

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)
_____ С. А. Петрушенко
«25» мая 2026 г.

**Рабочая программа дисциплины
Геймификация образовательного процесса**

Направление подготовки
44.04.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) программы магистратуры
44.04.01.15 Информатика. Цифровая трансформация образования

Для набора 2026 года

Квалификация
Магистр

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

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)		Итого	
	14			
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 03.03.2026, протокол № 9.

Программу составил(и): канд. экон. наук, Доц., Тюшняков Виталий Николаевич; канд. техн. наук, Доц., Белоконова Светлана Сергеевна

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:	Способен осуществлять профессиональную деятельность в цифровой образовательной среде
ПКО-1.1:	Ориентируется в современной цифровой образовательной среде
ПКО-1.2:	Осуществляет профессиональную деятельность с учётом возможностей цифровой образовательной среды
ПКР-2:	Способен осуществлять проектирование научно-методических и учебно-методических материалов
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 (соотнесено с индикаторами ПКР-2.1, ПКО-1.1);
- основы проектирования научно-методических и учебно-методических материалов (соотнесено с индикаторами ПКР-2.1, ПКО-1.1);
- средства и методические приемы геймификации образовательного процесса в цифровой образовательной среде (соотнесено с индикаторами ПКР-2.1, ПКО-1.1).

Уметь:

- осуществлять профессиональную деятельность в цифровой образовательной среде (соотнесено с индикаторами ПКР-2.2, ПКО-1.2);
- осуществлять проектирование научно-методических и учебно-методических материалов (соотнесено с индикаторами ПКР-2.2, ПКО-1.2);
- применять средства и формы работы для геймификации образовательного процесса в цифровой образовательной среде (соотнесено с индикаторами ПКР-2.2, ПКО-1.2).

Владеть:

- навыками работы в цифровой образовательной среде (соотнесено с индикаторами ПКР-2.3, ПКО-1.2);
- навыками проектирования научно-методических и учебно-методических материалов (соотнесено с индикаторами ПКР-2.3, ПКО-1.2);
- средствами и методическими приемами геймификации образовательного процесса с цифровой образовательной среде (соотнесено с индикаторами ПКР-2.3, ПКО-1.2).

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**Раздел 1. Геймификация образовательного процесса**

№	Наименование темы, краткое содержание	Вид занятия / работы / форма ПА	Семестр / Курс	Количество часов	Компетенции
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.	Лекционные занятия	3	4	ПКР-2 ПКО-1 ПКР-2.1 ПКР-2.2 ПКР-2.3 ПКО-1.1 ПКО-1.2
1.2	Геймификация образовательного процесса на основе средств ИКТ. Квест. Флэшмоб. Геокешинг. Онлайн-мероприятия	Лабораторные занятия	3	8	ПКР-2 ПКО-1 ПКР-2.1 ПКР-2.2 ПКР-2.3 ПКО-1.1

					ПКО-1.2
1.3	Инструментальное сопровождение геймификации образовательного процесса. Цифровые гаджеты	Лабораторные занятия	3	8	ПКР-2 ПКО-1 ПКР-2.1 ПКР-2.2 ПКР-2.3 ПКО-1.1 ПКО-1.2
1.4	Проектирование программ внеурочной деятельности с использованием элементов геймификации	Лабораторные занятия	3	8	ПКР-2 ПКО-1 ПКР-2.1 ПКР-2.2 ПКР-2.3 ПКО-1.1 ПКО-1.2
1.5	Теоретические аспекты проектирования и использования компьютерных обучающих игр. Компьютерные игры как средства электронного обучения. Поведенческие мотивы в геймификации	Самостоятельная работа	3	8	ПКР-2 ПКО-1 ПКР-2.1 ПКР-2.2 ПКР-2.3 ПКО-1.1 ПКО-1.2
1.6	Игровое мышление. Игровые элементы. Ограничения. Структура обучающей игры. Правила игр. Ограничения игры	Самостоятельная работа	3	10	ПКР-2 ПКО-1 ПКР-2.1 ПКР-2.2 ПКР-2.3 ПКО-1.1 ПКО-1.2
1.7	Модели методической системы обучения с использованием элементов геймификации. Типизация участников процесса геймификации. Концепция методики геймификации учебных дисциплин	Самостоятельная работа	3	12	ПКР-2 ПКО-1 ПКР-2.1 ПКР-2.2 ПКР-2.3 ПКО-1.1 ПКО-1.2
1.8	Обучающие компьютерные игры и сервисы онлайн. Анализ игр и сервисов с обучающим потенциалом.	Самостоятельная работа	3	14	ПКР-2 ПКО-1 ПКР-2.1 ПКР-2.2 ПКР-2.3 ПКО-1.1 ПКО-1.2
1.9	Подготовка к промежуточной аттестации	Зачет	3	0	ПКР-2 ПКО-1 ПКР-2.1 ПКР-2.2 ПКР-2.3 ПКО-1.1 ПКО-1.2

4. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Структура и содержание фонда оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации представлены в Приложении 1 к рабочей программе дисциплины.

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1. Учебные, научные и методические издания

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Библиотека / Количество
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 экз.
2	Пономарев, В. Д.	Педагогика игры	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2003	http://www.iprbookshop.ru/55441.html
5.1. Учебные, научные и методические издания				
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Библиотека / Количество

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Библиотека / Количество
1	Степанова, Ольга Алексеевна	Игровая школа мышления: метод. пособие для учителей нач. шк., педагогов ДОУ и родителей	М.: Сфера, 2003	1 экз.
2	Трайнев, В. А., Трайнев, И. В.	Интенсивные педагогические игровые технологии в гуманитарном образовании (методология и практика)	М.: Дашков и К, 2006	1 экз.
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
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

5.2. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

rsl.ru – Российская государственная библиотека
elibrary.ru – Научная электронная библиотека
biblioclub.ru – Университетская библиотека онлайн
intuit.ru – Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»
 Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» <https://cyberleninka.ru/>

5.3. Перечень программного обеспечения

OpenOffice

5.4. Учебно-методические материалы для обучающихся 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

Помещения для всех видов работ, предусмотренных учебным планом, укомплектованы необходимой специализированной учебной мебелью и техническими средствами обучения:

- столы, стулья;
- персональный компьютер / ноутбук (переносной);
- проектор;
- экран / интерактивная доска.

Лабораторные занятия проводятся в компьютерных классах, рабочие места в которых оборудованы необходимыми лицензионными и/или свободно распространяемыми программными средствами и выходом в Интернет, и/или в специализированных лабораториях, предусмотренных образовательной программой.

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Методические указания по освоению дисциплины представлены в Приложении 2 к рабочей программе дисциплины.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

1 Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

1.1 Показатели и критерии оценивания компетенций:

ЗУН, составляющие компетенцию	Показатели оценивания	Критерии оценивания	Средства оценивания
ПКР-2: Способен осуществлять проектирование научно-методических и учебно-методических материалов			
<p>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.</p>	<p>Осуществление поиска и сбора необходимой литературы, изучение лекционного материала, основной и дополнительной литературы, подготовка доклада. Выполняет лабораторные задания.</p>	<p>Полнота и содержательность ответа; умение приводить примеры; соответствие представленной в ответах информации материалам лекции и учебной литературы, сведениям из информационных ресурсов Интернет; целенаправленность поиска и отбора</p>	<p>Реферат (1-20) Вопросы к зачету (вопросы 1-40) ПР (1-5)</p>
<p>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.</p>	<p>Выполнение домашнего задания, подготовка доклада, выполняет лабораторные задания. Изучает лекционный материал, основную и дополнительную литературу. Выполняет поиск и сбор необходимой информации.</p>	<p>Достоверность решения, полнота и содержательность ответа; умение приводить примеры; соответствие представленной в ответах информации материалам лекции и учебной литературы, сведениям из информационных ресурсов Интернет; целенаправленность поиска и отбора</p>	<p>Реферат (1-20) Вопросы к зачету (вопросы 1-40) ПР (1-5)</p>
<p>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.</p>	<p>Выполнение домашнего задания, подготовка доклада, выполняет лабораторные задания. Изучает лекционный материал, основную и дополнительную литературу. Выполняет поиск и сбор необходимой информации.</p>	<p>Достоверность решения, полнота и содержательность ответа; умение приводить примеры; соответствие представленной в ответах информации материалам лекции и учебной литературы, сведениям из информационных ресурсов Интернет; целенаправленность поиска и отбора</p>	<p>Реферат (1-20) Вопросы к зачету (вопросы 1-40) ПР (1-5)</p>
ПКО-1: Способен осуществлять профессиональную деятельность в цифровой образовательной среде			
<p>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.</p>	<p>Осуществление поиска и сбора необходимой литературы, изучение лекционного материала, основной и дополнительной литературы, подготовка доклада. Выполняет лабораторные задания.</p>	<p>Полнота и содержательность ответа; умение приводить примеры; соответствие представленной в ответах информации материалам лекции и учебной литературы, сведениям из информационных ресурсов Интернет; целенаправленность поиска и отбора</p>	<p>Реферат (1-20) Вопросы к зачету (вопросы 1-40) ПР (1-5)</p>

