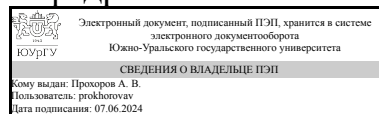


# ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:  
Заведующий выпускающей  
кафедрой



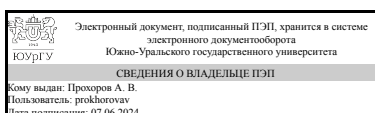
А. В. Прохоров

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.Ф.П0.01.14 Геймификация в образовательном процессе  
для направления 44.03.01 Педагогическое образование  
уровень Бакалавриат  
профиль подготовки Современные образовательные технологии  
форма обучения заочная  
кафедра-разработчик Современные образовательные технологии

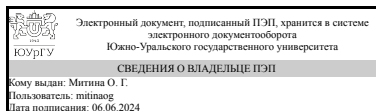
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование, утверждённым приказом Минобрнауки от 22.02.2018 № 121

Зав.кафедрой разработчика,  
к.техн.н., доц.



А. В. Прохоров

Разработчик программы,  
старший преподаватель



О. Г. Митина

## 1. Цели и задачи дисциплины

Цель данной дисциплины заключается в совершенствовании профессиональных компетенций педагогов в области геймификации образовательного процесса (использования игровых элементов в обучении школьников), формирование готовности к организации и развитию современной информационной образовательной среды, использование ее возможностей для повышения качества образования. Задачи: овладение методическими приемами эффективного применения средств информационных и коммуникационных технологий в образовательном процессе.

## Краткое содержание дисциплины

Роль и значение игры в образовательной деятельности. Игровые технологии как составная часть педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практике.

## 2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-2 способность использовать современные методы и технологии обучения и диагностики	Знает: Основные понятия и инструменты геймификации, алгоритм и правила применения геймификации в образовании Умеет: Проектировать сценарии учебных и внеучебных занятий с применением геймификации, применять геймификацию при организации электронного обучения Имеет практический опыт: Применения методики использования геймификации; выбора компонентов для конструирования геймифицированной системы обучения и прогнозирования ее эффективности

## 3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
Методика формирования навыков самостоятельной работы обучающихся, Технологии создания видео и анимированных объектов и их использования в образовательном процессе, Информационные технологии в педагогической деятельности, Smart-технологии обучения, Цифровое сопровождение образовательного процесса, Практикум по виду профессиональной деятельности	Проектирование виртуальной среды образовательной деятельности

Требования к «входным» знаниям, умениям, навыкам студента, необходимым при освоении данной дисциплины и приобретенным в результате освоения предшествующих дисциплин:

Дисциплина	Требования
Цифровое сопровождение образовательного процесса	Знает: основные понятия теории информатизации общества, сущностные характеристики информатизации образования, информационной культуры, типологию и особенности информационных технологий в образовании, дидактические требования к созданию и применению электронных образовательных ресурсов; возможности практической реализации обучения, ориентированного на развитие личности ученика, в условиях использования информационных технологий; Умеет: Имеет практический опыт:
Методика формирования навыков самостоятельной работы обучающихся	Знает: основные принципы организации и виды самостоятельной работы в современной системе образования, роль и функции самостоятельной работы в учебном процессе, общие принципы и методы работы с информационными источниками Умеет: находить и использовать информационные источники различных видов, грамотно строить устную и письменную речь, эффективно готовиться к различным формам контроля, используя при этом навыки психологической саморегуляции Имеет практический опыт: работы с информационными источниками и навыками создания вторичных текстов, навыками работы в команде при осуществлении самостоятельной работы, навыками публичного выступления написания и защиты творческих письменных работ
Технологии создания видео и анимированных объектов и их использования в образовательном процессе	Знает: современное состояние технологий создания видео и анимированных объектов Умеет: Имеет практический опыт: монтажа видео: обрезание, склейка, наложение звуковой дорожки, создания анимированных объектов на примере модели Солнечной системы
Практикум по виду профессиональной деятельности	Знает: основное содержание учебной дисциплины в объеме, необходимом для владения аппаратом методики ее преподавания; требования образовательных стандартов, основы теории и методику преподавания учебного предмета, основные методы и технологии обучения и диагностики, теоретико-методологические основы разработки современных методов диагностирования достижений обучающихся в теории и практике; методы и технологии обучения и особенности их реализации, основы современной диагностики и оценивания достижений обучающихся Умеет: организовывать образовательный процесс в

