

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 выпускника: магистр

**Кострома
2020**

Рабочая программа дисциплины *«Игровой дизайн образовательных программ»* разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом по направлению подготовки 44.04.02 *«Психолого-педагогическое образование»*, утвержденным приказом №127 от 22.02.2018.

Разработал: Миновская О.В. доцент кафедры психолого-педагогического образования, к.пед.н.

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

УТВЕРЖДЕНО:

На заседании кафедры психолого-педагогического образования:

Протокол заседания кафедры № 12 от 06 мая 2020 г.

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

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

На заседании кафедры психолого-педагогического образования:

Протокол заседания кафедры № 9 от 29 апреля 2021 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 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

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Педагогический дизайн (Instructional design) — относительно новое понятие в современной системе образования. В его основу положено использование знаний об эффективной работе, выстраивании образовательного процесса от планируемых результатов, различных типов учебных задач и др. Курс направлен на обучение студентов эффективным методам и способам конструирования программ учебных предметов/курсов, сценариев занятий. В рамках курса обучающиеся научатся проектировать образовательные результаты, создавать контент-карты учебных курсов, обеспечивать обратную связь и подбирать необходимые стратегии преподавания.

Практическая ориентированность программы состоит в том, что на протяжении обучения магистранты не только изучают образовательные программы общего, дополнительного и профессионального образования разных уровней, но и разрабатывают в рабочих группах свои учебные проекты по игрофикации, визуализации, использованию средств педагогического дизайна при построении программ и занятий по ним.

Цель дисциплины – формирование проектной культуры обучающихся, готовности к разработке игрового дизайна образовательных программ, технологичному применению инструментов образовательного дизайна.

Задачи дисциплины (модуля):

- 1) сформировать системные представления о возможностях и ограничениях, технологических моделях и алгоритмах образовательного дизайна, особенностях игрового дизайна образовательных программ;
- 2) способствовать развитию проектного мышления обучающихся как будущих технологов в сфере психолого-педагогической деятельности;
- 3) обеспечить формирование у магистрантов опыта проектирования игровых программ для обучающихся разного возраста с использованием инструментов образовательного дизайна

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

освоить компетенции:

способен проектировать и реализовывать игровые программы с целью психологической профилактики детей и молодежи (ПКОб-2).

Код и содержание индикаторов компетенции

ПК-2.1. Знает: теоретические принципы, основные виды и средства организации и проведения игровых программ с целью психологической профилактики детей и молодежи.

ПК-2.2. Умеет: планировать, проводить и оценивать эффективность игровых программ с целью психологической профилактики детей и молодежи.

ПК-2.3. Владеет: навыками проведения игровых программ с целью психологической профилактики детей и молодежи.

Знать: теоретические и технологические основы образовательного дизайна; современные модели образовательного дизайна; возможности индивидуализации образовательного процесса для педагога и обучающегося средствами дизайна; структуру и технологические алгоритмы функционирования игровых процессов и игровых сред; специфику проектирования игровых программ для обучающихся разного возраста с использованием инструментов образовательного дизайна;

Уметь: владеть терминологическим аппаратом данного раздела педагогической науки и практики; уметь проектировать различные элементы образовательных программ; уметь разрабатывать конструкцию и элементы игрового дизайна образовательной

программы; уметь осуществлять оценку эффективности разработанных технологических решений;

Владеть: умениями анализа психолого-педагогической ситуации и выработки технологического решения, техниками решения изобретательских задач, правилами оформления программных документов, умениями разработки элементов игровых программ, способами делового сотрудничества и выполнения задач в проектной группе.

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина относится к части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений. Изучается обучающимися заочной формы на 1 курсе (зачет) и 2 курсе (экзамен).

Изучение дисциплины является основой для государственной итоговой аттестации (подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена).

4. Объем дисциплины (модуля)

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

Виды учебной работы,	Заочная
Общая трудоемкость в зачетных единицах	4
Общая трудоемкость в часах	144
Аудиторные занятия в часах, в том числе:	
Лекции	12
Практические занятия	14
Практическая подготовка	
Лабораторные занятия	
Самостоятельная работа в часах	118
Форма промежуточной аттестации	Зачет (1 курс), экзамен (2 курс)

4.2. Объем контактной работы на 1 обучающегося

Виды учебных занятий	Заочная
Лекции	12
Практические занятия	14
Лабораторные занятия	
Консультации	2,6
Зачет/зачеты	0,25
Экзамен/экзамены	0,33
Курсовые работы	
Практическая подготовка	
Курсовые проекты	
Всего	29,18

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

5.1. Тематический план учебной дисциплины

5.1.1. Тематический план учебной дисциплины (заочное)

