

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

**Методические указания по практическим работам
по дисциплине**

Геймификация в образовании

Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) Технологии креативных индустрий в сфере
образования

Ставрополь, 2026

Содержание

Введение

Учебно-тематический план практических занятий

Введение

1. Цель и задачи освоения дисциплины (модуля)

Цель освоения дисциплины заключается в совершенствовании профессиональных компетенций слушателей в области геймификации в образовании, формировании устойчивой потребности в самопознании и самосовершенствовании личности.

Задачи освоения дисциплины:

- формирование потребности в овладении содержанием курса как личностно значимого в процессе индивидуального и профессионального развития магистров;
- овладение системой современных научных знаний в области геймификации в образовании;
- формирование и развитие системы конструктивных умений по использованию геймификации в образовании;
- формирование и развитие исследовательских умений по организации инновационной педагогической деятельности.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина психологии познавательной деятельности относится к дисциплинам обязательной части, формируемой участниками образовательных отношений

3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесённых с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код, формулировка компетенции	Код, формулировка индикатора	Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю), характеризующие этапы формирования компетенций, индикаторов
<i>Компетенция: УК-1</i> Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	ИД-1 ук1. Анализирует проблемную ситуацию как систему, выявляя ее составляющие и связи между ними.	Формулирует актуальность, концепцию, цель проекта, определяет задачи, обеспечивающих ее достижение, и определяет ожидаемые результаты проекта в полном объеме
	ИД-2 ук1. Осуществляет поиск вариантов решения проблемной ситуации, определяет в рамках выбранного алгоритма задачи, подлежащие дальнейшей детальной разработке, предлагает способы их решения	Организует разработку плана действий по достижению цели проекта, выбирает оптимальные способы решения задач, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений, в полном объеме
	ИД-3 ук1. Разрабатывает стратегию достижения поставленной цели как	В полном объеме обеспечивает выполнение проекта в

	последовательность шагов, предвидя их последствия и влияние на результат планируемой деятельности, на взаимоотношения ее участников	соответствии с установленными целями, задачами, сроками и затратами, с учетом имеющихся условий и ресурсов, в том числе с использованием цифровых инструментов
<p><i>Компетенция: УК-3</i> Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели</p>	ИД-1 участвует в межличностном и групповом взаимодействии, используя инклюзивный подход, эффективную коммуникацию, методы командообразования и командного взаимодействия при совместной работе в рамках поставленной задачи.	Иницирует межличностное и групповое взаимодействие, организует выработку командной стратегии, используя эффективную коммуникацию, методы командообразования и командного взаимодействия для достижения поставленной цели
	ИД-2 обеспечивает работу команды для получения оптимальных результатов совместной работы, с учетом индивидуальных возможностей её членов, использования методологии достижения успеха, методов, информационных технологий и технологий форсайта.	В полном объеме обеспечивает работу команды для достижения цели с учетом индивидуальных возможностей её членов, использования методологии достижения успеха, методов, информационных технологий и технологий форсайта
	ИД-3 обеспечивает выполнение поставленных задач на основе мониторинга командной работы и своевременного реагирования на существенные отклонения.	Организует обсуждение идей, планирует командную работу, распределяет поручения и делегирует полномочия членам команды, контролирует и корректирует результаты командной работы, своевременно реагируя на существенные отклонения.
<p><i>Компетенция: ПК-1</i> Способен демонстрировать собственную профессиональную компетентность в сфере современных научных достижений по профилю осваиваемой образовательной программы</p>	ИД-1 ПК-1 Проводит анализ современного состояния педагогической науки и практики по профилю осваиваемой образовательной программы	Проводит мониторинговые исследования, использует технологии, позволяющие решать диагностические задачи в образовании.
	ИД-2 ПК-1 Оценивает структуру, содержание, задачи профессиональной деятельности с учетом различных профессиональных контекстов с позиций современных научных достижений	Реализует информационно-коммуникационные технологии при оценке образовательных результатов обучающихся, программы целенаправленной деятельности по преодолению образовательных дефицитов обучающихся.
	ИД-3 ПК-1 Проектирует профессиональную деятельность на основе современных научных достижений и примеров образовательной практики	Использует адекватные методы контроля и оценки образовательных результатов обучающихся

Практическое занятие № 1.

Игра и игровые технологии в образовании и воспитании

Цель занятия: рассмотреть структуру, функции и классификацию игр и игровых технологий.

Актуальность темы семинара: основана на умении осуществлять игровую деятельность в образовании.

Познакомьтесь с кратким содержанием темы

Об учебных и воспитательных возможностях игры человечеству известно давно. В этом мы убедились в процессе изучения теоретического материала и анализа научно-методической литературы по теме исследования.

Игра – это уникальный феномен человеческой деятельности, которая помогает ребенку в становлении личности, в приобретении необходимого жизненного опыта. Игровая деятельность – естественная потребность ребенка, в основе которой лежит интуитивное подражание взрослым. Игра необходима для подготовки подрастающего поколения к труду, она может стать одним из эффективных средств обучения и воспитания.

В результате теоретического изучения материала, нам удалось дать теоретическое определение игре, проследить историю происхождения игры, найти наиболее распространенные критерии классификации игровой деятельности, а также понять функции и значения игры в педагогическом процессе.

Обобщая все выше сказанное, мы пришли к выводу, что применение игровых технологий в процессе обучения и воспитания, могут значительно увеличить эффективность образовательной деятельности. Помогут сделать педагогический процесс менее утомительным, и сделают его более привлекательным и интересным.

Мы так же пришли к выводу, что для эффективного применения игровых технологий на уроках должны учитываться такие факторы, как возрастные и психологические особенности и потребности школьников.

Подготовьте ответы на вопросы:

Дайте характеристику игры и игровых технологий, как важнейшей частью человеческой деятельности.

Какие основные группы игровых технологий Вы знаете?

Как игры и игровых технологий связывают человеческую личность с реальным миром?

Какие функции выполняют игры в образовании?

Чем определяется уровень интеллекта человека?

Проанализируйте классификацию игровых технологий.

Выполните практические задания

Рассмотрите виды игр и игровых технологий.

На основе изученной литературы составить представление о психологии игровой деятельности.

