Приложение 5

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»
Институт педагогики
Кафедра дополнительного образования

УТВЕРЖДАЮ:
Директор института



Т. И. Гущина
«17» июня 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по дисциплине Б1.В.ДВ.02.2 Разработка технологий геймификации и игры в электронном обучении

Направление подготовки/специальность: 44.04.01 - Педагогическое образование

Профиль/направленность/специализация: Педагогический дизайн

Уровень высшего образования: магистратура

Квалификация: Магистр

год набора: 2026

Тамбов, 2026

Автор программы:
Кандидат педагогических наук, доцент Мурзина Ольга Борисовна

Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 44.04.01 - Педагогическое образование (уровень магистратуры) (приказ Министерства образования и науки РФ от «22» февраля 2018 г. № 126).

Рабочая программа принята на заседании Кафедры дополнительного образования «16» июня 2026 г. Протокол № 11

Рассмотрена и одобрена на заседании Ученого совета Института педагогики, Протокол от «17» июня 2026 г. № 10.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи дисциплины…… 4

2. Место дисциплины в структуре ОП магистратуры…… 5

3. Объем и содержание дисциплины…… 5

4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства…… 8

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)…….. 17

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины…… 19

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы……. 20

1. Цели и задачи дисциплины

1.1 Цель дисциплины – формирование компетенций:

ПК-4 Способен организовать и осуществлять экспертно-аналитическую деятельность в сфере образования, осуществлять оценку и корректировку учебных материалов, вырабатывать решения для дальнейшего совершенствования учебного процесса

1.2 Типы задач профессиональной деятельности, к которым готовятся обучающиеся в рамках освоения дисциплины:

1.3 Дисциплина ориентирована на подготовку обучающихся к профессиональной деятельности в сфере:

1.4 В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы:

Обобщенные трудовые функции / трудовые функции / трудовые или профессиональные действия (при наличии профстандарта)	Код и наименование компетенции ФГОС ВО, необходимой для формирования трудового или профессионального действия	Индикаторы достижения компетенций
	ПК-4 Способен организовать и осуществлять экспертно-аналитическую деятельность в сфере образования, осуществлять оценку и корректировку учебных материалов, вырабатывать решения для дальнейшего совершенствования учебного процесса	Разрабатывает занятия с применением технологий геймификации, мультимедийного контента для электронного обучения

1.5 Согласование междисциплинарных связей дисциплин, обеспечивающих освоение компетенций:

ПК-4 Способен организовать и осуществлять экспертно-аналитическую деятельность в сфере образования, осуществлять оценку и корректировку учебных материалов, вырабатывать решения для дальнейшего совершенствования учебного процесса

№ п/п	Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи	Форма обучения		
		Очная (семестр)		
		2	3	4
1	Преддипломная практика			+
2	Проектирование персонализированной, инклюзивной (адаптивной) образовательной среды			+

3	Проектирование рекреационно-оздоровительных и адаптивных программ			+
4	Теория и практика экспертизы образовательных ресурсов	+		
5	Технологии организации проектной и исследовательской деятельности в сфере образования		+	

2. Место дисциплины в структуре ОП магистратуры:

Дисциплина «Разработка технологий геймификации и игры в электронном обучении» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана ОП по направлению подготовки 44.04.01 - Педагогическое образование.

Дисциплина «Разработка технологий геймификации и игры в электронном обучении» изучается в 2 семестре.

3.Объем и содержание дисциплины

3.1.Объем дисциплины: 2 з.е.

Очная: 2 з.е.

Вид учебной работы	Очная (всего часов)
Общая трудоёмкость дисциплины	**72**
Контактная работа	24
Лекции (Лекции)	12
Практические (Практ. раб.)	12
Самостоятельная работа (СР)	48
Зачет	-

3.2.Содержание курса:

№ темы	Название раздела/темы	Вид учебной работы, час.			Формы текущего контроля
		Лекции	Практ. раб.	СР	
		О	О	О	
2 семестр					
1	Геймификация: сущность, условия уместности и границы применимости. Дизайнерское мышление	4	2	12	Реферат; Практическое задание

2	Применение игровых технологий в электронном обучении	2	4	12	Практическое задание; Опрос; Тестирование
3	Проектирование веб-квеста в электронной информационно-образовательной среде (на примере СДО Moodle)	2	4	12	Практическое задание; Реферат
4	Специфика геймификации в электронном обучении	4	2	12	Практическое задание; Реферат; Тестирование

Тема 1. Геймификация: сущность, условия уместности и границы применимости. Дизайнерское мышление (ПК-4)

Лекция.

Сущность геймификации (определение, отличие от Игры и игрушки).Геймификация. Неигровые контексты для геймификации. Почему геймификация важна и стоит ли применять её в образовании. Критика и наиболее известные кейсы. Геймификация и системный подход: от экологии к образованию. Критика геймификации манипуляции и «пойнтсификации».

