|  |  |
| --- | --- |
| Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Ростовский государственный экономический университет (РИНХ)» | |
|  | УТВЕРЖДАЮ  Директор Таганрогского института имени А.П. Чехова (филиала)  РГЭУ (РИНХ)  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Голобородько А.Ю.  «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_г. |
|  |
|  |  |
| **Рабочая программа дисциплины**  **Геймификация образовательного процесса** | |
|  |  |
| направление 44.04.01 Педагогическое образование  направленность (профиль) 44.04.01.15 Информатика. Цифровая трансформация образования | |
|  |  |
| Для набора \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ года | |
|  |  |
| Квалификация  Магистр | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| УП: 44.04.01.15-22-1-ИНФGZ.plx | | | | | | | |  |  |  | стр. 2 | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | КАФЕДРА |  | **информатики** | | | | | | | | |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | **Распределение часов дисциплины по курсам** | | | | | | | |  |  |  |  |
|  | Курс | | | **2** | | Итого | | |  |  |  |  |
|  | Вид занятий | | | УП | РП |  |  |  |  |
|  | Лекции | | | 2 | 2 | 2 | 2 | |  |  |  |  |
|  | Лабораторные | | | 6 | 6 | 6 | 6 | |  |  |  |  |
|  | Итого ауд. | | | 8 | 8 | 8 | 8 | |  |  |  |  |
|  | Кoнтактная рабoта | | | 8 | 8 | 8 | 8 | |  |  |  |  |
|  | Сам. работа | | | 60 | 60 | 60 | 60 | |  |  |  |  |
|  | Часы на контроль | | | 4 | 4 | 4 | 4 | |  |  |  |  |
|  | Итого | | | 72 | 72 | 72 | 72 | |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | **ОСНОВАНИЕ** | | | | | | | | |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | Учебный план утвержден учёным советом вуза от 26.04.2022 протокол № 9/1.      Программу составил(и): канд. экон. наук, Доц., Тюшняков В.Н. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_    Зав. кафедрой: Тюшнякова И.А. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | | | | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| УП: 44.04.01.15-22-1-ИНФGZ.plx | | |  |  |  |  |  | стр. 3 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ** | | | | | | | | |
| 1.1 | формирование у обучающихся профессиональных компетенций в области геймификации образовательного процесса посредством технологий электронного обучения | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ** | | | | | | | | |
| **ПКО-1.1:Ориентируется в современной цифровой образовательной среде** | | | | | | | | |
| **ПКО-1.2:Осуществляет профессиональную деятельность с учётом возможностей цифровой образовательной среды** | | | | | | | | |
| **ПКР-2.1:Знает требования и подходы к проектированию и созданию научно-методических и учебно-методических материалов; порядок разработки и использования научно-методических и учебно-методических материалов, примерных или типовых образовательных программ** | | | | | | | | |
| **ПКР-2.2:Умеет разрабатывать новые подходы и методические решения в области проектирования научно- методических и учебно-методических материалов; разрабатывать (обновлять) примерные или типовые образовательные программы, примерные рабочие программы учебных курсов, дисциплин (модулей)** | | | | | | | | |
| **ПКР-2.3:Владеет навыками осуществления деятельности по проектированию научно-методических и учебно- методических материалов при выполнении профессиональных задач** | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **В результате освоения дисциплины обучающийся должен:** | | | | | | | | |
| **Знать:** | | | | | | | | |
| Теоретические основы осуществления профессиональной деятельности в цифровой образовательной среде; основы проектирования научно-методических и учебно-методических материалов; средства и методические приемы геймификации образовательного процесса в цифровой образовательной среде | | | | | | | | |
| **Уметь:** | | | | | | | | |
| Осуществлять профессиональную деятельность в цифровой образовательной среде; осуществлять проектирование научно- методических и учебно-методических материалов; применять средства и формы работы для геймификации образовательного процесса в цифровой образовательной среде | | | | | | | | |
| **Владеть:** | | | | | | | | |
| Навыками работы в цифровой образовательной среде; навыками проектирования научно-методических и учебно- методических материалов; средствами и методическими приемами геймификации образовательного процесса с цифровой образовательной среде | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ** | | | | | | | | |
| **Код занятия** | | **Наименование разделов и тем /вид занятия/** | | **Семестр / Курс** | **Часов** | **Компетен-**  **ции** | **Литература** | |
|  | | **Раздел 1. Геймификация образовательного процесса** | |  |  |  |  | |
| 1.1 | | Теоретические основы геймификации образовательного процесса. Геймификация образовательного процесса как условие повышения учебной мотивации обучающихся. Психолого-педагогические основы игры. Игра как средство обучения и воспитания. Современные системы компьютерного обучения. /Лек/ | | 2 | 2 | ПКР-2.1 ПКР-2.2 ПКР-2.3 ПКО-1.1 ПКО-1.2 | Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 | |
| 1.2 | | Геймификация образовательного процесса на основе средств ИКТ. Квест. Флэшмоб. Геокешинг. Онлайн-мероприятия /Лаб/ | | 2 | 2 | ПКР-2.1 ПКР-2.2 ПКР-2.3 ПКО-1.1 ПКО-1.2 | Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 | |
