

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственный университет»
(КГУ)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ЭЛЕКТРОННОМ ОБУЧЕНИИ

Направление подготовки: 44.04.02 Психолого-педагогическое образование

Направленность: Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред

Квалификация выпускника: Магистр психолого-педагогического образования

Кострома
2020

Рабочая программа дисциплины «Геймификация в электронном обучении» разработана в соответствии с ФГОС ВО

44.04.02	Психолого-педагогическое образование	ФГОС ВО магистратура по направлению подготовки 44.04.02 Психолого-педагогическое образование, утвержденный Минобрнауки России № 127 от 22.02.2018
----------	--------------------------------------	---

Разработал: Воронцов Д.Б., доцент кафедры психолого-педагогического образования, к.пед.н., доцент

Рецензент: Захарова Ж.А., заведующий кафедрой психолого-педагогического образования, д.пед.н., профессор

УТВЕРЖДЕНО:

На заседании кафедры психолого-педагогического образования
Протокол заседания кафедры № 9 от 27.04.2020 г.
Заведующий кафедрой психолого-педагогического образования
Захарова Ж.А., д.пед.н., профессор

ПЕРЕУТВЕРЖДЕНО:

На заседании кафедры психолого-педагогического образования
Протокол заседания кафедры № 9 от 29.04.2021 г.
Заведующий кафедрой психолого-педагогического образования
Захарова Ж.А., д.пед.н., профессор

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

На заседании кафедры психолого-педагогического образования:
Протокол заседания кафедры № 10 от 10 марта 2022 г.
Заведующий кафедрой психолого-педагогического образования
д.п.н., профессор Ж.А. Захарова

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Знания в области геймификации в электронном обучении отвечают современным образовательным потребностям общества, поскольку предполагают своевременную и адекватную реакцию образовательных организаций и их сотрудников на изменения в системе образования, основанные на научном и технологическом прогрессе.

Цель дисциплины

Совершенствовании профессиональных компетенций педагогов в области геймификации образовательного процесса посредством технологий электронного обучения.

Задачами дисциплины являются:

1. Овладеть методическими приемами эффективного применения средств информационных и коммуникационных технологий в образовательном процессе;
2. Сформировать готовность к геймификации образовательной среды.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

– знать:

Средства и методические приемы геймификации образовательного процесса с электронной образовательной среде.

– уметь:

Применять средства и формы работы, приемы для геймификации образовательного процесса с электронной образовательной среде.

– владеть:

Средствами и методическими приемами геймификации образовательного процесса с электронной образовательной среде

Освоить компетенции:

ПКоб-5 Способен к организации игровых образовательных практик, проведению психологической экспертизы (оценки) их комфортности и безопасности.

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина относится к блоку 1, дисциплины по выбору. Изучается на 2 курсе обучения.

4. Объем дисциплины

4.1. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием академических часов и виды учебной работы

Виды учебной работы,	Заочная форма
Общая трудоемкость в зачетных единицах	2
Общая трудоемкость в часах	72
Аудиторные занятия в часах, в том числе:	10
Лекции	4
Практические занятия	6
Практическая подготовка	-
Лабораторные занятия	-
Самостоятельная работа в часах	62

Форма промежуточной аттестации	Зачет
--------------------------------	-------

4.2. Объем контактной работы на 1 обучающегося

Виды учебных занятий	Заочная форма
Лекции	4
Практические занятия	6
Практическая подготовка	-
Лабораторные занятия	-
Консультации	-
Зачет/зачеты	0,1
Экзамен/экзамены	-
Курсовые работы	-
Курсовые проекты	-
Всего	10,1

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам), с указанием количества часов и видов занятий

5.1 Тематический план учебной дисциплины Заочная форма обучения

№	Название раздела, темы	Всего з.е/час	Аудиторные занятия			Самостоятельная работа
			Лекц.	Практ.	Лаб.	
1.	Определение геймификации. История геймификации. Что такое игра?	7	1	2		4
2.	Игровое мышление. Игровые элементы. Ограничения.	33	2	2		29
3.	Обучающие компьютерные игры и сервисы онлайн	32	1	2		29
	Итого:	72	4	6		62

5.2. Содержание

Тема 1. Определение геймификации. История геймификации. Что такое игра?

Психолого-педагогические основы игры. Игра как средство обучения и воспитания. Геймификация обучения как история и тренд. Компьютеризация образования. Современные системы компьютерного обучения.

Тема 2. Игровое мышление. Игровые элементы. Ограничения.

Структура обучающей игры. Правила игр. Ограничения игры

Тема 3. Обучающие компьютерные игры и сервисы онлайн.

Анализ игр и сервисов с обучающим потенциалом.

