

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Сыров Игорь Анатольевич
Должность: Директор
Дата подписания: 30.10.2023 14:29:23
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

Рабочая программа 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.

Разработчик (составитель)
кандидат педагогических наук, доцент
Воистинова Г. Х.
ученая степень, должность, ФИО

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с установленными в образовательной программе индикаторами достижения компетенций	3
2. Цели и место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы	3
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	4
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий.....	4
4.1. Разделы дисциплины и трудоемкость по видам учебных занятий (в академических часах).....	4
4.2. Содержание дисциплины, структурированное по разделам (темам)	5
5. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю).....	6
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)	7
6.1. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)	7
6.2. Перечень электронных библиотечных систем, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем	7
6.3. Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства	8
7. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)	8

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

Формируемая компетенция (с указанием кода)	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине (модулю)
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	
1	Геймификация как структура	4	18	0	66
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

2	Геймификации как процесс	4	20	0	67,6
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
	Итого	8	38	0	133,6

4.2. Содержание дисциплины, структурированное по разделам (темам)

Курс лекционных занятий

№	Наименование раздела / темы дисциплины	Содержание
1	Геймификация как структура	
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.
2	Геймификации как процесс	
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
1	Геймификация как структура	
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.
2	Геймификации как процесс	
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.

5. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

Самостоятельный подбор темы и литературы к докладу и написание доклада.

Подготовить доклад-презентацию на тему: «Геймификация в современном образовании». В докладе отразить новизну и актуальность технологии использования игры в образовательном процессе; педагогический и психологический аспекты геймификации.

Список литературы для самостоятельного изучения:

1. Михалкина, Е.В. Организация проектной деятельности: учебное пособие / Е.В. Михалкина, А.Ю. Никитаева, Н.А. Косолапова; Министерство образования и науки Российской Федерации, Южный федеральный университет, Экономический факультет. - Ростов-на-Дону: Издательство Южного федерального университета, 2016. - 146 с.: схем.,

табл. - Библиогр.: с. 121-125. - ISBN 978-5-9275-1988-0; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=461973> (дата обращения: 10.06.2023).

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

6.1. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

Основная учебная литература:

1. Солнцева, Н.В. Управление в педагогической деятельности: учебное пособие / Н.В. Солнцева. – 3-е изд., стер. – М.: Флинта, 2017. – 116 с.: ил. – Библиогр.: с. 98-99. – ISBN 978-5-9765-0861-3; То же [Электронный ресурс]. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=482745> (дата обращения: 23.05.2023).
2. Киселев, Г.М. Информационные технологии в педагогическом образовании: учебник / Г.М. Киселев, Р.В. Бочкова. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2016. – 304 с.: табл., ил. – (Учебные издания для бакалавров). – ISBN 978-5-394-02365-1; То же [Электронный ресурс]. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=452839> (дата обращения: 23.05.2023).
3. Гончарук, А.Ю. Теория и методика социально-педагогического проектирования и прогнозирования: учебно-методическое пособие и практикум по III Государственному стандарту / А.Ю. Гончарук. – М.; Берлин: Директ-Медиа, 2015. – 235 с.: ил. – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4475-3814-9; То же [Электронный ресурс]. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=276489&sr=1 (дата обращения: 23.05.2023).

Дополнительная учебная литература:

1. Звонников, В.И. Оценка качества результатов обучения при аттестации: (компетентностный подход): учебное пособие / В.И. Звонников, М.Б. Чельшкова. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Логос, 2012. – 279 с. – ISBN 978-5-98704-623-4; То же [Электронный ресурс]. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=119434&sr=1 (дата обращения: 23.05.2023).