Внешняя и внутренняя геймификация. Геймификация с целью изменения поведения. Проект The Fun Theory. Обучение как способ изменить поведение. Примеры успешной геймификации с целью изменения поведения (обучения правильному поведению) закрепления целевой модели поведения. Serious Games и рекрутинг в армии США. Системы оценивания результативности учебной деятельности на основе геймификайции.

Практическое занятие.

План

1. 1. Сущность геймификации (определение, отличие от Игры и игрушки).
2. 2. Геймификация. Неигровые контексты для геймификации. Почему геймификация важна и стоит ли применять её в образовании?
3. 3. Критика и наиболее известные кейсы.
4. 4. Геймификация и системный подход: от экологии к образованию. Критика геймификации манипуляции и «пойнтсификации».

Задания для самостоятельной работы.

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.

Тема 2. Применение игровых технологий в электронном обучении (ПК-4)

Лекция.

Особенности проведения ролевых, деловых, имитационных игр, игр-катастроф в электронной информационно-образовательной среде. Реализация имитационной игр в СДО Moodle.

Шестиэтапная схема геймификации: цели геймификации, их отличие от целей игры как таковой. Поиск и формулировка целей для геймификации, их обоснование. Наиболее предпочтительный тип поведения в геймификации. Критерии поиска и описания целевых участников. Элементы игр и способы игрового дизайна.

Практическое занятие.

План

1. 1. Понятие внешней и внутренней геймификации. Геймификация с целью изменения поведения.
2. 2. Сущность проекта The Fun Theory. Обучение как способ изменить поведение.
3. 3. Примеры успешной геймификации с целью изменения поведения (обучения правильному поведению) закрепления целевой модели поведения.
4. 4. Serious Games и рекрутинг в армии США. Системы оценивания результативности учебной деятельности на основе геймификайции.
5. 5. Геймификатор как Не-игрок, Не-дизайнер игр. Активный статус игрока, роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей геймификации.

Задания для самостоятельной работы.

Составьте схему, отражающую структурные компоненты геймификации.

Используйте материалы лекции, интернет-ресурс. Приготовьтесь по схеме раскрыть суть пирамиды геймификации.

Разработайте сценарий игрового урока. В сценарии должна прослеживаться логика, причинно-следственные связи между его этапами должны быть очевидны. Каждое новое задание − шаг на пути к цели. Понимание этого факта рождает у детей азарт и энтузиазм.

Тема 3. Проектирование веб-квеста в электронной информационно-образовательной среде (на примере СДО Moodle) (ПК-4)

Лекция.

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. Структура образовательного веб-квеста. Типы и виды заданий, обзор интернет-ресурсов и сервисов для их создания.

Способы вовлечения, цикличность действий игроков. Важность и типы обратной связи. Системный подход в геймификации: возможность достижения целей разными способами (за счёт разных компонентов пирамиды геймификации). Самые известные кейсы.

Практическое занятие.

План:

1. 1. Шестиэтапная схема геймификации: цели геймификации, их отличие от целей игры как таковой.
2. 2. Поиск и формулировка целей для геймификации, их обоснование.
3. 3. Характеристика наиболее предпочтительного типа поведения в геймификации.
4. 4. Критерии поиска и описания целевых участников.
5. 5. Элементы игр и способы игрового дизайна.

Задания для самостоятельной работы.

Письменная работа № 1 «Начать мыслить как дизайнер игр».

Задание для самостоятельной работы.

Разработайте фрагмент урока (предмет – на ваше усмотрение) с использованием игры. Сформулируйте тему, цель и задачи урока. Докажите, что использование игры на данном этапе урока является средством повышения учебной мотивации учащихся

Тема 4. Специфика геймификации в электронном обучении (ПК-4)

Лекция.

Геймификатор как Не-игрок, Не-дизайнер игр. Активный статус игрока, роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей геймификации.

Путь игрока как восхождение, важность баланса. Структурный подход: пирамида геймификации: элементы, динамики, механики.

Практическое применение геймификации в электронном обучении: триада PBL, сторителлинг, геймдизайн. Инструменты геймификации в системе дистанционного обучения Moodle (разбор примеров игровых элементов, созданных с помощью инструментария Moodle: кроссворд, спрятанная картинка, игра «Миллионер», а также особенностей применения данных элементов в онлайн-курсах). Создание игрового персонажа для онлайн- курса. Создание и размещение игрового элемента «кроссворд» в СДО Moodle.

Практическое занятие.

План

1 1. Способы вовлечения, цикличность действий игроков.
2 2. Важность и типы обратной связи. Типы удовольствия по Nicole Lazarro, источники удовольствия.
3 3. Системный подход в геймификации: возможность достижения целей разными способами (за счёт разных компонентов пирамиды геймификации).

Самые известные кейсы (общая характеристика)

Задания для самостоятельной работы.