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

Перечень основной литературы:

1. Технологии активного и интерактивного обучения в современном образовании : учебное пособие для студентов вузов : [16+] / авт.-сост. С. А. Ермолаева, Т. В. Яковлева ; под ред. С. А. Ермолаевой ; Государственный социально-гуманитарный университет. – Коломна : Государственный социально-гуманитарный университет, 2022. – 135 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=699642> (дата обращения: 15.04.2023). – ISBN 978-5-98492-521-1. – Текст : электронный

2. Ушаков, Д. В. Психология интеллекта и одаренности / Д. В. Ушаков. – Психология интеллекта и одаренности, 2022-09-26. – Электрон. дан. (1 файл). – Москва : Издательство «Институт психологии РАН», 2019. – 464 с. – электронный. – Книга находится в премиум-версии ЭБС IPR BOOKS. – ISBN 978-5-9270-0218-4, экземпляров неограничено.

Перечень дополнительной литературы:

1. Колокольникова, А. И. Базовый инструментарий Moodle для развития системы поддержки обучения : практическое пособие : [16+] / А. И. Колокольникова. – Изд. 2-е. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2020. – 292 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=596688> (дата обращения: 15.04.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-1543-6. – DOI 10.23681/596688. – Текст : электронный.

2. Чельшева, И. В. Использование игровых технологий в социально-культурной деятельности на материале медиакультуры / И. В. Чельшева, Е. В. Мурюкина ; под ред. И. В. Чельшевой. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2017. – 147 с. : табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=458619> (дата обращения: 15.04.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4475-9092-5. – DOI 10.23681/458619. – Текст : электронный

Практическое занятие № 2.

Геймификация: сущность, условия уместности и границы применимости

Цель занятия: анализ методологических и теоретических основ геймификации.

Актуальность темы семинара: основана на подходе рассматривать методологических и теоретических основ геймификации в педагогической деятельности.

Познакомьтесь с кратким содержанием темы

Этот термин происходит от английского слова game — «игра». Отсюда следует простое определение: геймификация — это использование игровых элементов в тех областях, в которых они изначально не предусмотрены, например, в мотивации рабочего персонала, в бизнесе, образовании и т.д.

Геймификация затрагивает только структуру подачи того или иного материала либо непосредственно траекторию движения конкретного клиента от новичка до постоянного. В этом случае геймификация в бизнесе позволяет вовлечь потенциального клиента в бренд, мотивирует его на дальнейшее знакомство с компанией и изучение контента. Допустим, за каждую прочитанную статью человек награждается определённым клиентским статусом.

Виды геймификации

Структурная – Геймификация затрагивает только структуру подачи того или иного материала либо непосредственно траекторию движения конкретного клиента от новичка до постоянного. В этом случае геймификация в бизнесе позволяет вовлечь потенциального клиента в бренд, мотивирует его на дальнейшее знакомство с компанией и изучение контента. Допустим, за каждую прочитанную статью человек награждается определённым клиентским статусом.

Контентная – В этом случае геймифицируется само содержание бренда, то есть контент, создаваемый фирмой. Вам когда-нибудь доводилось встречать в статьях разного рода «пасхалки»? Именно о них и идёт речь. Внимательные клиенты должны отыскать эти «пасхалки», а в качестве награды их ожидает какой-нибудь приятный бонус.

Цифровая – Подразумевается геймификация программного обеспечения и различных приложений, которыми пользуются клиенты, чтобы тем или иным образом взаимодействовать с брендом. Это самый распространённый тип геймификации, посредством которого можно легко контролировать пользовательский опыт.

Аналоговая – В её основе лежат разнообразные знаки отличия. Допустим, это может быть карта лояльности, подаренная постоянному клиенту, персональный абонемент для посещения тренажёрного зала и т.п.

Методы геймификации позволяют увеличить вовлечённость во всех областях. Студенты усваивают образовательный курс с интересом, если в него добавлен элемент игры. Клиенты не желают расставаться с фирмой, которая поощряет их картами лояльности, акциями и бонусами. Даже ежедневные рутинные задачи перестают быть скучными, когда у сотрудников появляется мотивация для их выполнения.

Что важно, речь идёт не только о непосредственной вовлечённости в тот или иной процесс — геймификация помогает доводить его до логичного завершения, причём в установленный для этого срок.

Подготовьте ответы на вопросы:

1. Предмет и задачи геймификации.
2. Сущность геймификации.
3. Виды и принципы геймификации.
4. Плюсы и минусы геймификации.
5. Современные методологические подходы в изучении геймификации.

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

Перечень основной литературы:

1. Технологии активного и интерактивного обучения в современном образовании : учебное пособие для студентов вузов : [16+] / авт.-сост. С. А. Ермолаева, Т. В. Яковлева ; под ред. С. А. Ермолаевой ; Государственный социально-гуманитарный университет. – Коломна : Государственный социально-гуманитарный университет, 2022. – 135 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=699642> (дата обращения: 15.04.2023). – ISBN 978-5-98492-521-1. – Текст : электронный

2. Ушаков, Д. В. Психология интеллекта и одаренности / Д. В. Ушаков. – Психология интеллекта и одаренности, 2022-09-26. – Электрон. дан. (1 файл). – Москва : Издательство «Институт психологии РАН», 2019. – 464 с. – электронный. – Книга находится в премиум-версии ЭБС IPR BOOKS. – ISBN 978-5-9270-0218-4, экземпляров неограничено.

Перечень дополнительной литературы:

1. Колокольникова, А. И. Базовый инструментарий Moodle для развития системы поддержки обучения : практическое пособие : [16+] / А. И. Колокольникова. – Изд. 2-е. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2020. – 292 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=596688> (дата обращения: 15.04.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-1543-6. – DOI 10.23681/596688. – Текст : электронный.

2. Чельшева, И. В. Использование игровых технологий в социально-культурной деятельности на материале медиакультуры / И. В. Чельшева, Е. В. Мурюкина ; под ред. И. В. Чельшевой. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2017. – 147 с. : табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=458619> (дата обращения: 15.04.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4475-9092-5. – DOI 10.23681/458619. – Текст : электронный

Практическое занятие № 3.

Геймификация как структура и процесс. Пирамида геймификации. Шестиэтапная схема геймификации

Цель занятия: сформировать представления о современной реальности геймификации как структура и процесс.

Актуальность темы семинара: основана на подходе рассматривать достижения студентов с точки зрения рефлексии и организации обратной связи.