	соответствии с требованиями образовательных стандартов, использовать в процессе обучения современные методики и педагогические технологии; в зависимости от возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся, применять современные методики и технологии для организации образовательной деятельности; использовать методики диагностики для оценки качества образовательного процесса; применять современные методики и технологии для организации обучения и диагностики его результатов Имеет практический опыт: разработки и осуществления учебно-воспитательного процесса в образовательном учреждении, использования общих методов и технологий обучения и воспитания; диагностики; выбора, обоснования и использования образовательных технологий под конкретную дидактическую цель; разработки и осуществления учебно-воспитательного процесса
Smart-технологии обучения	Знает: Умеет: подбирать необходимый инструментарий под конкретную образовательную задачу Имеет практический опыт: проектирования учебного процесса под конкретную образовательную задачу
Информационные технологии в педагогической деятельности	Знает: Принципы формирования запросов в поисковых машинах Интернет, основные способы создания и редактирования онлайн и оффлайн контента, основы авторского права Умеет: Определять качество и актуальность информации, полученной из сети Интернет, представлять информацию в электронной форме, размещать её на электронных площадках, создавать обучающий контент с использованием облачных технологий Имеет практический опыт: Поиска материала на заданную тему и оформления его в виде презентации, использования облачных технологий для размещения обучающего материала

#### 4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 ч., 18,25 ч. контактной работы с применением дистанционных образовательных технологий

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам
		в часах
		Номер семестра
		8
Общая трудоёмкость дисциплины	108	108
<i>Аудиторные занятия:</i>	12	12
Лекции (Л)	4	4

Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	8	8
Лабораторные работы (ЛР)	0	0
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	89,75	89,75
Выполнение заданий ЭУК в "Электронном ЮУрГУ"	39,75	39,75
Выполнение контрольных работ по каждому разделу	25	25
Подготовка к зачету	25	25
Консультации и промежуточная аттестация	6,25	6,25
Вид контроля (зачет, диф.зачет, экзамен)	-	зачет

## 5. Содержание дисциплины

№ раздела	Наименование разделов дисциплины	Объем аудиторных занятий по видам в часах			
		Всего	Л	ПЗ	ЛР
1	Типология игр. Образовательный аспект игр. Игры с позиции игрока и игротехника	6	2	4	0
2	Анализ игр. Создание игр	6	2	4	0

### 5.1. Лекции

№ лекции	№ раздела	Наименование или краткое содержание лекционного занятия	Кол-во часов
1	1	Квесты, Настольные и видео, Метаигры, Игры живого действия, Викторины, Внедрение игр в школьные уроки, Перевернутый класс, "Игровые предметы", Цифровой след, Диагностика. Типология поведенческих ролей, Анализ мотивации, Три шага игропрактика	2
2	2	Теория игр, Схематизация. Игроки, Рейграбельность, Конкурентность, Рандомизация, Ролевой отыгрыш, Конфликт, Механика внутри игры, Нарратив	2

### 5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол-во часов
1	1	Квесты, Настольные и видео, Метаигры, Игры живого действия, Викторины, Внедрение игр в школьные уроки, Перевернутый класс, "Игровые предметы", Цифровой след, Диагностика	2
2	1	Типология поведенческих ролей, Анализ мотивации, Три шага игропрактика	2
3	2	Теория игр, Схематизация	2
4	2	Игроки, Рейграбельность, Конкурентность, Рандомизация, Ролевой отыгрыш, Конфликт, Механика внутри игры, Нарратив	2