ЗУН, составляющие компетенцию	Показатели оценивания	Критерии оценивания	Средства оценивания
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.	Выполнение домашнего задания, подготовка доклада, выполняет лабораторные задания. Изучает лекционный материал, основную и дополнительную литературу. Выполняет поиск и сбор необходимой информации.	Достоверность решения, полнота и содержательность ответа; умение приводить примеры; соответствие представленной в ответах информации материалам лекции и учебной литературы, сведениям из информационных ресурсов Интернет; целенаправленность поиска и отбора	Реферат (1-20) Вопросы к зачету (вопросы 1-40) ПР (1-5)
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.	Выполнение домашнего задания, подготовка доклада, выполняет лабораторные задания. Изучает лекционный материал, основную и дополнительную литературу. Выполняет поиск и сбор необходимой информации.	Достоверность решения, полнота и содержательность ответа; умение приводить примеры; соответствие представленной в ответах информации материалам лекции и учебной литературы, сведениям из информационных ресурсов Интернет; целенаправленность поиска и отбора	Реферат (1-20) Вопросы к зачету (вопросы 1-40) ПР (1-5)

1.2 Шкалы оценивания:

Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация осуществляется в рамках накопительной балльно-рейтинговой системы в 100-балльной шкале:

50-100 баллов (зачтено)

0-49 баллов (не зачтено)

2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Вопросы к зачету

1. Что такое геймификация образовательного процесса и каковы её цели?
2. Какие психологические и педагогические основы игры влияют на её использование в обучении?
3. Какие виды мотивации формируются у обучающихся при участии в геймифицированных процессах?
4. Какие преимущества геймификации в образовательном процессе отмечаются исследователями?
5. Какие риски и подводные камни могут возникать при внедрении геймификации в обучение?
6. Какие функции выполняет игра в обучении и воспитании?
7. Как реализуется принцип удовольствия в игре и как он отражается на результатах обучения?
8. Какие психолого-педагогические условия способствуют повышению учебной мотивации обучающихся через игру?
9. Каковы особенности возрастной психологии, влияющие на эффективность применения игр в обучении?
10. Какие методы обучения могут усилить положительное воздействие игры на развитие личности учащихся?