Познакомьтесь с кратким содержанием темы

Отечественные исследователи для обозначения анализируемого явления часто используют слово «игрофикация». На наш взгляд, термин

«геймификация» отражает суть явления гораздо точнее, поскольку в данном случае в русскоязычном речевом употреблении сталкиваются два понятия – «игра» и «компьютерная игра», причем второе является гипонимом первого (компьютерные игры являются разновидностью игр как таковых). Понятие игры – традиционный объект изучения в теории и методике образования, игровые элементы на протяжении веков использовались в педагоге, игровые технологии хорошо описаны, изучены и систематизированы. Если же говорить о сфере компьютерных и видеоигр, то в современном мире это отдельная стремительно развивающаяся деятельность с новыми механизмами и платформами, дающими невероятные результаты вовлечения аудитории. Вследствие этого нам будет логичным использовать заимствованное «гейм» (game), поскольку в русском языке уже существует устойчивое и общеизвестное понятие «геймер» – человек, играющий в компьютерные и видео-игры, и оно не равно по смыслу слову «игрок».

Кроме того, стоящая перед нами научная задача выделения и описания особого способа обучения, внедряющего гейм-механики в образовательное пространство, требует и отдельного имени, такого как кодифицированные в педагогике «деловая игра», «ролевая игра» и др. С этой точки зрения «геймификация» – наиболее точный термин для определения процессов, о которых шла речь в данной статье.

О геймификации как о новом способе организации обучения, имеющем огромный педагогический потенциал. Свойственные геймификации механики позволяют запустить тот самый высший уровень активности, который «является первопричиной, источником деятельности ребенка, имеющей творческий, преобразующий характер», причем стимулировать субъектную активность, не уводя обучающегося из реальности.



Элементы игры можно представить в виде иерархии. Внизу – **компоненты**, выше – **механика** игры, на вершине – **динамика** игры. Есть также и ощущения от игры, переживания игроков, которые сложно включить в пирамиду и сложно описать, хотя именно они и является ключевым моментом.

При создании игры смысл не в том, чтобы использовать как можно больше элементов, а в том, чтобы использовать эти элементы максимально эффективно.

Шестиэтапная схема геймификации

Этап 1. Постановка целей занятия (Вперед к цели)

1. Перечислите все возможные цели и проранжируйте их
2. Вычеркните те, которые являются средствами достижения цели
3. Отделите те, которые не приносят определенной пользы
4. Обоснуйте цели

Этап 2. Определите игроков

Мы должны четко понимать для кого мы выстраиваем игрофицированную среду. Учитывать индивидуальные и возрастные особенности детей. А также их интересы, любимые компьютерные игры, мультки и т.д.

Этап 3. Очертите желаемое поведение игроков

Самое главное определиться, зачем вы внедряете игрофикацию и что вы хотите от ваших игроков и как станете к этому побуждать. Желаемое поведение должно быть конкретным и определенным.

Этап 4. Определите путь героя

«Путь героя» - игровая история, пронизывающая все повествование занятия. Путь героя базируется на механизмах «вовлечения» и «продвижения» игроков

Этап 5. =FUN=

«В каждой работе, которую нужно сделать, есть элемент фана. Ты находишь фан, и – «Опа!» - работа превращается в игру!»

- Фан можно (и нужно!) разрабатывать-создавать

- Фан может быть с вызовом/интересом, это не всегда что-то легкое и ненапряжное, он может быть серьезным и «тяжелым».

- Привлекайте разные виды фана

Подготовьте ответы на вопросы:

Дайте характеристику геймификации как структуры и процессу.

Назовите особенности геймификации.

Охарактеризуйте основные этапы геймификации.

Дайте характеристику пирамиде геймификации.

Раскройте иерархическую сущность геймификации.

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

Перечень основной литературы:

1. Технологии активного и интерактивного обучения в современном образовании : учебное пособие для студентов вузов : [16+] / авт.-сост. С. А. Ермолаева, Т. В. Яковлева ; под ред. С. А. Ермолаевой ; Государственный социально-гуманитарный университет. – Коломна : Государственный социально-гуманитарный университет, 2022. – 135 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=699642> (дата обращения: 15.04.2023). – ISBN 978-5-98492-521-1. – Текст : электронный

2. Ушаков, Д. В. Психология интеллекта и одаренности / Д. В. Ушаков. – Психология интеллекта и одаренности, 2022-09-26. – Электрон. дан. (1 файл). – Москва : Издательство «Институт психологии РАН», 2019. – 464 с. – электронный. – Книга находится в премиум-версии ЭБС IPR BOOKS. – ISBN 978-5-9270-0218-4, экземпляров неограничено.

Перечень дополнительной литературы:

1. Колокольникова, А. И. Базовый инструментарий Moodle для развития системы поддержки обучения : практическое пособие : [16+] / А. И. Колокольникова. – Изд. 2-е. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2020. – 292 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL:

<https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=596688> (дата обращения: 15.04.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-1543-6. – DOI 10.23681/596688. – Текст : электронный.

2. Чельшева, И. В. Использование игровых технологий в социально-культурной деятельности на материале медиакультуры / И. В. Чельшева, Е. В. Мурюкина ; под ред. И. В. Чельшевой. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2017. – 147 с. : табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=458619> (дата обращения: 15.04.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4475-9092-5. – DOI 10.23681/458619. – Текст : электронный

Практическое занятие № 4. Геймификация и мотивация

Цель занятия: анализ и общие характеристики геймификации и мотивации

Актуальность темы семинара: в составлении интеллектуальных карт по следующим темам: ощущения, восприятие, представление, внимание, воображение, память, мышление, интеллект, речь

Познакомьтесь с кратким содержанием темы

Мотивация – это как психологические, так и физиологические причины или стимулы поведения, имеющие целью достижение некоего результата и направленные на субъект действия самим субъектом или объектом извне.

Теория геймификации кажется простой, но несмотря на это, существует два момента, без которых не обойтись: необходимо стимулировать желание школьников начать играть, убедиться, чтобы они проявляли заинтересованность, а также способствовать сохранению этого интереса на постоянной основе.

Каждый год становится сложнее и сложнее прививать любовь ребенку к обучению, потому что вкусы и интересы ребят меняются очень быстро. Давние методы в обучении, а именно методы проверки и контроля знаний, больше не эффективны с нынешними детьми.

