

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Сыров Игорь Анатольевич  
Должность: Директор  
Дата подписания: 30.10.2023 14:02:17  
Уникальный программный ключ:  
b683afe664d7e9f64175886cf9626a196149ad36

СТЕРЛИТАМАКСКИЙ ФИЛИАЛ  
ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО  
УЧРЕЖДЕНИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«УФИМСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ НАУКИ И ТЕХНОЛОГИЙ»

Факультет  
Кафедра

*Математики и информационных технологий*  
*Фундаментальной математики*

**Аннотация рабочей программы дисциплины (модуля)**

дисциплина

***Б1.О.26 Геймификация в обучении математике***

обязательная часть

Направление

***44.03.05***  
код

***Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)***  
наименование направления

Программа

***Математика, Информатика***

Форма обучения

***Очная***

Для поступивших на обучение в  
***2023 г.***

**1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с установленными в образовательной программе индикаторами достижения компетенций**

<b>Формируемая компетенция (с указанием кода)</b>	<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Результаты обучения по дисциплине (модулю)</b>
ОПК-5. Способен осуществлять контроль и оценку формирования результатов образования обучающихся, выявлять и корректировать трудности в обучении	ОПК-5.1. Обладание знаниями о видах, целях, способах и методах осуществления контроля и оценки формирования результатов образования обучающихся, механизмах выявления индивидуальных особенностей и способах преодоления затруднений в обучении.	Обучающийся должен: знать методы, способы осуществления контроля и оценки формирования результатов образования, выявлять трудности в обучении.
	ОПК-5.2. Использует современные способы диагностики формирования результатов образования, выявляет и корректирует трудности в обучении.	Обучающийся должен: уметь использовать современные способы диагностики формирования результатов образования.
	ОПК-5.3. Владеет навыками осуществления контроля и оценки формирования результатов образования обучающихся, выявления и корректирования трудностей в обучении.	Обучающийся должен: владеть методами и способами контроля и оценки формирования результатов образования обучающихся, корректирования трудностей в обучении.
ПК-4. Способен применять современные методики обучения и образовательные технологии, включая информационные образовательные ресурсы	ПК-4.1. Обладает знаниями о современных методах и технологиях обучения с использованием информационных образовательных ресурсов.	Обучающийся должен: знать приемы и методы использования средств цифровых технологий, включая геймификацию, в различных видах и формах учебной деятельности.
	ПК-4.2. Проектирует содержание образовательных программ с учетом современных методов и технологий обучения, включая информационные образовательные ресурсы.	Обучающийся должен: уметь использовать средства цифровых технологий в своей профессиональной деятельности, включая приемы геймификации.
	ПК-4.3. Владеет современными методами и технологиями обучения и по необходимости применяет информационные образовательные ресурсы.	Обучающийся должен: владеть приемами разработки методик и педагогических технологий, основанных на применении

		цифровых технологий, включая геймификацию в обучении.
--	--	---

## 2. Цели и место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Цели изучения дисциплины:

обеспечение профессионально-методической подготовки специалистов, способных качественно осуществлять обучение и воспитание в разных типах учебных учреждений с использованием геймификации.

Дисциплина изучается на 5 курсе в 10 семестре

## 3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 2 зач. ед., 72 акад. ч.

Объем дисциплины	Всего часов
	Очная форма обучения
Общая трудоемкость дисциплины	72
Учебных часов на контактную работу с преподавателем:	
лекций	16
практических (семинарских)	16
другие формы контактной работы (ФКР)	0,2
Учебных часов на контроль (включая часы подготовки):	
зачет	
Учебных часов на самостоятельную работу обучающихся (СР)	39,8

Формы контроля	Семестры
зачет	10

## 4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

### 4.1. Разделы дисциплины и трудоемкость по видам учебных занятий (в академических часах)

№ п/п	Наименование раздела / темы дисциплины	Виды учебных занятий, включая самостоятельную работу обучающихся и трудоемкость (в часах)			
		Контактная работа с преподавателем			СР
		Лек	Пр/Сем	Лаб	
<b>1</b>	<b>Сущность геймификации</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>16</b>
1.1	Геймификация: сущность, условия уместности и границы применимости.	2	0	0	2
1.2	Геймификация в обучении.	2	2	0	2