11. Какие существуют современные системы компьютерного обучения и как они могут быть интегрированы в учебный процесс?
12. Как можно сочетать традиционные и компьютерные методы обучения в образовательном процессе?
13. Какие формы компьютерного обучения существуют и как они влияют на эффективность обучения?
14. Какие типы программ и сервисов применяются в геймифицированном обучении?
15. Как современные технологии могут повлиять на формирование учебных навыков у школьников?
16. Какие технологии и средства ИКТ могут быть использованы для геймификации образовательного процесса?
17. Какие особенности квестов и флэшмобов могут быть полезны в образовательном процессе?
18. Как геокешинг может влиять на образовательные результаты школьников?
19. Какие примеры онлайн-мероприятий в геймифицированном формате известны и эффективны?
20. Как мобильные устройства и цифровые гаджеты могут дополнить геймификацию образовательного процесса?
21. Какие цифровые инструменты и платформы рекомендуются для создания геймифицированного образовательного контента?
22. Какова роль мобильных приложений и игровых платформ в процессе геймификации?
23. Какие инструменты могут облегчить учителю создание и ведение геймифицированных уроков?
24. Какие навыки необходимы учителю для эффективного использования геймификации в образовательном процессе?
25. Какие аспекты оценки качества инструментов геймификации требуют внимания педагога?
26. Как грамотно спланировать внеурочную деятельность с элементами геймификации?
27. Какие методики и технологии проектирования программ внеурочной деятельности эффективны?
28. Как связаны игровые элементы и образовательные цели в программе внеурочной деятельности?
29. Какие игровые элементы могут служить катализатором повышения мотивации обучающихся?
30. Как достичь баланса между развлекательными и образовательными аспектами внеурочной деятельности?
31. Какие поведенческие мотивы играют ключевую роль в геймификации обучения?
32. Какие модели и подходы существуют в разработке обучающих игр?
33. Как формируется структура обучающей игры и каковы её основные элементы?
34. Какие правила и ограничения целесообразно вводить в обучающие игры?
35. Как выбрать наиболее подходящую компьютерную игру для определенного образовательного процесса?
36. Какие компьютерные игры и онлайн-сервисы обладают наибольшим обучающим потенциалом?
37. Каковы критерии выбора компьютерной игры для образовательного процесса?
38. Какие сервисы онлайн-игр могут использоваться в образовательных целях?
39. Как анализировать эффективность использования компьютерных игр в обучении?
40. Какие рекомендации можно дать учителю по внедрению компьютерных игр в образовательный процесс?

Зачетное задание включает теоретические вопросы («Вопросы к зачету») и практическое задание (формируется из перечня заданий, представленных в разделе «Практическое задание»).

Критерии оценивания:

Максимальное количество баллов за зачетное задание – 100 (50 баллов максимально за теоретический вопрос, 50 баллов максимально за практико-ориентированное задание).

Критерии оценивания теоретического вопроса.

Критерии оценивания теоретического вопроса	Баллы
Изложенный материал фактически верен, наличие глубоких исчерпывающих знаний; правильные, уверенные действия по применению полученных знаний на практике, грамотное и логически стройное изложение материала при ответе	41-50
Наличие твердых и достаточно полных знаний, правильные действия по применению знаний на практике, четкое изложение материала, допускаются отдельные логические и стилистические погрешности, неуверенность и неточность ответов на дополнительные и наводящие вопросы	26-40
Неполный ответ на вопросы; затрудняется ответить на дополнительные вопросы	1-25
Ответ не связан с вопросами, наличие грубых ошибок в ответе, непонимание сущности излагаемого вопроса, неумение применять знания на практике, неуверенность и неточность ответов на дополнительные и наводящие вопросы	0
<i>Максимальный балл за ответ на теоретический вопрос</i>	<i>50</i>

Критерии оценивания практического задания.

Критерии оценивания теоретического вопроса	Баллы
Задание выполнено в полном объеме, в представленном решении обоснованно получены правильные ответы, проведен анализ, дана грамотная интерпретация полученных результатов, сделаны выводы	41-50
Задание выполнено в полном объеме, но при анализе и интерпретации полученных результатов допущены незначительные ошибки, выводы – достаточно обоснованы, но неполны	26-40
Задание выполнено не в полном объеме, при анализе и интерпретации полученных результатов допущены ошибки, выводы – неполные или отсутствуют	1-25
Задание выполнено полностью неверно или отсутствует решение	0
<i>Максимальный балл за решение практического задания</i>	<i>50</i>

Итоговый результат формируется из суммы набранных баллов за выполнение зачетного задания (1 теоретический вопрос и 1 практико-ориентированное задание) и соответствует шкале:

- 50-100 баллов (зачтено);
- 0-49 баллов (не зачтено).

Лабораторные работы

Лабораторная работа №1.

Тема: «Проектирование и разработка квеста для образовательного процесса».

Цель: Освоить методики разработки образовательного квеста, научиться проектировать образовательный квест с использованием ИКТ.

Задачи:

- Освоить понятие квеста и его роль в образовательном процессе.
- Научиться разрабатывать сценарий образовательного квеста.
- Овладеть навыками создания квеста с использованием современных ИКТ (цифровых платформ, QR-кодов, онлайн-карт и т.д.).

