

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

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

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

На заседании кафедры психолого-педагогического образования:
Протокол заседания кафедры № 10 от 04 апреля 2023 г.

Заведующий кафедрой психолого-педагогического образования
Захарова Ж.А., д.п.н., профессор

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

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ

Направление подготовки *«(44.04.02) Психолого-педагогическое образование»*

Направленность *«Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред»*

Квалификация (степень) выпускника: магистр

**Кострома
2020**

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственный университет»

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ИГРОВЫЕ ФОРМЫ В РАБОТЕ АНИМАТОРА**

Направление подготовки: **Психолого-педагогическое образование**

Квалификация (степень) выпускника: «магистр психолого-педагогического
образования»

Разработана в соответствии с федеральным образовательным стандартом
высшего профессионального образования

Кострома
2020

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственный университет»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Игровые инструменты в профориентационной работе

Направление подготовки – 44.04.02 «Психолого-педагогическое образование»

Программа магистратуры Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред

Квалификация (степень) выпускника: магистр

**Кострома
2020**

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственный университет»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

**ИГРОВЫЕ КЕЙСЫ В ЭКСПЕРТИЗЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ
РЕЗУЛЬТАТОВ**

Направление подготовки «44.04.02 Психолого-педагогическое образование»

Направленность «Психопедагогика социальных симуляторов и игровых
образовательных сред»

Квалификация (степень) выпускника: магистр

**Кострома
2020**

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ИГРОВЫЕ СРЕДСТВА ФАСИЛИТАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Направление подготовки: 44.04.02 «Психолого-педагогическое образование»

Направленность: «Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред»

Квалификация выпускника: магистр

**Кострома
2020**

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

**ИССЛЕДОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ИГРОВЫХ ПРАКТИК ДЕТЕЙ,
МОЛОДЕЖИ И ВЗРОСЛЫХ**

Направление подготовки *«(44.04.02) Психолого-педагогическое образование»*

Направленность *«Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред»*

Квалификация (степень) выпускника: магистр

**Кострома
2020**

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственный университет»

**РАБОЧАЯ УЧЕБНАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (модуля)
ИГРОПРАКТИКИ И ТЕХНОЛОГИИ В ПСИХОЛОГО-
ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Направление подготовки «Психолого-педагогическое образование»

**Профиль подготовки «Психопедагогика социальных симуляторов и
игровых образовательных сред»**

Квалификация (степень) выпускника – магистр

**Кострома
2020**

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ИГРОПРАКТИКИ И ТЕХНОЛОГИИ В РАБОТЕ С СЕМЬЕЙ

Направление подготовки/специальность: 44.04.02 Психолого-педагогическое образование

Направленность/специализация: Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред

Квалификация выпускника: магистр

**Кострома
2021**

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственный университет»

РАБОЧАЯ УЧЕБНАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (модуля)

ИГРЫ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Направление подготовки «Психолого-педагогическое образование»

**Профиль подготовки «Психопедагогика социальных симуляторов и
игровых образовательных сред»**

Квалификация (степень) выпускника – магистр

**Кострома
2020**

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

Утвержд
Проректор по УП

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Квалификация выпускника: Магистр

Кострома
2021

Рабочая программа дисциплины разработана в соответствии с Федеральными государственными образовательными стандартами:

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Костромской государственный университет»

Утверждено
Проректор по УМР

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

КАДРЫ ДЛЯ ЦИФРОВОЙ ЭКОНОМИКИ

Квалификация выпускника: *магистр*

**Кострома
2021**

Рабочая программа дисциплины разработана в соответствии с федеральными государственными

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственный университет»

РАБОЧАЯ УЧЕБНАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (модуля)

МАРКЕТИНГ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Направление подготовки «Психолого-педагогическое образование»

**Профиль подготовки «Психопедагогика социальных симуляторов и
игровых образовательных сред»**

Квалификация (степень) выпускника – магистр

**Кострома
2020**

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственной университет»
(КГУ)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

МЕТОДОЛОГИЯ И КОНЦЕПЦИИ ИГРЫ В РОССИИ И ЗА РУБЕЖОМ

Направление подготовки *«(44.04.02) Психолого-педагогическое образование»*

Направленность *«Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред»*

Квалификация (степень) выпускника: магистр

**Кострома
2020**

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственный университет»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

**МЕТОДИКА И ТЕХНОЛОГИЯ СОПРОВОЖДЕНИЯ
ОБУЧАЮЩЕГОСЯ В ИГРОВОМ ВЗАИМОДЕЙСТВИИ**

Направление подготовки «44.04.02 Психолого-педагогическое образование»

Направленность «Психопедагогика социальных симуляторов и игровых
образовательных сред»