Подберите актуальный игровой сюжет для изучения темы по предмету (тема и предмет – на ваше усмотрение). В подборе сюжета поможет анализ трендов и предпочтений детей выбранного Вами возраста (мультфильмы, художественные фильмы, компьютерные игры и т.д.). В группе в форме деловой игры представьте результат Вашей работы

Подготовьте реферат на одну из предложенных тем. Обратите внимание на требования к выполнению работы.

4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства

4.1. Распределение баллов:

2 семестр

- текущий контроль – 80 баллов
- контрольные срезы – 2 среза по 10 баллов каждый

Распределение баллов по заданиям:

№ темы	Название темы / вид учебной работы	Формы текущего контроля / срезы	Max. кол-во баллов	Методика проведения занятия и оценки
1.	Геймификация: сущность, условия уместности и границы применимости. Дизайнерское мышление	Реферат	10	-10 баллов - выполнены все требования к написанию и защите реферата: обозначена проблема и обоснована её актуальность, сделан краткий анализ различных точек зрения на рассматриваемую проблему и логично изложена собственная позиция, сформулированы выводы, тема раскрыта полностью, выдержан объём, соблюдены требования к внешнему оформлению, при защите даны адекватные ответы на дополнительные вопросы; 5-7 баллов -основные требования к реферату и его защите выполнены, но при этом допущены недочёты. В частности, имеются неточности в изложении материала; отсутствует логическая последовательность в суждениях; не выдержан объём реферата; имеются упущения в оформлении; на дополнительные вопросы при защите даны неполные ответы; 2-4 балла - имеются существенные отступления от требований к реферированию. В частности: тема освещена лишь частично; допущены фактические ошибки в содержании реферата или при ответе на дополнительные вопросы; во время защиты отсутствует вывод.

		Практическое задание	10	Оценка практических заданий 8-10 баллов - студент демонстрирует всестороннее, систематическое и глубокое знание практического учебного материала; умеет свободно выполнять исполнительские действия, предусмотренные программой; 7-5 балла - применяет теоретические знания и практические навыки в исполнительской деятельности, полученные в течение всего семестра; задания выполняет в полном объеме, но допускает некоторые неточности; 4-2 балла – обнаруживает знания основного учебного материала в объеме, необходимом для предстоящей работы по профессии; выполняет практические задания; слабо владеет учебным материалом 2-1 балл - не усвоил и не раскрыл основное содержание материала; не делает выводов и обобщений; не знает и не понимает значительную или основную часть программного материала в пределах поставленных практических задач; допускает более двух грубых ошибок, которые не может исправить даже при помощи преподавателя; слабо владеет профессиональной терминологией
2.	Применение игровых технологий в электронном обучении	Практическое задание	10	Оценка практических заданий 8-10 баллов - студент демонстрирует всестороннее, систематическое и глубокое знание практического учебного материала; умеет свободно выполнять исполнительские действия, предусмотренные программой; 7-5 балла - применяет теоретические знания и практические навыки в исполнительской деятельности, полученные в течение всего семестра; задания выполняет в полном объеме, но допускает некоторые неточности; 4-2 балла – обнаруживает знания основного учебного материала в объеме, необходимом для предстоящей работы по профессии; выполняет практические задания; слабо владеет учебным материалом 2-1 балл - не усвоил и не раскрыл основное содержание материала; не делает выводов и обобщений; не знает и не понимает значительную или основную часть программного материала в пределах поставленных практических задач; допускает более двух грубых ошибок, которые не может исправить даже при помощи преподавателя; слабо владеет профессиональной терминологией.
		Опрос	10	8-10 баллов – студент умеет сопоставить полученную при подготовке к практическому занятию информацию, сравнивать разные точки зрения на анализируемую проблему, уметь четко формулировать свои вопросы и отвечать на задаваемые ему вопросы, вести дискуссию с использованием терминологии. 7-5 баллов - студент умеет применять полученную при подготовке к практическому занятию информацию, отвечать на большинство вопросов, вести дискуссию с использованием терминологии. 4-2 балла – студент владеет теоретическим материалом по теме практического занятия, иногда затрудняется при ответе на вопросы, не умеет сформулировать свою точку зрения на обсуждаемую проблему Если студент не владеет проблематикой практического занятия, не может отвечать на вопросы, зачитывает ответ по напечатанному тексту – ответ баллами не оценивается.