№	Название раздела, темы	Всего	Аудиторные занятия	Сам. раб.
---	------------------------	-------	--------------------	-----------

		з.е/час	Лекц.	Практ.	Лаб.	
1.	Основы педагогического дизайна	10	2	2		6
2.	Образовательные программы: нормативные требования, содержание, структура	10	2	2		6
3.	Игровой дизайн образовательных программ: варианты и ограничения	22	2	4		16
4.	Зачет	9				9
5.	Игровой дизайн образовательных программ: технологический аспект	19	2	2		15
6.	Средства визуализации в педагогическом дизайне	19	2	2		15
7.	Игровой дизайн образовательных программ в цифровой среде	19	2	2		15
8.	Экзамен	36				36
	Всего	4/144	12	14		118

5.2. Содержание:

ТЕМА 1. Основы педагогического дизайна. Понятия «педагогический дизайн», Instructional Design, Educational design в современной зарубежной и российской науке. История развития идей педагогического дизайна. Принципы педагогического дизайна (Robert M. Gagne). Модели педагогического дизайна, их специфика, достоинства и ограничения. Разновидности подходов проектирования учебного процесса. Особенности структурирования предметного curriculum: обзор зарубежных подходов.

ТЕМА 2. Образовательные программы: нормативные требования, содержание, структура. Понятие «образовательная программа». Образовательные программы общего, дополнительного и профессионального образования. Нормативные основы разработки и реализации различных программ. Требования к содержанию, результатам и условиям реализации образовательных программ.

ТЕМА 3. Игровой дизайн образовательных программ: варианты и ограничения. Возможности и ограничения игрофикации в образовательных программах для обучающихся разного возраста. Возможности и ограничения игрофикации в образовательных программах общего, дополнительного и профессионального образования. Варианты построения образовательной программы на основе игры: игра как форма организации, игра как деятельность обучающихся, игра как средство самосовершенствования обучающегося. Возможности индивидуализации образовательного процесса игровыми средствами.

ТЕМА 4. Игровой дизайн образовательных программ: технологический аспект. Педагогический дизайн как процесс проектирования образовательной среды,

образовательных средств. Командный подход к разработке образовательного продукта. Производственный цикл создания образовательного продукта. Структурирование содержания образования. Создание упражнений и других действий. Системы и методы измерения образовательных достижений.

ТЕМА 5. Средства визуализации в педагогическом дизайне. Психологические особенности организации мыслительной деятельности учащихся в современной школе. Мыслительные стратегии в образовательном процессе. Метод визуализации в контексте эвристического мышления. Принцип когнитивной визуализации в конструировании учебных элементов. Типы визуализации. Современные средства визуализации учебной информации. Методические аспекты визуализации – заимствование идей, методов и средств из других областей: принципы дизайна карты, принципы обозначения данных в графиках, правила композиции, макетирования, колористики, стиль написания, программные средства, ориентация на аудиторию.

ТЕМА 6. Игровой дизайн образовательных программ в цифровой среде. Применение образовательного дизайна в области e-learning. Цифровые учебные материалы как объект проектирования. Педагогический дизайн в сетевых технологиях обучения. Этическая сторона игрофикации. Игофикация в соцсетях. Бейджификация и создание зависимости. Игофикация в медиа-пространстве. Манипуляции в онлайн-среде. Внутренняя и внешняя мотивация игроков, изменение мотивации по мере движения игрока. Игровые элементы дистанционного курса. Онлайн-квесты. Рейтинги.

5.3 Практическая подготовка

Код, направление, направленность	Наименование дисциплины	Количество часов дисциплины, реализуемые в форме практической подготовки					
		Семестр	Всего	Лекции	Практ.	Лаб. раб.	С.р.
44.04.02. Психолого-педагогическое образование	Игровой дизайн образовательных программ	2/3	72/72	-	2	-	-

Код, направление, направленность	Наименование дисциплины	Содержание задания на практическую подготовку по выбранному виду деятельности	Количество часов дисциплины, реализуемые в форме практической подготовки			
			Лекции	Практ.	Лаб. раб.	С.р.
44.04.02. Психолого-педагогическое образование	Игровой дизайн образовательных программ	Разработка учебных проектов образовательных программ общего, дополнительного и профессионального образования; отработка моделей и методов образовательного дизайна в практике; практическое	-	2	-	-

		освоение обучающимися технологических алгоритмов педагогического проектирования образовательных программ и занятий				
--	--	--	--	--	--	--

6. Методические материалы для обучающихся по освоению дисциплины

6.1. Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине (модулю)

