|  |
| --- |
|  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. |