		Тестирование(контрольный срез)	10	90% и выше правильных ответов – 10баллов 70-89% правильных ответов –8баллов 50-69% правильных ответов – 5 баллов 30-49% правильных ответов – 4 балла 10-29% правильных ответов – 2 балла
3.	Проектирование веб-квеста в электронной информационно-образовательной среде (на примере СДО Moodle)	Практическое задание	10	Оценка практических заданий 8-10 баллов - студент демонстрирует всестороннее, систематическое и глубокое знание практического учебного материала; умеет свободно выполнять исполнительские действия, предусмотренные программой; 7-5 балла - применяет теоретические знания и практические навыки в исполнительской деятельности, полученные в течение всего семестра; задания выполняет в полном объеме, но допускает некоторые неточности; 4-2 балла – обнаруживает знания основного учебного материала в объеме, необходимом для предстоящей работы по профессии; выполняет практические задания; слабо владеет учебным материалом 2-1 балл - не усвоил и не раскрыл основное содержание материала; не делает выводов и обобщений; не знает и не понимает значительную или основную часть программного материала в пределах поставленных практических задач; допускает более двух грубых ошибок, которые не может исправить даже при помощи преподавателя; слабо владеет профессиональной терминологией.
		Реферат	10	8-10 баллов - выполнены все требования к написанию и защите реферата: обозначена проблема и обоснована её актуальность, сделан краткий анализ различных точек зрения на рассматриваемую проблему и логично изложена собственная позиция, сформулированы выводы, тема раскрыта полностью, выдержан объём, соблюдены требования к внешнему оформлению, при защите даны адекватные ответы на дополнительные вопросы; 5-7 баллов -основные требования к реферату и его защите выполнены, но при этом допущены недочёты. В частности, имеются неточности в изложении материала; отсутствует логическая последовательность в суждениях; не выдержан объём реферата; имеются упущения в оформлении; на дополнительные вопросы при защите даны неполные ответы; 2-4 балла - имеются существенные отступления от требований к реферированию. В частности: тема освещена лишь частично; допущены фактические ошибки в содержании реферата или при ответе на дополнительные вопросы; во время защиты отсутствует вывод.

4.	Специфика геймификации в электронном обучении	Практическое задание	10	Оценка практических заданий 8-10 баллов - студент демонстрирует всестороннее, систематическое и глубокое знание практического учебного материала; умеет свободно выполнять исполнительские действия, предусмотренные программой; 7-5 балла - применяет теоретические знания и практические навыки в исполнительской деятельности, полученные в течение всего семестра; задания выполняет в полном объеме, но допускает некоторые неточности; 4-2 балла – обнаруживает знания основного учебного материала в объеме, необходимом для предстоящей работы по профессии; выполняет практические задания; слабо владеет учебным материалом 2-1 балл - не усвоил и не раскрыл основное содержание материала; не делает выводов и обобщений; не знает и не понимает значительную или основную часть программного материала в пределах поставленных практических задач; допускает более двух грубых ошибок, которые не может исправить даже при помощи преподавателя; слабо владеет профессиональной терминологией
		Реферат	10	8-10 баллов - выполнены все требования к написанию и защите реферата: обозначена проблема и обоснована её актуальность, сделан краткий анализ различных точек зрения на рассматриваемую проблему и логично изложена собственная позиция, сформулированы выводы, тема раскрыта полностью, выдержан объём, соблюдены требования к внешнему оформлению, при защите даны адекватные ответы на дополнительные вопросы; 5-7 баллов -основные требования к реферату и его защите выполнены, но при этом допущены недочёты. В частности, имеются неточности в изложении материала; отсутствует логическая последовательность в суждениях; не выдержан объём реферата; имеются упущения в оформлении; на дополнительные вопросы при защите даны неполные ответы; 2-4 балла - имеются существенные отступления от требований к реферированию. В частности: тема освещена лишь частично; допущены фактические ошибки в содержании реферата или при ответе на дополнительные вопросы; во время защиты отсутствует вывод.
		Тестирование(контрольный срез)	10	90% и выше правильных ответов – 10баллов 70-89% правильных ответов –8баллов 50-69% правильных ответов – 5 баллов 30-49% правильных ответов – 4 балла 10-29% правильных ответов – 2 балла
5.	Итого за семестр		100	

Итоговая оценка по зачету выставляется в 100-балльной шкале и в традиционной четырехбалльной шкале. Перевод 100-балльной рейтинговой оценки по дисциплине в традиционную четырехбалльную осуществляется следующим образом:

100-балльная система	Традиционная система
50 - 100 баллов	Зачтено
0 - 49 баллов	Не зачтено

4.2 Типовые оценочные средства текущего контроля

Опрос

Тема 2. Применение игровых технологий в электронном обучении

1 Составьте схему, отражающую структурные компоненты геймификации.
2 Используйте материалы лекции, интернет-ресурс.
3 Приготовьтесь по схеме раскрыть суть пирамиды геймификации.
4 Разработайте сценарий игрового урока.
5 В сценарии должна прослеживаться логика, причинно- следственные связи между его этапами должны быть очевидны.
6 Каждое новое задание − шаг на пути к цели.
7 Понимание этого факта рождает у детей азарт и энтузиазм.

Практическое задание

Тема 1. Геймификация: сущность, условия уместности и границы применимости. Дизайнерское мышление

План

1. Сущность геймификации (определение, отличие от Игры и игрушки).
2. Геймификация. Неигровые контексты для геймификации. Почему геймификация важна и стоит ли применять её в образовании?
3. Критика и наиболее известные кейсы.
4. Геймификация и системный подход: от экологии к образованию. Критика геймификации манипуляции и «пойнтсификации».
5. Практическое применение геймификации в электронном обучении: триада PBL, сторителлинг, геймдизайн.
6. Инструменты геймификации в системе дистанционного обучения Moodle (разбор примеров игровых элементов, созданных с помощью инструментария Moodle: кроссворд, спрятанная картинка, игра «Миллионер», а также особенностей применения данных элементов в онлайн-курсах).
7. Создание игрового персонажа для онлайн- курса.
8. Создание и размещение игрового элемента «кроссворд» в СДО Moodle.