6.2. Перечень электронных библиотечных систем, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем

№ п/п	Наименование документа с указанием реквизитов
1	Договор на доступ к ЭБС ZNANIUM.COM между БашГУ в лице директора СФ БашГУ и ООО «Знаниум» № 3/22-эбс от 05.07.2022
2	Договор на доступ к ЭБС «ЭБС ЮРАЙТ» (полная коллекция) между БашГУ в лице директора СФ БашГУ и ООО «Электронное издательство ЮРАЙТ» № 1/22-эбс от 04.03.2022
3	Договор на доступ к ЭБС «Университетская библиотека онлайн» между БашГУ и «Нексмедиа» № 223-950 от 05.09.2022
4	Договор на доступ к ЭБС «Лань» между БашГУ и издательством «Лань» № 223-948 от 05.09.2022
5	Договор на доступ к ЭБС «Лань» между БашГУ и издательством «Лань» № 223-949 от 05.09.2022
6	Соглашение о сотрудничестве между БашГУ и издательством «Лань» № 5 от 05.09.2022
7	ЭБС «ЭБ БашГУ», бессрочный договор между БашГУ и ООО «Открытые библиотечные системы» № 095 от 01.09.2014 г.
8	Договор на БД диссертаций между БашГУ и РГБ № 223-796 от 27.07.2022

9	Договор о подключении к НЭБ и о предоставлении доступа к объектам НЭБ между БашГУ в лице директора СФ БашГУ с ФГБУ «РГБ» № 101/НЭБ/1438-П от 11.06.2019
10	Договор на доступ к ЭБС «ЭБС ЮРАЙТ» (полная коллекция) между УУНиТ в лице директора СФ УУНиТ и ООО «Электронное издательство ЮРАЙТ» № 1/23-эбс от 03.03.2023

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее - сеть «Интернет»)

№ п/п	Адрес (URL)	Описание страницы
1	http://oprб.ru/index.php?modules=rnws	Информационно-образовательный портал Республики Башкортостан.
2	http://school-collection.edu.ru/	Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов.
3	http://fcior.edu.ru/	Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов.

6.3. Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства

Наименование программного обеспечения
Office Standart 2007 Russian OpenLicensePackNoLevelAcdbc
Windows 7 Professional
Microsoft Imagine

7. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Тип учебной аудитории	Оснащенность учебной аудитории
Читальный зал: помещение для самостоятельной работы.	Учебная мебель, учебно-наглядные пособия, компьютеры.
Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа, учебная аудитория текущего контроля и промежуточной аттестации, учебная аудитория групповых и индивидуальных консультаций.	Доска, учебная мебель, компьютеры.
Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа, учебная аудитория текущего контроля и промежуточной аттестации, учебная аудитория групповых и индивидуальных консультаций.	Доска, учебная мебель, компьютеры.
Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа, учебная аудитория текущего контроля и промежуточной аттестации, учебная аудитория групповых и индивидуальных консультаций, учебная аудитория курсового проектирования (выполнения курсовых работ).	Доска, учебная мебель, проектор, экран, компьютеры, учебно-наглядные пособия.
Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа, учебная аудитория текущего контроля и промежуточной аттестации, учебная аудитория групповых	Доска, учебная мебель, проектор, экран, компьютеры, учебно-наглядные пособия.

и индивидуальных консультаций, учебная аудитория курсового проектирования (выполнения курсовых работ).	
Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа, учебная аудитория текущего контроля и промежуточной аттестации, учебная аудитория групповых и индивидуальных консультаций.	Доска, учебная мебель, проектор, экран, учебно-наглядные пособия.
Лаборатория технической защиты информации. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа, учебная аудитория текущего контроля и промежуточной аттестации, учебная аудитория групповых и индивидуальных консультаций.	Доска, проектор, экран, учебная мебель, компьютеры, учебно-наглядные пособия.
Лаборатория информатики и вычислительной техники. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа, учебная аудитория текущего контроля и промежуточной аттестации, учебная аудитория групповых и индивидуальных консультаций, учебная аудитория курсового проектирования (выполнения курсовых работ).	Доска, проектор, экран, учебная мебель, компьютеры, учебно-наглядные пособия.
Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.	Доска, учебная мебель, компьютеры.
Помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования.	Демонстрационное оборудование.
Кабинет технологий и методов программирования. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа, учебная аудитория текущего контроля и промежуточной аттестации, учебная аудитория групповых и индивидуальных консультаций.	Доска, проектор, экран, учебная мебель, компьютеры, учебно-наглядные пособия.