| 1.3 | | Инструментальное сопровождение геймификации образовательного процесса. Цифровые гаджеты /Лаб/ | | 2 | 2 | ПКР-2.1 ПКР-2.2 ПКР-2.3 ПКО-1.1 ПКО-1.2 | Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 | |
| 1.4 | | Проектирование программ внеурочной деятельности с использованием элементов геймификации /Лаб/ | | 2 | 2 | ПКР-2.1 ПКР-2.2 ПКР-2.3 ПКО-1.1 ПКО-1.2 | Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| УП: 44.04.01.15-22-1-ИНФGZ.plx | | | |  |  |  |  |  |  |  | стр. 4 |
| 1.5 | | Теоретические аспекты проектирования и использования компьютерных обучающих игр. Компьютерные игры как средства электронного обучения. Поведенческие мотивы в геймификации /Ср/ | | | | 2 | 12 | ПКР-2.1 ПКР-2.2 ПКР-2.3 ПКО-1.1 ПКО-1.2 | | Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 | |
| 1.6 | | Игровое мышление. Игровые элементы. Ограничения. Структура обучающей игры. Правила игр. Ограничения игры /Ср/ | | | | 2 | 12 | ПКР-2.1 ПКР-2.2 ПКР-2.3 ПКО-1.1 ПКО-1.2 | | Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 | |
| 1.7 | | Модели методической системы обучения с использованием элементов геймификации. Типизация участников процесса геймификации. Концепция методики геймификации учебных дисциплин /Ср/ | | | | 2 | 20 | ПКР-2.1 ПКР-2.2 ПКР-2.3 ПКО-1.1 ПКО-1.2 | | Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 | |
| 1.8 | | Обучающие компьютерные игры и сервисы онлайн. Анализ игр и сервисов с обучающим потенциалом. /Ср/ | | | | 2 | 16 | ПКР-2.1 ПКР-2.2 ПКР-2.3 ПКО-1.1 ПКО-1.2 | | Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 | |
| 1.9 | | /Зачёт/ | | | | 2 | 4 | ПКР-2.1 ПКР-2.2 ПКР-2.3 ПКО-1.1 ПКО-1.2 | | Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **4. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ** | | | | | | | | | | | |
| Структура и содержание фонда оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации представлены в Приложении 1 к рабочей программе дисциплины. | | | | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ** | | | | | | | | | | | |
| **5.1. Основная литература** | | | | | | | | | | | |
|  | Авторы, составители | | Заглавие | | Издательство, год | | | | Колич-во | | |
| Л1.1 | Мурюкина, Елена Валентиновна, Челышева, И. В. | | Игровые технологии: теория и практика: учеб. пособие | | Таганрог: Изд-во Таганрог. гос. пед. ин-та им. А. П. Чехова, 2013 | | | | 2 | | |
| Л1.2 | Пономарев, В. Д. | | Педагогика игры | | Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2003 | | | | http://www.iprbookshop. ru/55441.html неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей | | |
| **5.2. Дополнительная литература** | | | | | | | | | | | |
|  | Авторы, составители | | Заглавие | | Издательство, год | | | | Колич-во | | |
| Л2.1 | Степанова, Ольга Алексеевна | | Игровая школа мышления: метод. пособие для учителей нач. шк., педагогов ДОУ и родителей | | М.: Сфера, 2003 | | | | 1 | | |
| Л2.2 | Трайнев, В. А., Трайнев, И. В. | | Интенсивные педагогические игровые технологии в гуманитарном образовании (методология и практика) | | М.: Дашков и К, 2006 | | | | 1 | | |
| Л2.3 | Днепровская Н. В., Комлева Н. В. | | Открытые образовательные ресурсы: учебное пособие | | Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016 | | | | http://biblioclub.ru/index. php? page=book&id=428994 неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей | | |
| Л2.4 | Рябинина Е. Е. | | Разработка WEB-квестов и их использование при обучении математике и информатике: студенческая научная работа | | Новокузнецк: б.и., 2020 | | | | http://biblioclub.ru/index. php? page=book&id=596250 неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей | | |
| **5.3 Профессиональные базы данных и информационные справочные системы** | | | | | | | | | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| УП: 44.04.01.15-22-1-ИНФGZ.plx |  | стр. 5 |
| Научная электронная библиотека https://www.elibrary.ru | | |
| Конструктор интерактивных заданий LearningApps http://learningapps.org/ | | |
| **5.4. Перечень программного обеспечения** | | |
| Microsoft Office | | |
| easyQuizzy | | |
| **5.5. Учебно-методические материалы для студентов с ограниченными возможностями здоровья** | | |
| При необходимости по заявлению обучающегося с ограниченными возможностями здоровья учебно-методические материалы предоставляются в формах, адаптированных к ограничениям здоровья и восприятия информации. Для лиц с нарушениями зрения: в форме аудиофайла; в печатной форме увеличенным шрифтом. Для лиц с нарушениями слуха: в форме электронного документа; в печатной форме. Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в форме электронного документа; в печатной форме. | | |
|  |  |  |
| **6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)** | | |
| Помещения для проведения всех видов работ, предусмотренных учебным планом, укомплектованы необходимой специализированной учебной мебелью и техническими средствами обучения. Для проведения лекционных занятий используется демонстрационное оборудование. Лабораторные занятия проводятся в компьютерных классах, рабочие места в которых оборудованы необходимыми лицензионными программными средствами и выходом в Интернет. | | |
|  |  |  |
| **7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)** | | |
| Методические указания по освоению дисциплины представлены в Приложении 2 к рабочей программе дисциплины. | | |