Тема 2. Применение игровых технологий в электронном обучении

План

1. Понятие внешней и внутренней геймификации. Геймификация с целью изменения поведения.
2. Сущность проекта The Fun Theory. Обучение как способ изменить поведение.
3. Примеры успешной геймификации с целью изменения поведения (обучения правильному поведению) закрепления целевой модели поведения.
4. Serious Games и рекрутинг в армии США. Системы оценивания результативности учебной деятельности на основе геймификайции.
5. Геймификатор как Не-игрок, Не-дизайнер игр. Активный статус игрока, роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей геймификации.

Тема 3. Проектирование веб-квеста в электронной информационно-образовательной среде (на примере СДО Moodle)

План

1. Шестиэтапная схема геймификации: цели геймификации, их отличие от целей игры как таковой.
2. Поиск и формулировка целей для геймификации, их обоснование.
3. Характеристика наиболее предпочтительного типа поведения в геймификации.
4. Критерии поиска и описания целевых участников.

5. Элементы игр и способы игрового дизайна.

Тема 4. Специфика геймификации в электронном обучении

План

1. Способы вовлечения, цикличность действий игроков.
2. Важность и типы обратной связи. Типы удовольствия по Nicole Lazarro, источники удовольствия.
3. Системный подход в геймификации: возможность достижения целей разными способами (за счёт разных компонентов пирамиды геймификации).

Самые известные кейсы (общая характеристика)

Реферат

Тема 1. Геймификация: сущность, условия уместности и границы применимости. Дизайнерское мышление

Темы для написания рефератов

1. Функции игры в образовательном процессе.
2. Обучающая функция игры.
3. Развлекательная функция игры.
4. Коммуникативная функция игры.
5. Релаксационная функция игры.
6. Психотехническая функция игры.
7. Формирование организационно-коммуникативных и личностных компетенций средствами игры.
8. Формирование умения работать в команде через успешность в игре.
9. Игровые технологии в преподавании фундаментальных дисциплин.
10. Игровые технологии в преподавании гуманитарных дисциплин.

Тема 3. Проектирование веб-квеста в электронной информационно-образовательной среде (на примере СДО Moodle)

Тема реферата: «Начать мыслить как дизайнер игр».

Содержание: Студент должен придумать или вспомнить случай из своей практической деятельности, который можно отнести к геймификации и ответить на следующие вопросы:

1. На кого (на что) ориентирована данная геймификация?
2. Какие структурные компоненты геймификации Вы видите в данном случае?
3. К какой категории относится геймификация (внутренняя, внешняя, изменяющая поведение)?
4. Как можно усовершенствовать геймификацию?

Тема реферата: «Геймификация в современном образовании».

В реферате отразить новизну и актуальность технологии использования игры в образовательном процессе; педагогический и психологический аспекты геймификации.

Тема 4. Специфика геймификации в электронном обучении

Темы для написания рефератов

1. Игровые технологии в преподавании гуманитарных дисциплин.

2. Игровые технологии в преподавании естественнонаучных дисциплин.
3. Игровые технологии в преподавании иностранных языков.
4. Геймификация как средство повышения мотивации и активного включения в процесс учебы.
5. Игра как способ ролевого поведения.
6. Игра как способ дискуссии.
7. Современный и традиционный урок: общее и различия.

Обратите внимание на требования к выполнению работы.

Тестирование

Тема 2. Применение игровых технологий в электронном обучении

1. Применяете ли Вы электронное обучение и ДОТ в профессиональной деятельности?
   1 Да
   2 Нет
   3 Затрудняюсь ответить
2. Есть ли опыт работы на платформе Moodle?
   1 Да, есть небольшой опыт
   2 Да, я опытный пользователь системы
   3 Нет, с системой не знаком(а)
3. Определите Ваш уровень владения технологиями обработки изображения в графическом редакторе:
   1 могу изменить размеры графического изображения
   2 могу обрезать изображение
   3 могу изменить контрастность изображения
   4 нет опыта работы в графических редакторах
4. Используете ли Вы в образовательном процессе игровые технологии и геймификацию?
   1 Да, довольно часто
   2 Да, но редко
   3 Не использую
5. Что такое геймификация?
   1 технология адаптации игровых методов к неигровым процессам и событиям для большей вовлеченности сотрудников/участников в процесс.
   2 внедрение неигровых форм в игровой контекст
   3 инстинктивный способ получения и развития навыков людьми и животными в момент отсутствия непосредственной угрозы для жизни.
6. Первый признак геймификации.
   1 **повышение вовлеченности сотрудников**
   2 потеря мотивации сотрудниками, то есть в коллективе создается обстановка, которая не побуждает к рождению новых идей, активной деятельности
   3 адаптация игровых методов
7. Один из принципов геймификации
   1 мотивация
   2 преграда
   3 инициатива
8. Выберите правильные ответы.
   1 При вовлеченности геймификация помогает создавать такие системы мотивации сотрудников, привлечения и удержания клиентов, которые легко встраиваются в бизнес-процессы любой компании

2 При эксперименте геймификация - это устойчивая система с возможностями пройти уровень заново

3 При результате геймификация работает. Это уже доказали ведущие корпорации мира, такие как Microsoft, Nike, American Express и Samsung.

