

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  
«20» мая 2025 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 2025 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 28.02.2025 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	<a href="http://www.iprbookshop.ru/55441.html">http://www.iprbookshop.ru/55441.html</a>
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	<a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=428994">http://biblioclub.ru/index .php? page=book&amp;id=428994</a>
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>

### 5.2. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

[rsl.ru](http://rsl.ru) – Российская государственная библиотека  
[elibrary.ru](http://elibrary.ru) – Научная электронная библиотека  
[biblioclub.ru](http://biblioclub.ru) – Университетская библиотека онлайн  
[intuit.ru](http://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
<b>ПКР-2: Способен осуществлять проектирование научно-методических и учебно-методических материалов</b>			
<p><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.</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><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.</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><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.</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>
<b>ПКО-1: Способен осуществлять профессиональную деятельность в цифровой образовательной среде</b>			
<p><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.</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
<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.	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)
<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.	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 отмечают 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).