Квалификация (степень) выпускника: магистр

**Кострома
2020**

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**МЕТОДИКА И ТЕХНОЛОГИЯ ИНДИВИДУАЛЬНОЙ И ГРУППОВОЙ
КОРРЕКЦИОННО-РАЗВИВАЮЩЕЙ РАБОТЫ С ОБУЧАЮЩИМИСЯ**

Направление подготовки 44.02.04. «Психолого-педагогическое образование»

Направленность: Психопедагогика социальных симуляторов и игровых
образовательных сред

Квалификация выпускника: магистр

**Кострома
2020**

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственный университет»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Методология, теория и практика игротерапии

Направление подготовки: Психолого-педагогическое образование

Квалификация (степень) выпускника: «магистр психолого-педагогического
образования»

Разработана в соответствии с федеральным образовательным стандартом
высшего профессионального образования

Кострома
2020

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

**НОРМАТИВНО-ПРАВОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ РЕАЛИЗАЦИИ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ В РАЗНЫХ УРОВНЯХ
ОБРАЗОВАНИЯ**

Направление подготовки *«(44.04.02) Психолого-педагогическое образование»*

Направленность *«Психолого-педагогическое сопровождение во всех уровнях образования»*

Квалификация (степень) выпускника: магистр

**Кострома
2020**

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ШКОЛЬНИКОВ РАЗНОГО
ВОЗРАСТА**

Направление подготовки 44.02.04. «Психолого-педагогическое образование»

Направленность: Психопедагогика социальных симуляторов и игровых
образовательных сред

Квалификация выпускника: магистр

**Кострома
2020**

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ПСИХОЛОГИЯ ИГРЫ

Направление подготовки *«(44.04.02) Психолого-педагогическое образование»*

Направленность *«Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред»*

Квалификация (степень) выпускника: магистр

**Кострома
2020**

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

**ПРОЕКТИРОВАНИЕ ИГРОВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ
ПРОЦЕССОВ И СРЕД**

Направление подготовки *«(44.04.02) Психолого-педагогическое образование»*

Направленность *«Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред»*

Квалификация (степень) выпускника: магистр

**Кострома
2020**

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

(КГУ)

УТВЕРЖДАЮ
проректор по У

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ПОСТРОЕНИЕ КАРЬЕРЫ

Квалификация выпускника: магистр

Кострома
2021

Рабочая программа дисциплины разработана в соответствии с федеральными государственными образовательными стандартами по направлениям магистратуры:

Код	Наименование направления подготовки	Выходные данные ФГОС, наименование, дата утверждения
-----	-------------------------------------	--

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственный университет»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
**ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИГРОТЕХНИЧЕСКОЙ
РАБОТЫ ПЕДАГОГА**

Направление подготовки «44.04.02 Психолого-педагогическое образование»

Направленность «Психопедагогика социальных симуляторов и игровых
образовательных сред»

Квалификация (степень) выпускника: магистр

**Кострома
2020**

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЭКСПЕРТИЗА ИГР И ИГРУШЕК

Направление подготовки – «Психолого-педагогическое образование»

**Направленность подготовки – Психопедагогика социальных симуляторов и
игровых образовательных сред**

Квалификация (степень) выпускника: магистр

**Кострома
2020**

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственный университет»

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНИКА ИГРОПЕДАГОГА**

Направление подготовки: Психолого-педагогическое образование

Квалификация (степень) выпускника: «магистр психолого-педагогического
образования»

Разработана в соответствии с федеральным образовательным стандартом
высшего профессионального образования

Кострома
2020

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

УТВЕРЖДА
проректор по УП

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

СИСТЕМНЫЙ АНАЛИЗ

Квалификация выпускника: магистр

Кострома
2021

Рабочая программа дисциплины разработана в соответствии с федеральными
государственными образовательными стандартами по направлениям
магистратуры:

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

УТВЕРЖДА
проректор по УП

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
**СОВРЕМЕННЫЕ КОММУНИКАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И
МЕЖКУЛЬТУРНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ**

Квалификация выпускника: магистр

Кострома
2021

1

Рабочая программа дисциплины разработана в соответствии с федеральными государственными образовательными стандартами по направлениям магистратуры:

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**ТЕХНИКИ МОДЕРАЦИИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В ГРУППОВЫХ
ПРОЦЕССАХ**

Направление подготовки: 44.04.02 Психолого-педагогическое образование

Направленность: Психопедагогика социальных симуляторов и игровых
образовательных сред

Квалификация выпускника: Магистр психолого-педагогического образования

Кострома
2020

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

Утверждено
Проректор по УМР

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Управление проектами

Квалификация выпускника: *магистр*

Кострома
2021

Рабочая программа дисциплины разработана в соответствии с федеральными государственными образовательными стандартами по направлениям магистратуры:

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.