9. Принципы геймификации:

1 Статус

2 Вознаграждение

3 Мотивация

10. Геймификация ставит задачей заменить рабочие процессы, интересные и не очень, на игровые цели.

1 Да

2 Нет

Тема 4. Специфика геймификации в электронном обучении

1. Что такое геймификация в электронном обучении?

а) Использование игровых элементов и механик в образовательном процессе.

б) Применение традиционных методов обучения без использования технологий.

в) Изучение игр и игровых механик исключительно в игровой форме.

г) Создание сложных игровых квестов для повышения мотивации учащихся.

2. Какая из игровых механик чаще всего используется в геймификации электронного обучения?

а) Баллы и рейтинги.

б) Виртуальные подарки и сувениры.

в) Обсуждение и дискуссии в игровых чатах.

г) Введение сложных уровней и заданий.

3. Какие игровые элементы чаще всего используются в геймификации для повышения мотивации учащихся?

а) Награды, уровни, достижения.

б) Обучающие видеоролики и тесты.

в) Лекции и презентации.

г) Чтение и обсуждение научных статей.

4. Как геймификация влияет на восприятие учебного материала учащимися?

а) Увеличивает интерес и вовлеченность учащихся.

б) Снижает интерес и мотивацию к обучению.

в) Не влияет на восприятие и мотивацию.

г) Делает обучение скучным и неинтересным.

5. Какую роль играют достижения (achievements) в геймификации электронного обучения?

а) Достижения мотивируют учащихся достигать новых уровней и целей.

б) Достижения отвлекают учащихся от учебного процесса.

в) Достижения усложняют процесс обучения.

г) Достижения не имеют значения в образовательном процессе.

6. Какая из игровых механик чаще всего используется в геймификации образовательного процесса?

а) Баллы и рейтинги.

б) Виртуальные подарки и сувениры.
в) Обсуждение и дискуссии в игровых чатах.
г) Введение сложных уровней и заданий.

7. Какие игровые элементы чаще всего используются в геймификации для повышения мотивации учащихся?
а) Награды, уровни, достижения.
б) Обучающие видеоролики и тесты.
в) Лекции и презентации.
г) Чтение и обсуждение научных статей.

8. Как геймификация влияет на восприятие учебного материала учащимися?
а) Увеличивает интерес и вовлеченность учащихся.
б) Снижает интерес и мотивацию к обучению.
в) Не влияет на восприятие и мотивацию.
г) Делает обучение скучным и неинтересным.

9. Что такое дизайнерское мышление?
а) Процесс решения проблем, основанный на эмпатии, экспериментировании и создании прототипов.
б) Способность создавать сложные технические устройства.
в) Методика быстрого решения математических задач.
г) Способность к быстрому чтению и запоминанию информации.

10. Как дизайнерское мышление помогает в разработке геймифицированных образовательных продуктов?
а) Позволяет быстро создавать сложные игры без тестирования.
б) Помогает лучше понять потребности и интересы учащихся, создавая

4.3 Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета

Типовые вопросы зачета (ПК-4)

1. Сущность геймификации (определение, отличие от Игры и игрушки).
2. Геймификация. Неигровые контексты для геймификации.
3. Критика геймификации и наиболее известные кейсы.
4. Геймификация и системный подход: от экологии к образованию.
5. Внешняя и внутренняя геймификация.
6. Геймификация с целью изменения поведения. Проект The Fun Theory. Обучение как способ изменить поведение.
7. Системы оценивания результативности учебной деятельности на основе геймификайции.
8. Понятие активного статуса игрока, роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей геймификации.
9. Структурный подход: пирамида геймификации: элементы, динамики, механики.
10. Шестиэтапная схема геймификации: цели геймификации, их отличие от целей игры как таковой.
11. Поиск и формулировка целей для геймификации, их обоснование.
12. Характеристика наиболее предпочтительного типа поведения в геймификации.

13. Критерии поиска и описания целевых участников.
14. Элементы игр и способы игрового дизайна.
15. Способы вовлечения, цикличность действий игроков в образовательном процессе.
16. Системный подход в геймификации: возможность достижения целей разными способами.
17. Геймификация как способ создания и поддержания мотивации.
18. Характеристика подходов к созданию мотивации (бихнвиоризм, когнитивизм, теория самоопределения) и их влияние на практику геймификации.
19. Внешняя и внутренняя мотивация, предпочтительность внутренней мотивации.
20. Факторы влияния на учебную мотивацию.
21. Сущность критического подхода к геймификации.
22. Правовые аспекты геймификации.