6. Методические материалы для обучающихся по освоению дисциплины

6.1. Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине (модулю)

№ п/п	Раздел (тема) дисциплины	Задание	Часы	Методические рекомендации по выполнению задания (при необходимости)	Форма контроля
1.	Определение геймификации. История геймификации. Что такое игра?	Игра как средство обучения и воспитания. Геймификация обучения как история и тренд. Компьютеризация образования. Современные системы компьютерного обучения	4	Самостоятельная работа студентов (СРС) включает текущую и творческую проблемно-ориентированную самостоятельную работу (ТСР). Текущая СРС направлена на углубление и закрепление знаний студента, развитие практических умений и включает: • работу с электронными источниками информации; • изучение тем, вынесенных на самостоятельную проработку; • подготовку к практическим занятиям; • подготовку к экзамену; • подготовку к курсовой работе. Творческая самостоятельная работа включает: • поиск, анализ, структурирование информации	Устный опрос на практическом занятии; Доклады; Обсуждение
2.	Игровое мышление. Игровые элементы. Ограничения	Психолого-педагогические основы игры Структура обучающей игры. Правила игр. Ограничения игры	29		Устный опрос на практическом занятии; Доклады; Обсуждение
3.	Обучающие компьютерные игры и сервисы онлайн	Анализ игр и сервисов с обучающим потенциалом	29		Устный опрос на практическом занятии; Доклады; Обсуждение
			62		

6.2. Тематика и задания для практических занятий

Тема 1. Определение геймификации. История геймификации. Что такое игра?

1. Игра как средство обучения и воспитания.
2. Геймификация обучения как история и тренд.
3. Компьютеризация образования.
4. Современные системы компьютерного обучения.

Тема 2. Игровое мышление. Игровые элементы. Ограничения.

1. Психолого-педагогические основы игры.
2. Структура обучающей игры. Правила игр.
3. Ограничения игры

Тема 3. Обучающие компьютерные игры и сервисы онлайн.

Анализ игр и сервисов с обучающим потенциалом (Примеры сервисов, которые используют геймификацию для образования: 1.Codecademy – обучение программированию на JavaScript, HTML, Python, Ruby. 2.Code School – еще один сервис для обучения программированию с элементами геймификации. 3.Motion Math Games – мобильные игры по математике делают обучение веселым и захватывающим. 4.Mathletics – программа для школ, направленная на привлечение детей к математике через игры и челленджи. 5.Khanacademy – бесплатные видео-курсы по различным предметам. 6.Spongelab – платформа для персонализированного научного образования. 7.Foldit – решение научных задач как пазлов и другие)

6.3. Тематика и задания для лабораторных занятий

6.4. Методические рекомендации для выполнения курсовых работ (проектов)

7. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины

№ п/п	Наименование	Количество / ссылка на электронный ресурс
1.	Варенина Людмила Петровна Геймификация в образовании // ИСОМ. 2014. №6-2.	https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii
2.	Бахметьева И.А., Яйлаева Р.Н. Игрофикация в образовании // Colloquium-journal. 2019. №21 (45).	https://cyberleninka.ru/article/n/igrofikatsiya-v-obrazovanii
3.	Инновационная образовательная среда университета/ Под общ. ред. В. П. Соломина. -СПб.: Акад. исслед. культуры, 2008. - 92 с.	ЭБС Университетская библиотека «On line»
4.	Пивнев Дмитрий Игоревич, Касаткина Алина Владимировна Роль игрофикации в образовании: опыт создания игрового модуля // Гуманитарная информатика. 2017. №12.	https://cyberleninka.ru/article/n/rol-igrofikatsii-v-obrazovanii-opyt-sozdaniya-igrovogo-modulya

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

Информационно-образовательные ресурсы:

Библиотека ГОСТов. Все ГОСТы, [Электронный ресурс], URL:<http://vsegost.com/>

Электронные библиотечные системы:

- ЭБС Университетская библиотека онлайн - <http://biblioclub.ru>

- ЭБС «Лань» <https://e.lanbook.com>
- ЭБС «ZNANIUM.COM» <http://znanium.com>

Курс содержит следующие элементы:

- элемент «Лекции» в текстовом формате;
- элемент «Видеолекции», представляющий собой видеозапись лекция в ВКС с использованием инструментария ПО Zoom;
- элемент «Практические задания», обеспечивающий проведение практических занятий;
- элемент «Тесты», обеспечивающий контроль освоения лекционного материала;
- элемент «Учебно-методическое обеспечение дисциплины», включающий в себя рабочую программу дисциплины, рекомендованную литературу;
- элемент «Обратная связь с обучающимися», представленная инструментом Форум.

9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Лекционные занятия проводятся в аудиториях с требуемым числом посадочных мест, оборудованные мультимедиа.

Практические занятия проводятся в компьютерных классах, оборудованных ПК со свободно распространяемым программным обеспечением.