

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Сыров Игорь Анатольевич  
Должность: Директор  
Дата подписания: 30.10.2023 14:29:58  
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.В.01 Геймификация в образовании*

часть, формируемая участниками образовательных отношений

Направление

**44.04.01**  
код

*Педагогическое образование*  
наименование направления

Программа

*Дизайн цифровой образовательной среды*

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>
ПК-2. Способен проектировать содержание учебных дисциплин, технологии и конкретные методики обучения в цифровой среде	ПК-2.1. Обладает знаниями о преподаваемом предмете; о требованиях федеральных государственных образовательных стандартов к учебной дисциплине; о методике преподавания данного предмета, психолого-педагогических основах и современных технологиях обучения в цифровой среде.	Обучающийся должен: знать сущность геймификации, психолого-педагогические основы и современные приемы реализации геймификации в цифровой среде.
	ПК-2.2. Разрабатывает программы учебных дисциплин, технологии и конкретные методики обучения в цифровой среде.	Обучающийся должен: уметь разрабатывать содержание учебных дисциплин, технологии и конкретные методики обучения в цифровой среде с использованием приемов геймификации.
	ПК-2.3. Владеет дидактическими и методическими приемами разработки содержания учебных дисциплин; навыками проектирования технологий и конкретных методик обучения в цифровой среде.	Обучающийся должен: владеть приемами разработки содержания учебных дисциплин; навыками проектирования технологий и конкретных методик обучения в цифровой среде с использованием приемов геймификации.

**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 2 курсе в 3, 4 семестрах

**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 5 зач. ед., 180 акад. ч.

Объем дисциплины	Всего часов
	Очная форма обучения
Общая трудоемкость дисциплины	180
Учебных часов на контактную работу с преподавателем:	
лекций	8
практических (семинарских)	38
другие формы контактной работы (ФКР)	0,4
Учебных часов на контроль (включая часы подготовки):	
зачет	
дифференцированный зачет	
Учебных часов на самостоятельную работу обучающихся (СР)	133,6

Формы контроля	Семестры
зачет	3
дифференцированный зачет	4

**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>Геймификация как структура</b>	<b>4</b>	<b>18</b>	<b>0</b>	<b>66</b>
1.1	Сущность геймификации.	2	2	0	8
1.2	Неигровые контексты для геймификации.	0	2	0	8
1.3	Критика и наиболее известные кейсы.	0	4	0	10
1.4	Пирамида геймификации.	2	2	0	8
1.5	Обучение как способ изменить поведение.	0	2	0	8
1.6	Примеры успешной геймификации с целью изменения поведения (обучения правильному поведению) закрепления целевой модели поведения.	0	2	0	8
1.7	Системы оценивания результативности учебной деятельности на основе геймификации.	0	2	0	8
1.8	Активный статус игрока, роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей геймификации.	0	2	0	8

<b>2</b>	<b>Геймификации как процесс</b>	<b>4</b>	<b>20</b>	<b>0</b>	<b>67,6</b>
2.1	Поиск и формулировка целей для геймификации.	2	2	0	8
2.2	Характеристика наиболее предпочтительного типа поведения в геймификации.	0	2	0	8
2.3	Элементы игр и способы игрового дизайна.	0	2	0	8
2.4	Способы вовлечения, цикличность действий игроков.	2	2	0	8
2.5	Системный подход в геймификации.	0	2	0	8
2.6	Самые известные кейсы.	0	4	0	10
2.7	Применение игровых технологий в электронном обучении.	0	6	0	17,6
	<b>Итого</b>	<b>8</b>	<b>38</b>	<b>0</b>	<b>133,6</b>

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

Курс лекционных занятий

№	Наименование раздела / темы дисциплины	Содержание
<b>1</b>	<b>Геймификация как структура</b>	
1.1	Сущность геймификации.	Сущность, условия уместности и границы применимости геймификации. Дизайнерское мышление.
1.4	Пирамида геймификации.	Геймификация как структура: пирамида геймификации Понятие внешней и внутренней геймификации.
<b>2</b>	<b>Геймификации как процесс</b>	
2.1	Поиск и формулировка целей для геймификации.	Шестиэтапная схема геймификации: цели геймификации, их отличие от целей игры как таковой. Поиск и формулировка целей для геймификации, их обоснование.
2.4	Способы вовлечения, цикличность действий игроков.	Шестиэтапная схема геймификации (циклы вовлечения и прогресса, компоненты, источники удовольствия). Способы вовлечения, цикличность действий игроков.

Курс практических/семинарских занятий

№	Наименование раздела / темы дисциплины	Содержание
<b>1</b>	<b>Геймификация как структура</b>	
1.1	Сущность геймификации.	Сущность геймификации (определение, отличие от Игры и игрушки).
1.2	Неигровые контексты для геймификации.	Неигровые контексты для геймификации. Почему геймификация важна и стоит ли применять её в образовании?
1.3	Критика и наиболее известные кейсы.	Критика геймификации манипуляции и «пойнтсификации».
1.4	Пирамида геймификации.	Понятие внешней и внутренней геймификации. Геймификация с целью изменения поведения.
1.5	Обучение как способ изменить поведение.	Обучение как способ изменить поведение. Сущность проекта The Fun Theory.
1.6	Примеры успешной геймификации с целью	Примеры успешной геймификации с целью изменения поведения (обучение правильному

	изменения поведения (обучения правильному поведению) закрепления целевой модели поведения.	поведению), закрепления целевой модели поведения.
1.7	Системы оценивания результативности учебной деятельности на основе геймификации.	Системы оценивания результативности учебной деятельности на основе геймификации. Serious Games.
1.8	Активный статус игрока, роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей геймификации.	Геймификатор как Не-игрок, Не-дизайнер игр. Активный статус игрока, роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей геймификации.
<b>2</b>	<b>Геймификации как процесс</b>	
2.1	Поиск и формулировка целей для геймификации.	Поиск и формулировка целей для геймификации, их обоснование.
2.2	Характеристика наиболее предпочтительного типа поведения в геймификации.	Характеристика наиболее предпочтительного типа поведения в геймификации. Критерии поиска и описания целевых участников.
2.3	Элементы игр и способы игрового дизайна.	Элементы игр и способы игрового дизайна (примеры).
2.4	Способы вовлечения, цикличность действий игроков.	Способы вовлечения, цикличность действий игроков. Важность и типы обратной связи. Типы удовольствия по Nicole Lazzaro, источники удовольствия.
2.5	Системный подход в геймификации.	Системный подход в геймификации: возможность достижения целей разными способами (за счёт разных компонентов пирамиды геймификации).
2.6	Самые известные кейсы.	Самые известные кейсы (общая характеристика).
2.7	Применение игровых технологий в электронном обучении.	Применение игровых технологий в электронном обучении. Особенности проведения ролевых, деловых, имитационных игр, игр-катастроф в электронной информационно-образовательной среде. Реализация имитационной игры «ЧП на Луне». Проектирование веб-квеста в электронной информационно-образовательной среде.