Типовые задания для зачета (ПК-4)

1. Задания с кратким ответом

Опишите, как вы понимаете термин «игровая механика» в контексте электронного обучения.** — _____

Приведите пример использования геймификации в образовательном процессе, который вы знаете.** — _____

Перечислите три преимущества геймификации в электронном обучении.** — _____

Назовите три основных элемента геймификации, которые используются в электронном обучении.** — _____

2. Разработайте фрагмент урока (предмет – на ваше усмотрение) с использованием игры. Сформулируйте тему, цель и задачи урока. Докажите, что использование игры на данном этапе урока является средством повышения учебной мотивации учащихся

3. Разработайте сценарий игрового урока. В сценарии должна прослеживаться логика, причинно-следственные связи между его этапами должны быть очевидны. Каждое новое задание − шаг на пути к цели. Понимание этого факта рождает у детей азарт и энтузиазм.

4.4. Шкала оценивания промежуточной аттестации

Оценка	Компетенции	Дескрипторы (уровни) – основные признаки освоения (показатели достижения результата)
«зачтено» (50 - 100 баллов)	ПК-4	Самостоятельно разрабатывает занятия с применением технологий геймификации, мультимедийного контента для электронного обучения
«не зачтено» (0 - 49 баллов)	ПК-4	не владеет методикой разработки занятия с применением технологий геймификации, мультимедийного контента для электронного обучения

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

5.1 Методические указания по организации самостоятельной работы обучающихся:

Приступая к изучению дисциплины, в первую очередь обучающимся необходимо ознакомиться содержанием рабочей программы дисциплины (РПД), которая определяет содержание, объем, а также порядок изучения и преподавания учебной дисциплины, ее раздела, части.

Для самостоятельной работы важное значение имеют разделы «Объем и содержание дисциплины», «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» и «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы».

В разделе «Объем и содержание дисциплины» указываются все разделы и темы изучаемой дисциплины, а также виды занятий и планируемый объем в академических часах.

В разделе «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» указана рекомендуемая основная и дополнительная литература.

В разделе «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы» содержится перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем, необходимых для освоения дисциплины.

5.2 Рекомендации обучающимся по работе с теоретическими материалами по дисциплине

При изучении и проработке теоретического материала необходимо:

- просмотреть еще раз презентацию лекции в системе MOODLe, повторить законспектированный на лекционном занятии материал и дополнить его с учетом рекомендованной дополнительной литературы;

- при самостоятельном изучении теоретической темы сделать конспект, используя рекомендованные в РПД источники, профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

- ответить на вопросы для самостоятельной работы, по теме представленные в пункте 3.2 РПД.

- при подготовке к текущему контролю использовать материалы фонда оценочных средств (ФОС).

5.3 Рекомендации по работе с научной и учебной литературой

Работа с основной и дополнительной литературой является главной формой самостоятельной работы и необходима при подготовке к устному опросу на семинарских занятиях, к дебатам, тестированию, экзамену. Она включает проработку лекционного материала и рекомендованных источников и литературы по тематике лекций.

Конспект лекции должен содержать реферативную запись основных вопросов лекции, в том числе с опорой на размещенные в системе MOODLe презентаци, основных источников и литературы по темам, выводы по каждому вопросу. Конспект может быть выполнен в рамках распечатки выдачи презентаций лекций или в отдельной тетради по предмету. Он должен быть аккуратным, хорошо читаемым, не содержать не относящуюся к теме информацию или рисунки.

Конспекты научной литературы при самостоятельной подготовке к занятиям должны содержать ответы на каждый поставленный в теме вопрос, иметь ссылку на источник информации с обязательным указанием автора, названия и года издания используемой научной литературы. Конспект может быть опорным (содержать лишь основные ключевые позиции), но при этом позволяющим дать полный ответ по вопросу, может быть подробным. Объем конспекта определяется самим студентом.

В процессе работы с основной и дополнительной литературой студент может:

- делать записи по ходу чтения в виде простого или развернутого плана (создавать перечень основных вопросов, рассмотренных в источнике);

- составлять тезисы (цитирование наиболее важных мест статьи или монографии, короткое изложение основных мыслей автора);

- готовить аннотации (краткое обобщение основных вопросов работы);

- создавать конспекты (развернутые тезисы).

5.4. Рекомендации по подготовке к отдельным заданиям текущего контроля

Собеседование предполагает организацию беседы преподавателя со студентами по вопросам практического занятия с целью более обстоятельного выявления их знаний по определенному разделу, теме, проблеме и т.п. Все члены группы могут участвовать в обсуждении, добавлять информацию, дискутировать, задавать вопросы и т.д.

