

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

**КАФЕДРА информатики****Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	<b>3 (2.1)</b>		Итого	
	14 2/6			
Неделя				
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	4	4	4	4
Лабораторные	24	24	24	24
Итого ауд.	28	28	28	28
Контактная работа	28	28	28	28
Сам. работа	44	44	44	44
Итого	72	72	72	72

**ОСНОВАНИЕ**

Учебный план утвержден учёным советом вуза от 29.08.2023 протокол № 1.

Программу составил(и): канд. экон. наук, Доц., Тюшняков В.Н. \_\_\_\_\_

Зав. кафедрой: Тюшнякова И.А. \_\_\_\_\_

**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**

<b>ПКР-2.1:</b> 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
<b>ПКР-2.2:</b> 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)
<b>ПКР-2.3:</b> Владеет навыками осуществления деятельности по проектированию научно-методических и учебно-методических материалов при выполнении профессиональных задач
<b>ПКО-1.1:</b> Ориентируется в современной цифровой образовательной среде
<b>ПКО-1.2:</b> Осуществляет профессиональную деятельность с учётом возможностей цифровой образовательной среды

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен:**

<b>Знать:</b>
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
<b>Уметь:</b>
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
<b>Владеть:</b>
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	Компетенции	Литература
	<b>Раздел 1. Геймификация образовательного процесса</b>				
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/	3	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
1.2	Геймификация образовательного процесса на основе средств ИКТ. Квест. Флэшмоб. Геокешинг. Онлайн-мероприятия /Лаб/	3	8	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/	3	8	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/	3	8	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

1.5	Теоретические аспекты проектирования и использования компьютерных обучающих игр. Компьютерные игры как средства электронного обучения. Поведенческие мотивы в геймификации /Ср/	3	8	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/	3	10	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/	3	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
1.8	Обучающие компьютерные игры и сервисы онлайн. Анализ игр и сервисов с обучающим потенциалом. /Ср/	3	14	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/	3	0	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,	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л1.1	Мурюкина, Елена Валентиновна, Чельшева, 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	<a href="http://www.iprbookshop.ru/55441.html">http://www.iprbookshop.ru/55441.html</a> неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей

##### 5.2. Дополнительная литература

	Авторы,	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	<a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=428994">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=428994</a> 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	<a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=596250">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=596250</a> неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей

##### 5.3 Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Научная электронная библиотека <a href="https://www.elibrary.ru">https://www.elibrary.ru</a>
Конструктор интерактивных заданий LearningApps <a href="http://learningapps.org/">http://learningapps.org/</a>
<b>5.4. Перечень программного обеспечения</b>
Microsoft Office
easyQuizzy
<b>5.5. Учебно-методические материалы для студентов с ограниченными возможностями здоровья</b>
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.