Марк Пренски считает, что лучший выход из затруднительных ситуаций, когда отсутствует мотивация в обучении – это внедрение в образование игровых технологий. Он назвал решение этой проблемы, которое возможно находится в сферах инновационных подходов к организации деятельности и образованию, а именно методика геймификации.

Геймификация, основанная на преобразовании любого процесса в игры, вдохновляет и повышает мотивацию человека, повышает его заинтересованность и жажду трудиться над чем-то усерднее, но, по своей сути, это не игра. Главным преимуществом методик геймификации является то, что любую деятельность мы можем преобразовать в привычное действие, применяя лишь игровые элементы в привычном, вроде бы, занятии.

Главной целью применения технологии геймификации в обучении как метода проверки познаний является практическое использование

современных образовательных технологий для повышения заинтересованности школьников предметом и мотивация в изучении иностранного языка. В этом деле преподавателям может помочь использование компонентов игры в ситуации геймификации.

Система геймификации, которую мы внедряем в образовательный процесс, предназначена для того, чтобы привлечь внимание игроков-учеников, и удержать его, более того, чтобы контролировать сам образовательный процесс.

Участники геймифицированного процесса должны быть нацелены на то, чтобы сохранить заинтересованность к иностранным языкам в течение всего применения на занятиях игровых технологий. Помимо этого, когда «игра» завершается, их увлечённость элементами игры и непосредственный переход образовательного процесса на уроке иностранного языка должны постепенно из рутины преобразоваться в привычный вид деятельности. Педагог контролирует уровень усвоения знаний в интерактивной и мотивирующей форме.

Подготовьте ответы на вопросы:

1. Геймификация и мотивация: характеристика.
2. Репрезентация и знание. Искусственный интеллект.
3. Воображение как процесс преобразования.
4. Воображение и творчество как процесс создания нового.
5. Методы и технологии развития мотивации.
16. Эмоциональная регуляция в процессе геймификации.

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

Перечень основной литературы:

1. Технологии активного и интерактивного обучения в современном образовании : учебное пособие для студентов вузов : [16+] / авт.-сост. С. А. Ермолаева, Т. В. Яковлева ; под ред. С. А. Ермолаевой ; Государственный социально-гуманитарный университет. – Коломна : Государственный социально-гуманитарный университет, 2022. – 135 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=699642> (дата обращения: 15.04.2023). – ISBN 978-5-98492-521-1. – Текст : электронный

2. Ушаков, Д. В. Психология интеллекта и одаренности / Д. В. Ушаков. – Психология интеллекта и одаренности, 2022-09-26. – Электрон. дан. (1 файл). – Москва : Издательство «Институт психологии РАН», 2019. – 464 с. – электронный. – Книга находится в премиум-версии ЭБС IPR BOOKS. – ISBN 978-5-9270-0218-4, экземпляров неограничено.

Перечень дополнительной литературы:

1. Колокольникова, А. И. Базовый инструментальный Moodle для развития системы поддержки обучения : практическое пособие : [16+] / А. И. Колокольникова. – Изд. 2-е. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2020. – 292 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=596688> (дата обращения:

15.04.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-1543-6. – DOI 10.23681/596688. – Текст : электронный.

2. Чельшева, И. В. Использование игровых технологий в социально-культурной деятельности на материале медиакультуры / И. В. Чельшева, Е. В. Мурюкина ; под ред. И. В. Чельшевой. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2017. – 147 с. : табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=458619> (дата обращения: 15.04.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4475-9092-5. – DOI 10.23681/458619. – Текст : электронный

Практическое занятие № 5. Факторы риска, нежелательность и последствия поверхностного подхода к геймификации в образовании

Цель занятия: сформировать представления о объективных факторах риска, нежелательности и последствиях поверхностного подхода к геймификации в образовании.

Актуальность темы семинара: основана на возможности рассматривать через познание сущность предметов и явлений.

Познакомьтесь с кратким содержанием темы

Повышение качества образовательного процесса требует пересмотра существующих подходов к образовательной деятельности, поиска новых методов и технологий обучения, воспитания, поддержки личностного развития обучающихся. Одной из современных технологий, активно внедряющихся в образовательный процесс организаций различного типа параллельно с цифровыми технологиями, является геймификация. Информационная образовательная среда включает достаточное количество цифровых сервисов, образовательных платформ, программных средств и иных ресурсов, основанных на использовании геймификации – инновационной образовательной технологии

Всё чаще в научных публикациях исследователи обращаются к рассмотрению геймификации как педагогической технологии. Согласно современной трактовке геймификация представляет собой технологию применения игровых методик в неигровых ситуациях. Следует отметить, что сама идея применения игровых методик в образовательном процессе не является новой для зарубежной и отечественной педагогики. Эффективность применения игровых методик в обучении различных возрастных категорий доказана результатами многих исследований (Ф.Ю. Боташева, Горбаналинежадрудсари Сакинех Али, Т.О. Ефимова, В.Б. Рамазанова, Т.Г. Рысьева, С.А. Шмаков, А.Ю. Ярецкая и др.).

Любая инновация, внедряемая в практику, сопряжена с трудностями её принятия и реализации. Риск при внедрении педагогических инноваций определяется условиями функционирования нескольких сложных систем, среди которых основополагающими являются условия системы образования с регламентированными нормами и правилами организации образовательного

процесса, требованиями стандартизации, педагогическими традициями, ресурсным обеспечением и кадровыми особенностями.

Риск в условиях любой социальной системы соотносится с неким ущербом, потерей качества, возможными неудачами, что связано с неопределенностью (недостаточностью информации) и отсутствием гарантий достижения запланированного результата. Риски подразделяются на внешние, которые принято считать объективными и неуправляемыми, и внутренние, которые могут быть предотвращены, исходя из анализа и прогноза особенностей субъекта инновационной деятельности.

В педагогике риск внедрения инноваций сопровождается ответственностью педагогического сообщества (или конкретного педагога-новатора) в отношении развития личности обучающегося в ситуации принятия инновационного педагогического решения, использования нетрадиционной технологии.

Как любая педагогическая инновация геймификация предполагает, что успешность её внедрения и реализации будет опосредована готовностью и подготовленностью педагогических кадров.