Устный опрос может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа подлежащего оценке:

- правильность ответа по содержанию;
- полнота и глубина ответа;
- сознательность ответа;
- логика изложения материала;
- рациональность использованных приемов и способов решения поставленной учебной задачи;
- своевременность и эффективность использования наглядных пособий и технических средств при ответе;
- использование дополнительного материала;
- рациональность использования времени, отведенного на задание.

Устный опрос может сопровождаться презентацией, которая подготавливается по одному из вопросов практического занятия. При выступлении с презентацией необходимо обращать внимание на такие моменты как:

- содержание презентации: актуальность темы, полнота ее раскрытия, смысловое содержание, соответствие заявленной темы содержанию, соответствие методическим требованиям (цели. ссылки на ресурсы. соответствие содержания и литературы), практическая направленность, соответствие содержания заявленной форме, адекватность использования технических средств учебным задачам, последовательность и логичность презентуемого материала;
- оформление презентации: объем (оптимальное количество), дизайн (читаемость, наличие и соответствие графики и анимации, звуковое оформление, структурирование информации, соответствие заявленным требованиям), оригинальность оформления, эстетика, использование возможности программной среды, соответствие стандартам оформления;
- личностные качества: ораторские способности. соблюдение регламента, эмоциональность, умение ответить на вопросы, систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам программы:
- содержание выступления: логичность изложения материала, раскрытие темы, доступность изложения, эффективность применения средств ИКТ, способы и условия достижения результативности и эффективности для выполнения задач своей профессиональной или учебной деятельности, доказательность принимаемых решений, умение аргументировать свои заключения, выводы.

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1 Основная литература:

1. Баранова О. А. Геймификация в бизнес-коммуникациях (на примере ИП Беспалов А. А.) : студенческая научная работа. - Санкт-Петербург: б.и., 2020. - 94 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=597921

2. Дерябина О. А. Геймификации образовательного процесса в предметной области «Технология» как фактор учебной мотивации школьников : студенческая научная работа. - Новгород: б.и., 2021. - 98 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=618071

3. Желтухина М. В. Геймификация в процессе изучения обществоведческих дисциплин : студенческая научная работа. - Пенза: б.и., 2021. - 86 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=693636

4. Меллинг М. Электронное обучение : рекомендации руководителям библиотечных и информационных служб: [сб. ст.]: [пер. с англ.]. - М.: Изд-во "Омега-Л", 2006. - 214 с. - Текст : электронный // АБИС "Руслан" ТГУ им. Г.Р. Державина [сайт]

5. Соболева Н. В., Тельных В. В., Демидко Н. Н., Соболев С. В., Сурикова Н. В. Электронное обучение и дистанционные образовательные технологии в сфере физической культуры, спорта и туризма : монография. - Красноярск: Сибирский федеральный университет (СФУ), 2021. - 172 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=705817

6. Нигматуллина И. В. Игра как метод интерактивного обучения: учебное пособие для преподавателей : учебное пособие. - Москва: Прометей, 2018. - 62 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=494913

6.2 Дополнительная литература:

1. Голунова Л. В., Функ А. В., Басев И. Н. Электронное обучение в LMS Moodle: руководство для студентов : учебно-методические рекомендации. - Новосибирск: СГУПС, 2022. - 21 с. - URL: https://e.lanbook.com/book/356207

6.3 Методические разработки:

1. Липовая О. А. Современные средства оценивания результатов обучения : учебное пособие. - Ростов-на-Дону: Издательско-полиграфический комплекс РГЭУ (РИНХ), 2019. - 249 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=614518

6.4 Иные источники:

1. ЭБ диссертаций РГБ - электронные версии кандидатских и докторских диссертаций на русском языке Правообладатель: ФГБУ «Российская государственная библи - http://www.diss.rsl.ru

2. Правовой сайт КонсультантПлюс - http://www.consultant.ru

3. Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ» - http://www.intuit.ru/

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Для проведения занятий по дисциплине необходимо следующее материально-техническое обеспечение: учебные аудитории для проведения занятий лекционного и семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, помещения для самостоятельной работы.

Учебные аудитории и помещения для самостоятельной работы укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Помещения для самостоятельной работы укомплектованы компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования, обеспечивающие тематические иллюстрации (проектор, ноутбук, экран/ интерактивная доска).

Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

Microsoft Office Профессиональный плюс 2007

Abby FineReader 10.0

1С:Предприятие 8.2 (8.2.18.61) учебная

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. Научная электронная библиотека eLIBRARY.ru. – URL: https://elibrary.ru

2. Государственная информационная система «Национальная электронная библиотека» . – URL: https://rusneb.ru

3. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка». – URL: https://cyberleninka.ru

Электронная информационно-образовательная среда

https://auth.tsutmb.ru/authorize?response_type=code&client_id=moodle&state=xyz

Взаимодействие преподавателя и студента в процессе обучения осуществляется посредством мультимедийных, гипертекстовых, сетевых, телекоммуникационных технологий, используемых в электронной информационно-образовательной среде университета.