### 5.3. Лабораторные работы

Не предусмотрены

### 5.4. Самостоятельная работа студента

Выполнение СРС
----------------

Подвид СРС	Список литературы (с указанием разделов, глав, страниц) / ссылка на ресурс	Семестр	Кол-во часов
Выполнение заданий ЭУК в "Электронном ЮУрГУ"	<a href="https://edu.susu.ru">https:// edu.susu.ru</a>	8	39,75
Выполнение контрольных работ по каждому разделу	Раздел 1: ЭУМД, Осн. №1 (с. 8-61), Раздел 2: ЭУМД, Осн. №1 (с. 104-158), Раздел 3: ЭУМД, Осн. №1 (с. 164-188), Раздел 4: ЭУМД, Осн. №2 (с. 7-48),	8	25
Подготовка к зачету	ЭУМД: Осн. №1 (Гл.1-6); №2 (Гл. 1-3)	8	25

## 6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации

Контроль качества освоения образовательной программы осуществляется в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе оценивания результатов учебной деятельности обучающихся.

### 6.1. Контрольные мероприятия (КМ)

№ КМ	Се-местр	Вид контроля	Название контрольного мероприятия	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учитывается в ПА
1	8	Текущий контроль	Контрольная работа 1	15	10	Критерии оценки контрольной работы: Наличие правильно оформленного титульного листа, контрольная работа оформлена в соответствии с методическими указаниями - 1 балл (обязательный элемент) Содержание темы соответствует заданной теме - 1 балл (обязательный элемент) В эссе даны ответы на все 3 вопроса - 1 балл (обязательный элемент) Грамотное владение терминологией курса - 1 балл Наличие четкой и логичной структуры текста - 1 балл Представление собственной точки зрения (позиции, отношения) при раскрытии проблемы - 1 балла Раскрытие проблемы на теоретическом уровне (в связях и с обоснованиями), а не на бытовом уровне, с корректным использованием научных понятий в контексте ответа на вопрос эссе - 1 балла Аргументация своей позиции - 1-2 балла Задание выполнено не формально, а был применен творческих подход - 1 балл	зачет
2	8	Текущий контроль	Контрольная работа 2	15	5	Критерии оценки контрольной работы: Наличие правильно оформленного титульного листа, контрольная работа оформлена в соответствии с методическими указаниями - 1 балл (обязательный) Грамотное владение терминологией курса - 1	зачет

						<p>балл (обязательный)</p> <p>Представлен список образовательных игр с подробным описанием (не менее 3-х) - 1 балла</p> <p>Представлено подробное описание игр из приведенного списка - 1 балл</p> <p>Произведена аргументация процесса встраивания данных игр в образовательный процесс - 1 балл</p>	
3	8	Текущий контроль	Контрольная работа 3	15	10	<p>Критерии оценки контрольной работы:</p> <p>Наличие правильно оформленного титульного листа, контрольная работа оформлена в соответствии с методическими указаниями - 1 балл (обязательный)</p> <p>Грамотное владение терминологией курса - 1 балл (обязательный)</p> <p>Составлен развернутый сценарий придуманного Вами занятия- 2 балла</p> <p>Произведена геймификация придуманного занятия (не менее 2-3-х способов) - 3 балла</p> <p>Произведен сравнительный анализ обычного занятия и составленного сценария занятия с применением геймификации, с подробным выводом о результатах сравнения 2 балла</p> <p>Задание выполнено не формально, а был применен творческих подход - 1 балл</p>	зачет
4	8	Текущий контроль	Контрольная работа 4	15	8	<p>Критерии оценки контрольной работы:</p> <p>Наличие правильно оформленного титульного листа, контрольная работа оформлена в соответствии с методическими указаниями - 1 балл (обязательный элемент)</p> <p>Работа оригинальная - 1 балл (обязательный элемент)</p> <p>Игра описано в соответствии с заявленным описанием- 1-3 балла</p> <p>Ответ представлен развернуто с обоснованием представленной собственной точки зрения - 1 балл</p> <p>Грамотное владение терминологией курса - 1 балл</p> <p>Наличие четкой и логичной структуры текста - 1 балл</p>	зачет
5	8	Текущий контроль	Контрольная работа 5	20	8	<p>Критерии оценки контрольной работы:</p> <p>Наличие правильно оформленного титульного листа, контрольная работа оформлена в соответствии с методическими указаниями - 1 балл (обязательный)</p> <p>Грамотное владение терминологией курса - 1 балл</p> <p>Представлена таблица с характеристикой игры - 1-2 балла</p> <p>Составлена развернутая схема игры- 1-2 балла</p> <p>Схема понятна и доступна для любого пользователя - 1 балл</p> <p>Задание выполнено не формально, а был</p>	зачет