Ход работы:

- Изучить понятие квеста и его разновидности.
- Определить цели и задачи квеста.
- Создать сценарий квеста с учетом образовательного компонента.
- Разработать карту маршрутов, создать карточки с заданиями и подсказками.
- Протестировать квест и внести корректировки.

Форма отчетности: презентация разработанного квеста.

Лабораторная работа №2.

Тема: «Обучающие компьютерные игры и сервисы онлайн. Анализ игр и сервисов с обучающим потенциалом».

Цель: Освоить методы анализа обучающих компьютерных игр и сервисов, выявить их образовательные возможности и ограничения.

Задачи:

- Изучить популярные обучающие компьютерные игры и онлайн-сервисы.

- Научиться проводить анализ обучающего потенциала игр и сервисов.
- Овладеть навыками выбора подходящих игр и сервисов для образовательных целей.

Ход работы:

- Изучить список популярных обучающих компьютерных игр и онлайн-сервисов.
- Выбрать три игры или сервиса, имеющие высокий обучающий потенциал.
- Провести анализ каждой игры/сервиса по следующей схеме:
- Назначение и жанр игры/сервиса.
- Возрастная группа, на которую рассчитана игра/сервис.
- Какие навыки и знания развиваются в результате использования.
- Примеры игровых заданий и заданий, имеющих непосредственное отношение к образовательным целям.
- Недостатки и ограничения, которые необходимо учитывать при использовании игры/сервиса в образовательном процессе.
- Составить таблицу анализа выбранных игр и сервисов.
- На основе проведенного анализа подготовить рекомендации по использованию игр и сервисов в образовательном процессе.

Лабораторная работа №3.

Тема: «Проектирование программы внеурочной деятельности с элементами геймификации».

Цель: Освоить методики проектирования программ внеурочной деятельности с использованием элементов геймификации.

Задачи:

- Изучить методики проектирования программ внеурочной деятельности.
- Научиться включать элементы геймификации в программы внеурочной деятельности.
- Овладеть навыками разработки игровых заданий и мероприятий.

Ход работы:

- Изучить методы проектирования программ внеурочной деятельности.
- Определить цели и задачи программы с элементами геймификации.
- Разработать план мероприятий с использованием игровых элементов.
- Подготовить расписание и сценарии мероприятий.
- Протестировать разработанную программу и внести корректировки.

Форма отчетности: разработанный план программы внеурочной деятельности с элементами геймификации.

Лабораторная работа №4.

Тема: «Инструментальное сопровождение геймификации образовательного процесса».

Цель: Освоить современные инструменты и цифровые гаджеты, применяемые в геймификации образовательного процесса.

Задачи:

- Изучить современные цифровые инструменты и гаджеты для геймификации.
- Научиться выбирать и использовать подходящие инструменты для образовательных целей.
- Овладеть навыками интеграции цифровых инструментов в образовательный процесс.

Ход работы:

- Изучить ассортимент цифровых инструментов и гаджетов для геймификации.
- Определить, какие инструменты подходят для ваших образовательных целей.
- Освоить навыки работы с одним из выбранных инструментов.
- Подготовить рекомендации по использованию инструмента в образовательном процессе.
- Продемонстрировать использование инструмента на примере образовательного мероприятия.

Форма отчетности: инструкция по использованию цифрового инструмента в образовательном процессе.

Лабораторная работа №5.

Тема: «Обучающие компьютерные игры и сервисы онлайн»

Цель: Изучение и анализ обучающих компьютерных игр и онлайн-сервисов, их классификацию и применение в образовательном процессе.

Задачи:

- Ознакомиться с классификацией обучающих игр и сервисов.
- Изучить примеры популярных обучающих игр и сервисов.
- Научиться анализировать обучающий потенциал игр и сервисов.
- Выработать навыки выбора подходящего ресурса для образовательных целей.

Ход работы:

- Проведите анализ выбранных игр и сервисов, сравнив их по следующим параметрам: удобство использования, привлекательность для учащихся, доступность контента, степень воздействия на развитие навыков и компетенций.
- Сделайте вывод о пригодности выбранных ресурсов для вашего образовательного процесса.