Риски инновационной деятельности, связанные с кадровым обеспечением системы образования, соотносятся с проблемой недостаточной мотивационной готовности педагогов к реализации инноваций, наличию психологических барьеров в реализации новшеств, неподготовленностью к реализации новации системно, последовательно, проявляются в нарушении методики и др. Наряду с описанными общими рисками внедрение геймификации несёт в себе дополнительные частные опасности.

На основе проведенного анализа опыта внедрения технологии геймификации в организации высшего образования Т.Г. Неруш и А.А. Неруш указывают на следующие её недостатки: «во-первых, проблему подбора элементов игры для успешного использования геймификации, во-вторых, стереотипизированное отношение к видеоиграм и скептическое отношение к пользе используемых в них технологий».

Также исследователи отмечают «амбивалентный характер конкуренции, создаваемой среди членов учебной группы из-за применения технологии геймификации». Излишнюю геймификацию учебного процесса или, наоборот, «недостаток творческих и нестандартных форм предъявления материала» Е.В. уляева, Ю.Г. Семикина и Д.В. Семикин называют в качестве одного из факторов, способствующих снижению учебной мотивации студентов вуза, что противоречит её изначально обозначенным задачам.

Подготовьте ответы на вопросы:

Дайте характеристику факторы риска применения геймификации в образовании.

Чем определяется факторы риска, нежелательность и последствия поверхностного подхода к геймификации в образовании?

Какие существуют внутренние побудительные причины для гумификации?

Проанализируйте основные факторы риска геймификации в образовании.

Выполните практические задания

Рассмотрите содержания основных факторов риска геймификации в образовании.

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

Перечень основной литературы:

1. Технологии активного и интерактивного обучения в современном образовании : учебное пособие для студентов вузов : [16+] / авт.-сост. С. А. Ермолаева, Т. В. Яковлева ; под ред. С. А. Ермолаевой ; Государственный социально-гуманитарный университет. – Коломна : Государственный социально-гуманитарный университет, 2022. – 135 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=699642> (дата обращения: 15.04.2023). – ISBN 978-5-98492-521-1. – Текст : электронный

2. Ушаков, Д. В. Психология интеллекта и одаренности / Д. В. Ушаков. – Психология интеллекта и одаренности, 2022-09-26. – Электрон. дан. (1 файл). – Москва : Издательство «Институт психологии РАН», 2019. – 464 с. – электронный. – Книга находится в премиум-версии ЭБС IPR BOOKS. – ISBN 978-5-9270-0218-4, экземпляров неограничено.

Перечень дополнительной литературы:

1. Колокольникова, А. И. Базовый инструментарий Moodle для развития системы поддержки обучения : практическое пособие : [16+] / А. И. Колокольникова. – Изд. 2-е. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2020. – 292 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=596688> (дата обращения: 15.04.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-1543-6. – DOI 10.23681/596688. – Текст : электронный.

2. Чельшева, И. В. Использование игровых технологий в социально-культурной деятельности на материале медиакультуры / И. В. Чельшева, Е. В. Мурюкина ; под ред. И. В. Чельшевой. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2017. – 147 с. : табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=458619> (дата обращения: 15.04.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4475-9092-5. – DOI 10.23681/458619. – Текст : электронный

Практическое занятие № 6. Педагогический дизайн: геймификация процессов и инструменты

Цель занятия: на основе изученной литературы сформировать представление педагогическом дизайне.

Актуальность темы семинара: основана на добавление игровой механики в процесс, чтобы сделать его более привлекательным и мотивировать студентов на завершение и/или повторение действия.

Познакомьтесь с кратким содержанием темы

Педагогический дизайн – относительно молодая дисциплина. Если разбираться в значении термина Instructional Design, он образован от двух слов, Instruction и Design. В буквальном значении Instruction означает ряд мероприятий, способствующих обучению. Слово Design — это общий термин, обозначающий любой «образец творчества».

Цель педагогического дизайна заключается в планировании и создании ситуаций, которые расширяют возможности обучения для отдельных учащихся. Это означает, что обучение нужно планировать так, чтобы оно было эффективно и систематически спроектировано. В этом разделе предлагаются базовые понятия о теориях, моделях и применении педагогического дизайна.

В практике применения компьютера в учебном процессе особо подчеркивается его обучающая функция, а также, компьютер является инструментом, который организует самостоятельную работу обучаемых и управляет ею, особенно в процессе тренировочной работы с языком и речевым материалом в виде игрового формата.

На сегодняшний день одним из инновационных способов в образовании можно считать внедрение элементов геймификации. Геймификация (или игрофикация) — это относительно новый, но уже показавший свою эффективность способ использования игровых технологий и элементов игры в неигровых процессах для привлечения пользователей в различных сферах и повышения их интереса к решению различных задач. Она лишь улучшает неигровой процесс, но не превращает все в игру, она должна иметь основную цель и соблюдать баланс между четкой структурой и возможностью для исследования. В образовании геймификация – это процесс распространения игры на различные сферы образования, который позволяет рассматривать игру как метод обучения и воспитания, и как форму воспитательной работы, и как средство организации целостного образовательного процесса.

Отличительными чертами игровых элементов, включаемых в образовательный процесс, выступают следующие: - немедленная обратная связь; - усложнение заданий в количестве и выполнении; - индикаторы прогресса (например, через баллы); - управление игрока. Обучение, которое содержит некоторые из вышеперечисленных элементов и их черт, можно рассматривать как «геймифицированное». Лучшие комбинации, которые создают устойчивое взаимодействие, учитывают уникальные потребности учащихся и не просто используют очки и уровни, чтобы мотивировать «игроков».

Геймификация в образовании предполагает получение множества возможных преимуществ, в том числе следующих: - учащиеся чувствуют себя «хозяевами» своего процесса обучения; - более непринужденная атмосфера в отношении неудачи, так как ученики могут просто попробовать снова; - больше удовольствия в процессе учебного занятия; - обучение становится видимым и фиксируемым с помощью баллов; - учащиеся могут проявить

внутреннюю мотивацию для обучения; - учащиеся часто чувствуют себя более комфортно в игровой среде.

Процесс внедрения и использования геймификации в курсы обладает рядом отличительных особенностей. Необходимо принимать во внимание некоторые специфические черты метода, а также следовать основным его принципам, которые представлены далее в тексте исследования. Только грамотное методическое сопровождение геймифицированных занятий позволит добиться наилучших результатов в обучении на базе использования новейшей технологии

Подготовьте ответы на вопросы:

Что такое педагогический дизайн.