						применен творческих подход - 1 балл	
6	8	Текущий контроль	Контрольная работа 6	20	6	Критерии оценки контрольной работы: Наличие правильно оформленного титульного листа, контрольная работа оформлена в соответствии с методическими указаниями - 1 балл (обязательный) Грамотное владение терминологией курса - 1 балл Придумана и составлена развернутая история для Вашей игра (используя необходимые элементы из теории)- 1-3 балла Задание выполнено не формально, а был применен творческих подход - 1 балл	зачет
7	8	Промежуточная аттестация	Зачетный тест	-	10	Студенты проходят процедуру идентификации на портале «Электронный ЮУрГУ». Тест состоит из 10 вопросов, позволяющих оценить сформированность зачет компетенций. На ответы отводится 8 минут. Правильный ответ на вопрос соответствует 1 баллу. Неправильный ответ на вопрос соответствует 0 баллов. Зачтено: рейтинг обучающегося за мероприятие больше или равен 60 % Не зачтено: рейтинг обучающегося за мероприятие менее 60 %	зачет

## 6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
зачет	На зачете происходит оценивание учебной деятельности обучающихся по дисциплине на основе взвешенной суммы полученных оценок за контрольно-рейтинговые мероприятия текущего контроля и задание промежуточной аттестации	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

## 6.3. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенции	Результаты обучения	№ КМ							
		1	2	3	4	5	6	7	
ПК-2	Знает: Основные понятия и инструменты геймификации, алгоритм и правила применения гемификации в образовании	+	+				+	+	+
ПК-2	Умеет: Проектировать сценарии учебных и внеучебных занятий с применением геймификации, применять геймификацию при организации электронного обучения			+			+	+	+
ПК-2	Имеет практический опыт: Применения методики использования геймификации; выбора компонентов для конструирования геймифицированной системы обучения и прогнозирования ее эффективности					+		+	+

Типовые контрольные задания по каждому мероприятию находятся в приложениях.



## 7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

### Печатная учебно-методическая документация

а) основная литература:

Не предусмотрена

б) дополнительная литература:

Не предусмотрена

в) отечественные и зарубежные журналы по дисциплине, имеющиеся в библиотеке:

Не предусмотрены

г) методические указания для студентов по освоению дисциплины:

1. Методические рекомендации по выполнению контрольных работ
2. Методические указания по оформлению контрольных и курсовых работ и проектов

из них: учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента:

1. Методические рекомендации по выполнению контрольных работ
2. Методические указания по оформлению контрольных и курсовых работ и проектов

### Электронная учебно-методическая документация

№	Вид литературы	Наименование ресурса в электронной форме	Библиографическое описание
1	Основная литература	Образовательная платформа Юрайт	Смирнова, Е. О. Психология и педагогика игры : учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 223 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-00219-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <a href="https://urait.ru/bcode/469519">https://urait.ru/bcode/469519</a> .
2	Дополнительная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Зикерманн, Г. Геймификация в бизнесе: как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов. [Электронный ресурс] / Г. Зикерманн, Д. Линдер. — Электрон. дан. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2014. — 272 с. — Режим доступа: <a href="http://e.lanbook.com/book/62139">http://e.lanbook.com/book/62139</a> — Загл. с экрана.
3	Дополнительная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Кобзарь, А.И. Теория игр: Играют все [Электронный ресурс] / А.И. Кобзарь, В.Н. Тикменов, И.В. Тикменова. — Электрон. дан. — Москва : Физматлит, 2015. — 272 с. — Режим доступа: <a href="https://e.lanbook.com/book/72012">https://e.lanbook.com/book/72012</a> . — Загл. с экрана.
4	Основная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Кононова, О. В. Проектирование информационно-обучающей веб-среды с элементами геймификации. Вопросы организации текстового и игрового контента : учебное пособие / О. В. Кононова. — Санкт-Петербург : НИУ ИТМО, 2017. — 70 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <a href="https://e.lanbook.com/book/110430">https://e.lanbook.com/book/110430</a> . — Режим доступа: для авториз. пользователей.