1.3	Ролевые и деловые игры в обучении.	2	2	0	4
1.4	Геймификация в электронном обучении.	2	2	0	4
1.5	Психологическая ролевая игра "Шесть шляп мышления".	0	2	0	4
<b>2</b>	<b>Инструменты геймификации.</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>23,8</b>
2.1	Практическое применение геймификации в электронном обучении.	2	2	0	4
2.2	Игровые образовательные платформы.	2	2	0	4
2.3	Особенности проведения ролевых, деловых, имитационных игр, игр-катастроф в электронной информационно-образовательной среде.	2	2	0	4
2.4	Образовательный веб-квест как деятельностная форма организации процесса обучения.	2	2	0	4
2.5	Технология создания образовательных веб-квестов.	0	0	0	7,8
	<b>Итого</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>39,8</b>

#### 4.2. Содержание дисциплины, структурированное по разделам (темам)

Курс лекционных занятий

№	Наименование раздела / темы дисциплины	Содержание
<b>1</b>	<b>Сущность геймификации</b>	
1.1	Геймификация: сущность, условия уместности и границы применимости.	Геймификация: сущность, условия уместности и границы применимости. Дизайнерское мышление.
1.2	Геймификация в обучении.	Почему геймификация важна и стоит ли применять её в образовании.
1.3	Ролевые и деловые игры в обучении.	Сущность ролевых и деловых игр. Примеры известных образовательных ролевых и имитационных игр.
1.4	Геймификация в электронном обучении.	Игровые технологий в электронном обучении. Достоинства и недостатки.
<b>2</b>	<b>Инструменты геймификации.</b>	
2.1	Практическое применение геймификации в электронном обучении.	Инструменты геймификации в системе электронного обучения.
2.2	Игровые образовательные платформы.	Обзор программных средств и интернет-ресурсов для создания геймифицированных онлайн-курсов.
2.3	Особенности проведения ролевых, деловых, имитационных игр, игр-катастроф в электронной информационно-образовательной среде.	Особенности проведения ролевых, деловых, имитационных игр, игр-катастроф в электронной информационно-образовательной среде. Системы оценивания результативности учебной деятельности на основе геймификации.
2.4	Образовательный веб-квест как деятельностная форма организации процесса обучения.	Образовательный веб-квест как деятельностная форма организации процесса обучения в рамках реализации ФГОС. История развития квест-технологии в образовании. Понятие, признаки, классификации образовательных веб-квестов.

## Курс практических/семинарских занятий

№	Наименование раздела / темы дисциплины	Содержание
<b>1</b>	<b>Сущность геймификации</b>	
1.2	Геймификация в обучении.	Геймификация как эффективное средство обучения.
1.3	Ролевые и деловые игры в обучении.	Сущность ролевых и деловых игр. Примеры известных образовательных ролевых и имитационных игр.
1.4	Геймификация в электронном обучении.	Геймификация в электронном обучении: триада PBL, сторителлинг, геймдизайн и другие игры.
1.5	Психологическая ролевая игра "Шесть шляп мышления".	Применение метода "Шесть шляп мышления" Эдварда де Боно, британского психолога, консультанта в области творческого мышления в качестве средства оценки и анализа собственной деятельности.
<b>2</b>	<b>Инструменты геймификации.</b>	
2.1	Практическое применение геймификации в электронном обучении.	Инструменты геймификации в системе электронного обучения.
2.2	Игровые образовательные платформы.	Обзор программных средств и интернет-ресурсов для создания геймифицированных онлайн-курсов.
2.3	Особенности проведения ролевых, деловых, имитационных игр, игр-катастроф в электронной информационно-образовательной среде.	Особенности проведения ролевых, деловых, имитационных игр, игр-катастроф в электронной информационно-образовательной среде. Примеры реализации имитационных игр в электронном обучении.
2.4	Образовательный веб-квест как деятельностная форма организации процесса обучения.	Типы и виды заданий для веб-квестов, обзор интернет-ресурсов и сервисов для их создания.