Основная функция педагогического дизайна.

Рассмотрите представление о инструментах геймификации в векторе педагогического дизайна.

Выполните практические задания

Создать программу внедрения геймификации в практику образования.

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

Перечень основной литературы:

1. Технологии активного и интерактивного обучения в современном образовании : учебное пособие для студентов вузов : [16+] / авт.-сост. С. А. Ермолаева, Т. В. Яковлева ; под ред. С. А. Ермолаевой ; Государственный социально-гуманитарный университет. – Коломна : Государственный социально-гуманитарный университет, 2022. – 135 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=699642> (дата обращения: 15.04.2023). – ISBN 978-5-98492-521-1. – Текст : электронный

2. Ушаков, Д. В. Психология интеллекта и одаренности / Д. В. Ушаков. – Психология интеллекта и одаренности, 2022-09-26. – Электрон. дан. (1 файл). – Москва : Издательство «Институт психологии РАН», 2019. – 464 с. – электронный. – Книга находится в премиум-версии ЭБС IPR BOOKS. – ISBN 978-5-9270-0218-4, экземпляров неограничено.

Перечень дополнительной литературы:

1. Колокольникова, А. И. Базовый инструментальный Moodle для развития системы поддержки обучения : практическое пособие : [16+] / А. И. Колокольникова. – Изд. 2-е. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2020. – 292 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=596688> (дата обращения: 15.04.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-1543-6. – DOI 10.23681/596688. – Текст : электронный.

2. Чельшева, И. В. Использование игровых технологий в социально-культурной деятельности на материале медиакультуры / И. В. Чельшева, Е. В. Мурюкина ; под ред. И. В. Чельшевой. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2017. – 147 с. : табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=458619> (дата обращения:

Практическое занятие № 7. Дизайнерское мышление и геймификация

Цель занятия: сформировать представления о современном уровне дизайнерского мышления и геймификации

Актуальность темы семинара: основана на подходе рассматривать проблемы в целом, а не в разрезе одной области науки или технологии.

Познакомьтесь с кратким содержанием темы

Дизайнерское мышление – это система решения проблем, которая использует умственные, творческие и аналитические навыки. Обычно дизайнеры рассматривают такие проблемы как:

Компания ищет следующую большую идею (новый продукт или услугу).

Государственная организация пытается заставить людей экономить энергию или воду (решение социальной проблемы).

Технологическая компания хочет иметь дружелюбный к пользователю дизайн для одного из своих гаджетов или ПО.

Тем не менее, дизайнерское мышление также может быть использовано и обычным человеком.

Дизайнерское мышление позволяет:

Определять – с информацией, собранной на этапе сопереживания, вы получаете инструменты для понимания реальной проблемы. На этапе определения те потребности и идеи, которые были обнаружены, раскладываем в каталоги. Теперь мы четко определяем реальную проблему.

Вызывать в воображении – дизайнер использует творческий подход, чтобы генерировать как можно больше идей для решения проблемы. Цель — не найти «правильный ответ», а создать массу возможностей и альтернатив. Инструменты: мозговой штурм.

Создать прототип – поскольку дизайнеры учатся в процессе работы, они создают прототипы и смотрят, как они работают. То есть необходимо создать физическое решение. Одним из ключевых элементов этого этапа является скорость. Смысл заключается не в том, чтобы придумать что-то совершенное, а в том, чтобы быстро проверить идею. Целью этого шага является получение идеи еще до того, как начнется процесс создания. Таким образом, потери будут сведены к минимуму, если прототип неудачный.

Тестировать – когда у вас есть прототип, берите его и отправляйтесь в реальный мир. Важно получить обратную связь, потому что, скорее всего, первые прототипы будут неудачными. Но к этим неудачам следует относиться как к должному и использовать их для роста.

Подготовьте ответы на вопросы:

Дизайнерское мышление и его функции.

Основные способности и пути геймификации в рамках дизайнерского мышления.

Распознавание паттернов и построение ассоциаций.

Выполните практические задания

Подготовить аннотации к изученной литературе по теме: «Дизайнерское мышление и геймификация».

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

Перечень основной литературы:

1. Технологии активного и интерактивного обучения в современном образовании : учебное пособие для студентов вузов : [16+] / авт.-сост. С. А. Ермолаева, Т. В. Яковлева ; под ред. С. А. Ермолаевой ; Государственный социально-гуманитарный университет. – Коломна : Государственный социально-гуманитарный университет, 2022. – 135 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=699642> (дата обращения: 15.04.2023). – ISBN 978-5-98492-521-1. – Текст : электронный

2. Ушаков, Д. В. Психология интеллекта и одаренности / Д. В. Ушаков. – Психология интеллекта и одаренности, 2022-09-26. – Электрон. дан. (1 файл). – Москва : Издательство «Институт психологии РАН», 2019. – 464 с. – электронный. – Книга находится в премиум-версии ЭБС IPR BOOKS. – ISBN 978-5-9270-0218-4, экземпляров неограничено.

Перечень дополнительной литературы:

1. Колокольникова, А. И. Базовый инструментарий Moodle для развития системы поддержки обучения : практическое пособие : [16+] / А. И. Колокольникова. – Изд. 2-е. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2020. – 292 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=596688> (дата обращения: 15.04.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-1543-6. – DOI 10.23681/596688. – Текст : электронный.

2. Чельшева, И. В. Использование игровых технологий в социально-культурной деятельности на материале медиакультуры / И. В. Чельшева, Е. В. Мурюкина ; под ред. И. В. Чельшевой. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2017. – 147 с. : табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=458619> (дата обращения: 15.04.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4475-9092-5. – DOI 10.23681/458619. – Текст : электронный

Практическое занятие № 8. Игра как самостоятельный вид развивающей деятельности детей разных возрастов

Цель занятия: сформировать представления об игре как самостоятельный вид развивающей деятельности детей разных возрастов.

Актуальность темы семинара: основана на подходе рассматривать достижения студентов с точки зрения рефлексии и организации обратной связи.