Перечень используемого программного обеспечения:

1. Microsoft-Windows(бессрочно)
2. Microsoft-Office(бессрочно)
3. ФГАОУ ВО "ЮУрГУ (НИУ)"-Портал "Электронный ЮУрГУ"  
(<https://edu.susu.ru>)(бессрочно)

Перечень используемых профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

Нет

## 8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Вид занятий	№ ауд.	Основное оборудование, стенды, макеты, компьютерная техника, предустановленное программное обеспечение, используемое для различных видов занятий
Практические занятия и семинары	118а (2)	Компьютер 15 шт.(Intel(R) Celeron(R) CPU J1800 @ 2.41 GHz, 4,00 ГБ ОЗУ с выходом в Интернет и доступом в портал «Электронный ЮУрГУ»; Компьютер 1 шт. (Intel(R) Core(TM) i7-7700 CPU @ 3.60 GHz, 8,00 ГБ ОЗУ); Интерактивная доска IQBoard PS, Проектор EPSON, наушники с микрофоном Logitech, Монитор-15 шт.
Лекции	118а (2)	Компьютер 15 шт.(Intel(R) Celeron(R) CPU J1800 @ 2.41 GHz, 4,00 ГБ ОЗУ с выходом в Интернет и доступом в портал «Электронный ЮУрГУ»; Компьютер 1 шт. (Intel(R) Core(TM) i7-7700 CPU @ 3.60 GHz, 8,00 ГБ ОЗУ); Интерактивная доска IQBoard PS, Проектор EPSON, наушники с микрофоном Logitech, Монитор-15 шт.
Зачет	118а (2)	Компьютер 15 шт.(Intel(R) Celeron(R) CPU J1800 @ 2.41 GHz, 4,00 ГБ ОЗУ с выходом в Интернет и доступом в портал «Электронный ЮУрГУ»; Компьютер 1 шт. (Intel(R) Core(TM) i7-7700 CPU @ 3.60 GHz, 8,00 ГБ ОЗУ); Интерактивная доска IQBoard PS, Проектор EPSON, наушники с микрофоном Logitech, Монитор-15 шт.
Самостоятельная работа студента	118а (2)	Компьютер 15 шт.(Intel(R) Celeron(R) CPU J1800 @ 2.41 GHz, 4,00 ГБ ОЗУ с выходом в Интернет и доступом в портал «Электронный ЮУрГУ»; Компьютер 1 шт. (Intel(R) Core(TM) i7-7700 CPU @ 3.60 GHz, 8,00 ГБ ОЗУ); Интерактивная доска IQBoard PS, Проектор EPSON, наушники с микрофоном Logitech, Монитор-15 шт.
Пересдача	118а (2)	Компьютер 15 шт.(Intel(R) Celeron(R) CPU J1800 @ 2.41 GHz, 4,00 ГБ ОЗУ с выходом в Интернет и доступом в портал «Электронный ЮУрГУ»; Компьютер 1 шт. (Intel(R) Core(TM) i7-7700 CPU @ 3.60 GHz, 8,00 ГБ ОЗУ); Интерактивная доска IQBoard PS, Проектор EPSON, наушники с микрофоном Logitech, Монитор-15 шт.
Контроль самостоятельной работы	118а (2)	Компьютер 15 шт.(Intel(R) Celeron(R) CPU J1800 @ 2.41 GHz, 4,00 ГБ ОЗУ с выходом в Интернет и доступом в портал «Электронный ЮУрГУ»; Компьютер 1 шт. (Intel(R) Core(TM) i7-7700 CPU @ 3.60 GHz, 8,00 ГБ ОЗУ); Интерактивная доска IQBoard PS, Проектор EPSON, наушники с микрофоном Logitech, Монитор-15 шт.