Критерии оценивания. Максимальное количество баллов – 60:

- 47-60 баллов, если студент правильно выполнил 84-100% практических заданий;
- 31-48 баллов, если студент правильно выполнил 67-83% практических заданий;
- 21-30 баллов, если студент правильно выполнил 50-66% практических заданий;
- 0-20 баллов, если студент правильно выполнил менее 50 % практических заданий.

Темы рефератов

1. Психолого-педагогические основы применения геймификации в образовательном процессе.
2. Современные подходы к внедрению геймификации в обучение школьников.
3. Опыт использования геймификации в высших учебных заведениях.
4. Преимущества и недостатки геймификации в образовании.
5. Влияние геймификации на мотивацию и успеваемость обучающихся.
6. Методика использования квестов в образовательном процессе.
7. Геокешинг как эффективный инструмент обучения и воспитания школьников.
8. Особенности использования флешмобов в образовательной деятельности.
9. Использование онлайн-мероприятий в геймифицированном обучении.
10. Применение цифровых гаджетов в геймификации образовательного процесса.
11. Проектирование программ внеурочной деятельности с элементами геймификации.
12. Обучающие компьютерные игры как средство повышения мотивации учащихся.
13. Игровое мышление в образовательном процессе: сущность и применение.
14. Правила и ограничения в геймифицированных играх и их влияние на образовательный процесс.
15. Типология участников процесса геймификации и их характеристика.
16. Рекомендации по созданию геймифицированных программ обучения.
17. Модели методической системы обучения с использованием элементов геймификации.
18. Анализ компьютерных игр и сервисов с обучающим потенциалом.
19. Формирование навыков критического мышления через геймификацию.
20. Зарубежный опыт внедрения геймификации в образование и его применение в российских школах.

Требования к оформлению

Работа набирается на компьютере в текстовом редакторе Microsoft Word. Рекомендуется следующий вариант форматирования текста: шрифт – Times New Roman, размер - 12, междустрочный интервал - полуторный, выравнивание текста на странице – по ширине. Работа печатается на одной стороне листа формата А4 со следующими полями: левое — 25мм, верхнее, нижнее, правое - 20мм. Рекомендуемый объем курсовой работы составляет 15-20 страниц печатного текста. Нумерация страниц - снизу, по центру. Таблицы и рисунки должны иметь наименование, нумерация сквозная. Ссылки на источники даются по тексту или в квадратных скобках, с указанием источника и страницы, например: [4,5], или же допускаются подстрочные ссылки по тексту работы.

Критерии оценивания. Максимальное количество баллов – 40:

- 31-40 баллов, если студент перечисляет все существенные характеристики обозначенного в вопросе предмета и возможные варианты дальнейшего развития решения проблемы, если это возможно;
- 21-30 баллов, если студент раскрыл только часть основных положений вопроса, продемонстрировал неточность в представлениях о предмете вопроса;
- 11-20 баллов, если студент обозначил общую траекторию ответа, но не смог конкретизировать основные компоненты;
- 1-10 балла, если студент не продемонстрировал знаний основных понятий, представлений об изучаемом предмете.

3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Процедуры оценивания включают в себя текущий контроль и промежуточную аттестацию.

Текущий контроль успеваемости проводится с использованием оценочных средств, представленных в п. 2 данного приложения. Результаты текущего контроля доводятся до сведения студентов до промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета. Зачет проводится по расписанию промежуточной аттестации в устной форме. Объявление результатов проводится в день зачета. Результаты аттестации заносятся в ведомость и зачетную книжку студента. Студенты, не прошедшие промежуточную аттестацию по графику промежуточной аттестации, должны ликвидировать задолженность в установленном порядке.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Методические указания по освоению дисциплины адресованы студентам всех форм обучения. Учебным планом предусмотрены следующие виды занятий:

- лекции;
- лабораторные работы.