Познакомьтесь с кратким содержанием темы

Игра – один из тех видов детской деятельности, которые используются взрослыми в целях воспитания детей, обучения их разным действиям с предметами, способам и средствам обучения. В игре ребёнок развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будут зависеть успешность его учебной и трудовой деятельности, его отношения с людьми. Игра является особой формой общественной жизни дошкольников, в которой они по желанию объединяются, самостоятельно действуют, осуществляют свои замыслы, познают мир. Самостоятельная игровая деятельность способствует физическому, психическому развитию ребёнка, воспитанию нравственно-волевых качеств, творческих способностей.

Задачи всестороннего воспитания в игре успешно реализуются лишь при условии сформированной психологической основы игровой деятельности в каждом возрастном периоде раннего и дошкольного детства. Это обусловлено тем, что с развитием игры связаны существенные прогрессивные преобразования в психике ребёнка, и прежде всего в его интеллектуальной сфере, являющейся фундаментом для развития всех других сторон детской личности.

Существуют разные виды игр, характерных для детского возраста. Это подвижные игры (игры с правилами), дидактические, игры – драматизации, конструктивные игры. Они характеризуются следующими особенностями:

1. Игра представляет собой форму активного отражения ребёнком окружающей его жизни людей.

2. Отличительной особенностью игры является и сам способ, которым ребёнок пользуется в этой деятельности. Игра осуществляется комплексными действиями, а не отдельными движениями (как, например, в труде, письме, рисовании).

3. Игра, как и всякая другая человеческая деятельность, имеет общественный характер, поэтому она меняется с изменением исторических условий жизни людей.

4. Игра является формой творческого отражения ребёнком действительности. Играя, дети вносят в свои игры много собственных выдумок, фантазии, комбинирования.

5. Игра есть оперирование знаниями, средство их уточнения и обогащения, путь упражнения, и развития познавательных и нравственных способностей и сил ребёнка.

6. В развернутой форме игра представляет собой коллективную деятельность. Все участники игры находятся в отношениях сотрудничества.

7. Разносторонне развивая детей, сама игра тоже изменяется и развивается. При систематическом руководстве со стороны педагога игра может изменяться:

а) от начала к концу;

б) от первой игры к последующим играм той же группы детей;

в) наиболее существенные изменения в играх происходят по мере развития детей от младших возрастов к старшим. Игра, как вид деятельности, направлена на познание ребенком окружающего мира путем активного соучастия в труде и повседневной жизни людей

Развивающие игры содержат условия, способствующие полноценному развитию личности: единство познавательного и эмоционального начал, внешних и внутренних действий, коллективной и индивидуальной активности детей. При проведении игр необходимо, чтобы все эти условия были реализованы, т.е. чтобы каждая игра приносила ребенку новые эмоции, умения, расширяла опыт общения, развивала совместную и индивидуальную активность.

Психологический возраст ребенка – понятие условное и определяется не только календарными сроками, т.е. количеством прожитых лет и месяцев, но и уровнем психического развития. Главное здесь – последовательность этапов развития (недопустимо перешагивать через целый этап). Игры должны предлагаться в соответствии с учетом необходимой последовательности этапов – от самых простых и доступных каждому малышу игр следует переходить к более сложным. В каждой игре необходимо опираться на то, что ребенок уже умеет и что он сам любит делать. Педагогу важно знать и понимать, что умеют и любят делать его воспитанники независимо от их возраста, и на этой основе вводить новые действия и новые задачи.

Подготовьте ответы на вопросы:

Игра как самостоятельный вид развивающей деятельности детей разных возрастов

Перечислите некоторые науки, которые рассматривают игру как самостоятельный вид развивающей деятельности детей.

Какие особенности личности выделяются в качестве наиболее существенных в играх.

Перечислите некоторые параметры, характеризующие игру как самостоятельный вид развивающей деятельности детей разных возрастов

Рассмотрите психологическую структуру игры и ее влияние на развитие интеллекта.

Выполните практические задания

Рассмотреть понятие «Игра» – как возможность развития ребенка.

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

Перечень основной литературы:

1. Технологии активного и интерактивного обучения в современном образовании : учебное пособие для студентов вузов : [16+] / авт.-сост. С. А. Ермолаева, Т. В. Яковлева ; под ред. С. А. Ермолаевой ; Государственный социально-гуманитарный университет. – Коломна : Государственный социально-гуманитарный университет, 2022. – 135 с. : ил. – Режим доступа: по

подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=699642> (дата обращения: 15.04.2023). – ISBN 978-5-98492-521-1. – Текст : электронный

2. Ушаков, Д. В. Психология интеллекта и одаренности / Д. В. Ушаков. – Психология интеллекта и одаренности, 2022-09-26. – Электрон. дан. (1 файл). – Москва : Издательство «Институт психологии РАН», 2019. – 464 с. – электронный. – Книга находится в премиум-версии ЭБС IPR BOOKS. – ISBN 978-5-9270-0218-4, экземпляров неограничено.

Перечень дополнительной литературы:

1. Колокольникова, А. И. Базовый инструментарий Moodle для развития системы поддержки обучения : практическое пособие : [16+] / А. И. Колокольникова. – Изд. 2-е. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2020. – 292 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=596688> (дата обращения: 15.04.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-1543-6. – DOI 10.23681/596688. – Текст : электронный.

2. Чельшева, И. В. Использование игровых технологий в социально-культурной деятельности на материале медиакультуры / И. В. Чельшева, Е. В. Мурюкина ; под ред. И. В. Чельшевой. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2017. – 147 с. : табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=458619> (дата обращения: 15.04.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4475-9092-5. – DOI 10.23681/458619. – Текст : электронный

Практическое занятие № 9. Системный подход в геймификации: возможность достижения целей разными способами

Цель занятия: сформировать представления о развитии системного подхода в геймификации.

Актуальность темы семинара: основана на подходе рассматривать достижения студентов с точки зрения рефлексии и организации обратной связи.

Познакомьтесь с кратким содержанием темы

Можно сказать, что в настоящее время решение многих педагогических проблем и задач лежит в области информационных, цифровых образовательных технологий, психолого-педагогических условий их использования. И одним из актуальных направлений использования информационных, цифровых образовательных технологий в учебно-познавательном процессе выступает концепция геймификации.