№	Название раздела, темы	Задание	Методические рекомендации	Время выполнения	Форма контроля
1.	Основы педагогического дизайна	Составить «Краткий путеводитель» по педагогическому дизайну	На основе рекомендованных источников, содержания лекций отобрать наиболее значимую информацию и представить ее в формате «Краткого путеводителя» по вопросам педагогического дизайна. Выбранная информация может быть представлена в текстовом и/или графическом виде, в печатном или электронном варианте любой конфигурации по видению автора. Задание выполняется индивидуально.	6 часов	Взаимопроверка, представление работы преподавателю
2.	Образовательные программы: нормативные требования, содержание, структура	Представить особенности построения образовательной программы определенного типа и уровня	Обучающиеся изучают нормативные документы (в первую очередь, ФГОС и ФГТ), а также рекомендации (в том числе, примерные программы, рекомендованные Министерством просвещения РФ), которые касаются разработки образовательных программ общего (дошкольного, начального, основного и среднего) образования, дополнительного и профессионального образования. Каждая рабочая группа подготавливает обзорный доклад по особенностям одной из программ (по распределению между группами). Обзорный доклад должен раскрывать: - структуру программы, - варианты построения содержания программы, - условия реализации программы. Задание выполняется в группах по 3-4 человека, оформляется в виде презентации в редакторе PowerPoint (примерно 10 слайдов)	6 часов	Выступления с докладами на семинаре, представление работы преподавателю
3.	Игровой дизайн образовательных	Разработать игровой дизайн (проект) образовательной	Обучающиеся изучают особенности построения образовательной программы дошкольного общего	16 часов	Защита учебного проекта,

	программ: варианты ограничения	и программы дошкольного общего образования	образования в соответствии с ФГОС, а затем уже разработанные и реализуемые в РФ программы дошкольного образования (ссылка на Навигатор - https://firo.ranepa.ru/obrazovanie/fgos/184-obrazovatelniye-programmi-doshkolnogo-obrazovaniya). Каждая рабочая группа выбирает понравившуюся программу из Навигатора и придумывает своей проект игрового дизайна данной программы. Проект включает в себя: - характеристику выбранной программы, - сам творческий замысел по дизайну данной программы (можно выбрать какой-либо элемент программы), - объяснение, чем будет полезен данный вариант педагогического дизайна программы, какие эффекты он позволит получить. Задание выполняется в группах по 3-4 человека, оформляется в виде презентации в редакторе PowerPoint		рецензирование проектов специалистом в сфере дошкольного образования
4.	Зачет	Подготовка к зачету	Повторение материала, рассмотренного на лекционных и практических занятиях, оформление в папке заданий, выполненных в рамках самостоятельной работы, подготовка ответов по примерным вопросам и практическим заданиям.	9 часов	Зачет
5.	Игровой дизайн образовательных программ: технологический аспект	Разработать игровой дизайн (проект) образовательной программы дополнительного образования	Преподаватель предлагает одну конкретную дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу для детей, которая реализуется в городе Костроме. Каждая рабочая группа разрабатывает свой вариант игрового дизайна данной программы. Он включает в себя: - характеристики программы, которые выделила группа как значимые,	15 часов	Защита учебного проекта, рецензирование проектов педагогом автором избранной дополнительной программы

			<ul style="list-style-type: none"> - сам творческий замысел по дизайну данной программы, - примеры построения тем и занятий в рамках творческого замысла, - способы измерения и оценивания образовательных результатов по программе <p>Задание выполняется в группах по 3-4 человека, оформляется в виде презентации в редакторе PowerPoint (примерно 10 слайдов)</p>		
6.	Средства визуализации в педагогическом дизайне	Разработать приемы визуализации, которые будут использоваться при реализации образовательной программы основного общего образования	<p>Обучающиеся изучают психолого-педагогические особенности подростков, требования к построению образовательной программы основного общего образования, а затем рабочую программу по какому-либо предмету для изучения в 6 или 7 классе.</p> <p>Каждая рабочая группа выбирает 3 учебные темы и придумывает приемы визуализации, которые могут использоваться при их изучении.</p> <p>Проект включает в себя:</p> <ul style="list-style-type: none"> - характеристику выбранных тем, - описание приемов визуализации для изучения каждой темы, - обоснование целесообразности и оптимальности данных приемов для изучения данной темы. <p>Задание выполняется в группах по 3-4 человека, оформляется в виде презентации в редакторе PowerPoint</p>	15 часов	Защита учебного проекта, рецензирование проектов учителем - предметником
7.	Игровой дизайн образовательных программ в цифровой среде	Разработать игровой дизайн программы конкретной дисциплины в СДО КГУ	Обучающиеся работают с программой дисциплины «Психология игры», которую они изучали в предыдущих семестрах. Каждая группа предлагает свой проект игрофикации данной программы. В проекте могут учитываться все возможности системы MOODLE, доступные интернет-ресурсы, а также авторские элементы игрофикации, придуманные	15 часов	Защита учебного проекта, рецензирование проектов администратором СДО КГУ

			<p>группой. Задание по возможности реализуется с помощью учебно-тренировочной страницы курса в СДО КГУ.</p>		
8.	Экзамен	Подготовка к зачету	<p>Повторение материала, рассмотренного на лекционных и практических занятиях, оформление в папке заданий, выполненных в рамках самостоятельной работы, подготовка ответов по примерным вопросам и практическим заданиям.</p>	36 часов	Экзамен

6.2. Тематика и задания для практических занятий

Основы педагогического дизайна.