Важным условием успешного освоения дисциплины «Геймификация образовательного процесса» является создание системы правильной организации труда, позволяющей распределить учебную нагрузку равномерно в соответствии с графиком образовательного процесса. Большую помощь в этом может оказать составление плана работы на семестр, месяц, неделю, день. Его наличие позволит подчинить свободное время целям учебы, трудиться более успешно и эффективно. С вечера всегда надо распределять работу на завтрашний день. В конце каждого дня целесообразно подвести итог работы: тщательно проверить, все ли выполнено по намеченному плану, не было ли каких-либо отступлений, а если были, по какой причине они произошли. Нужно осуществлять самоконтроль, который является необходимым условием успешной учебы. Если что-то осталось невыполненным, необходимо изыскать время для завершения этой части работы, не уменьшая объема недельного плана. Все задания к лабораторным работам, а также задания, вынесенные на самостоятельную работу, рекомендуется выполнять непосредственно после соответствующей темы лекционного курса, что способствует лучшему усвоению материала, позволяет своевременно выявить и устранить «пробелы» в знаниях, систематизировать ранее пройденный материал, на его основе приступить к овладению новыми знаниями и навыками.

Знакомство с дисциплиной происходит уже на первой лекции, где от студента требуется не просто внимание, но и самостоятельное оформление конспекта. При работе с конспектом лекций необходимо учитывать тот фактор, что одни лекции дают ответы на конкретные вопросы темы, другие – лишь выявляют взаимосвязи между явлениями, помогая студенту понять глубинные процессы развития изучаемого предмета, как в истории, так и в настоящее время.

Конспектирование лекций – сложный вид вузовской аудиторной работы, предполагающий интенсивную умственную деятельность студента. Конспект является полезным тогда, когда записано самое существенное и сделано это самим обучающимся. Не надо стремиться записать дословно всю лекцию. Такое «конспектирование» приносит больше вреда, чем пользы. Целесообразно вначале понять основную мысль, излагаемую лектором, а затем записать ее. Желательно запись осуществлять на одной странице листа или оставляя поля, на которых позднее, при самостоятельной работе с конспектом, можно сделать дополнительные записи, отметить непонятные места.

Конспект лекции лучше подразделять на пункты, соблюдая красную строку. Этому в большой степени будут способствовать вопросы плана лекции, предложенные преподавателям. Следует обращать внимание на акценты, выводы, которые делает лектор, отмечая наиболее важные моменты в лекционном материале замечаниями «важно», «хорошо запомнить» и т.п. Можно делать это и с помощью разноцветных маркеров или ручек, подчеркивая термины и определения.

Целесообразно разработать собственную систему сокращений, аббревиатур и символов. Однако при дальнейшей работе с конспектом символы лучше заменить обычными словами для быстрого зрительного восприятия текста.

Работая над конспектом лекций, всегда необходимо использовать не только учебник, но и ту литературу, которую дополнительно рекомендовал лектор. Именно такая серьезная, кропотливая работа с лекционным материалом позволит глубоко овладеть теоретическим материалом.

В процессе подготовки к лабораторным занятиям, студентам необходимо обратить особое внимание на самостоятельное изучение рекомендованной литературы. При всей полноте конспектирования лекции в ней невозможно изложить весь материал из-за лимита аудиторных часов. Поэтому самостоятельная работа с учебниками, учебными пособиями, научной, справочной литературой, материалами периодических изданий и Интернета является наиболее эффективным методом получения дополнительных знаний, позволяет значительно активизировать процесс овладения информацией, способствует более глубокому усвоению изучаемого материала, формирует у студентов свое отношение к конкретной проблеме.

Изучение дисциплины проходит с акцентом на практическую работу. Для успешного овладения предлагаемым курсом студент должен обладать определённой информационной культурой: навыками работы с литературой, умением определять и находить информационные ресурсы, соответствующие целям и задачам образовательного процесса, получать к ним доступ и использовать в целях повышения эффективности своей профессиональной деятельности. При изучении данного курса необходимо максимально использовать компьютер, изучать дополнительные информационные ресурсы.

Подготовка к промежуточной аттестации.

При подготовке к промежуточной аттестации целесообразно:

- внимательно изучить перечень вопросов и определить, в каких источниках находятся сведения, необходимые для ответа на них;
- внимательно прочитать рекомендованную литературу;
- составить краткие конспекты ответов (планы ответов).