

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 курсам**

Курс	2		Итого	
	уп	рп		
Лекции	2	2	2	2
Лабораторные	6	6	6	6
Итого ауд.	8	8	8	8
Контактная работа	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 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

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:	Владет 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	Компетенции	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

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,	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	http://www.iprbookshop.ru/55441.html 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	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

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.