Принципы педагогического дизайна.

Модели педагогического дизайна, их специфика, достоинства и ограничения.

Особенности структурирования предметного содержания.

Образовательные программы: нормативные требования, содержание, структура.

Образовательные программы общего образования

Образовательные программы дополнительного образования.

Образовательные программы профессионального образования.

Игрофикация в образовательных программах для обучающихся разного возраста.

Игровые элементы в образовательных программах для дошкольников.

Игровые элементы в образовательных программах для младших школьников.

Игровые элементы в образовательных программах для подростков.

Игровые элементы в образовательных программах для учащейся молодежи.

Игровые элементы в образовательных программах для обучения и повышения квалификации взрослых.

Варианты построения образовательной программы на основе игры

Игра как форма организации деятельности обучающихся.

Игра как деятельность обучающихся. Игровое содержание образовательных программ.

Игра как средство самопознания, самоопределения и самосовершенствования обучающегося при освоении образовательной программы.

Возможности индивидуализации образовательного процесса игровыми средствами.

Педагогический дизайн как процесс проектирования образовательных средств.

Производственный цикл создания образовательного продукта.

Структурирование содержания образования.

Создание упражнений и других действий.

Системы и методы измерения образовательных достижений.

Средства визуализации в педагогическом дизайне

Типы визуализации.

Современные средства визуализации учебной информации.

Методические аспекты визуализации в образовательном процессе: приемы визуализации и работа педагога с ними.

Игровой дизайн образовательных программ в цифровой среде.

Игрофикация в соцсетях.

Игрофикация в медиа-пространстве.

Игровые элементы дистанционного курса.

6.3. Тематика и задания для лабораторных занятий

Отсутствуют лабораторные занятия

6.4. Методические рекомендации для выполнения курсовых работ (проектов)

Отсутствуют курсовые работы

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

а) основная:

1. Вязникова, Е.А. Дизайн-проектирование: средовой объект дизайна / Е.А. Вязникова, В.С. Крохалев, В.А. Курочкин; Уральский государственный архитектурно-художественный университет (УрГАХУ). – Екатеринбург: Архитектон, 2017. – 55 с. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=482031>

2. Даутова, О.Б. Как разработать образовательную программу основной школы: практическое пособие / О.Б. Даутова, О.Н. Крылова. – СПб.: КАРО, 2015. – 112 с. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=461793>

3. Даутова, О.Б. Новая идеология ФГОС: реализация системно-деятельностного подхода в образовании: методическое пособие / О.Б. Даутова, И.В. Муштавинская. – М.: Русское слово - учебник, 2015. – 217 с. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=486126>

4. Смирнова, Л.Э. История и теория дизайна: учебное пособие / Л.Э. Смирнова. – Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2014. – 224 с. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=435841>

б) дополнительная:

1. Криулина, А.А. Эргодизайн образовательного пространства (Размышления психолога): монография / А.А. Криулина. – М.: ПЕР СЭ, 2003. – 192 с. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233228>

2. Белякова, Е.Г. Психолого-педагогический мониторинг: учебное пособие / Е.Г. Белякова, Т.А. Строкова. – Тюмень: Тюменский государственный университет, 2015. – 240 с. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=571918>

3. Вагнер, И.В. Длительная игра как форма реализации программы воспитания: методическое пособие / И.В. Вагнер. – М.: Русское слово - учебник, 2015. – 145 с. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=486108>

4. Ильин, М.В. Разработка содержания профессионального образования на основе компетентностного подхода: методические рекомендации / М.В. Ильин, Э.М. Калицкий. – Минск: РИПО, 2016. – 91 с. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=485926>

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

- ЭБС «Университетская библиотека online»; путь доступа: www.biblioclub.ru;

- ЭБС «Знаниум», путь доступа: www.znanium.ru

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

Для освоения дисциплины необходимы учебные аудитории, оснащенные учебной мебелью и доской (меловой, флипчато), комплект мультимедиа-оборудования, видео-техника. компьютерный класс для электронного тестирования. Лицензионное программное обеспечение не требуется.