Использование элементов геймификации в учебном процессе предполагает использование различных приемов, направленных на:

- привлечение и удержание внимания учащихся;
- дифференциацию долгосрочных, неясных и краткосрочных, понятных целей;

– разработку и внедрение системы выигрышей и рисков, актуальных для учащихся;

– установление соответствия между способностями учащихся и сложностью решаемых задач;

– моделирование игровых ситуаций, в процессе которых у учащихся должны сформироваться знания, умения и навыки в той или иной предметной области.

Игра, индивидуальная или командная, особенно мотивирует участников к достижению результатов.

На основе анализа психолого-педагогической, методической литературы, научно-методических программ, нами было определено понятие готовности учителей к работе посредством использования элементов геймификации, которая представляет собой комплекс профессиональных знаний и умений в области геймификации образования, компетенции методического проектирования учебного процесса посредством разработки курса с элементами геймификации, информационных компетенций в области создания электронного контента с элементами геймификации, также сформированность целенаправленного положительного отношения личности, включающее внутренние предпосылки к такого рода работе.

Исходя из этого, основу готовности учителей к работе посредством использования элементов геймификации составляют: профессиональные знания и умения в области геймификации образования, организационно-методические компетенции, информационные компетенции и мотивационно-ценностное отношение (мотивационно-ценностный компонент), которые в нашем исследовании выступили в качестве компонентов готовности учителей к работе посредством использования метода геймификации (когнитивный, организационно-методический, информационный и мотивационно-ценностный компонент).

На основе имеющихся данных, можно сделать вывод о необходимости более тесного трансфера технологических знаний в образовательный процесс, с параллельным формированием понятия «геймификация образования», в процессе которого надо решить непростые задачи формирования навыков разработки собственных цифровых образовательных ресурсов с элементами геймификации, умений применения готовых мобильных решений, разработки мобильного игрового приложения с обучающим контентом, недостаточный уровень сформированности которых, фактически лишает учителей мощного средства обучения через пространство игры как интерактивного средства активизации учебно-познавательной деятельности учащихся, и как эффективного средства повышения качества обучения в целом.

Подготовьте ответы на вопросы:

Охарактеризуйте понятия: геймификация, игра, мотивация, интеллект.

Проанализируйте возможность достижения целей разными способами геймификации.

Рассмотрите особенности формирования навыков разработки собственных цифровых образовательных ресурсов с элементами геймификации.

Проанализируйте понятие «геймификация образования».

Выполните практические задания

Расскажите об особенностях системного подхода в геймификации.

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

Перечень основной литературы:

1. Технологии активного и интерактивного обучения в современном образовании : учебное пособие для студентов вузов : [16+] / авт.-сост. С. А. Ермолаева, Т. В. Яковлева ; под ред. С. А. Ермолаевой ; Государственный социально-гуманитарный университет. – Коломна : Государственный социально-гуманитарный университет, 2022. – 135 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=699642> (дата обращения: 15.04.2023). – ISBN 978-5-98492-521-1. – Текст : электронный

2. Ушаков, Д. В. Психология интеллекта и одаренности / Д. В. Ушаков. – Психология интеллекта и одаренности, 2022-09-26. – Электрон. дан. (1 файл). – Москва : Издательство «Институт психологии РАН», 2019. – 464 с. – электронный. – Книга находится в премиум-версии ЭБС IPR BOOKS. – ISBN 978-5-9270-0218-4, экземпляров неограничено.

Перечень дополнительной литературы:

1. Колокольникова, А. И. Базовый инструментарий Moodle для развития системы поддержки обучения : практическое пособие : [16+] / А. И. Колокольникова. – Изд. 2-е. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2020. – 292 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=596688> (дата обращения: 15.04.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-1543-6. – DOI 10.23681/596688. – Текст : электронный.

2. Чельшева, И. В. Использование игровых технологий в социально-культурной деятельности на материале медиакультуры / И. В. Чельшева, Е. В. Мурюкина ; под ред. И. В. Чельшевой. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2017. – 147 с. : табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=458619> (дата обращения: 15.04.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4475-9092-5. – DOI 10.23681/458619. – Текст : электронный

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

**Методические указания для обучающихся по организации и
проведению самостоятельной работы по дисциплине**

«Геймификация в образовании»

Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль) Технологии креативных индустрий в сфере
образования
Форма обучения очная
Год начала обучения 2026
Реализуется в 1 семестре

Ставрополь 2026

СОДЕРЖАНИЕ

Введение

1. Общая характеристика самостоятельной работы студента

2. Технологическая карта самостоятельной работы студента

3. План-график выполнения самостоятельной работы студентов

4. Самостоятельное изучение тем лекций

5. Паспорт фонда оценочных средств для проверки
самостоятельной работы

5.1 Перечень вопросов для собеседования

5.2 Перечень тем индивидуальных творческих заданий

6. Список литературы, использованной при составлении
методических рекомендаций

Введение

1. Цель и задачи освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины заключается в совершенствовании профессиональных компетенций слушателей в области геймификации в образовании, формировании устойчивой потребности в самопознании и самосовершенствовании личности.

Задачи освоения дисциплины:

- формирование потребности в овладении содержанием курса как личностно значимого в процессе индивидуального и профессионального развития магистров;
- овладение системой современных научных знаний в области геймификации в образовании;
- формирование и развитие системы конструктивных умений по использованию геймификации в образовании;
- формирование и развитие исследовательских умений по организации инновационной педагогической деятельности.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина психологии познавательной деятельности относится к дисциплинам обязательной части, формируемой участниками образовательных отношений

3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесённых с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код, формулировка компетенции	Код, формулировка индикатора	Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю), характеризующие этапы формирования компетенций, индикаторов
<i>Компетенция:</i> УК-1 Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий	ИД-1 ук 1. Анализирует проблемную ситуацию как систему, выявляя ее составляющие и связи между ними.	Формулирует актуальность, концепцию, цель проекта, определяет задачи, обеспечивающих ее достижение, и определяет ожидаемые результаты проекта в полном объеме
	ИД-2 ук 1. Осуществляет поиск вариантов решения проблемной ситуации, определяет в рамках выбранного алгоритма задачи, подлежащие дальнейшей детальной разработке, предлагает способы их решения	Организует разработку плана действий по достижению цели проекта, выбирает оптимальные способы решения задач, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и

		ограничений, в полном объеме
	ИД-3 ук 1. Разрабатывает стратегию достижения поставленной цели как последовательность шагов, предвидя их последствия и влияние на результат планируемой деятельности, на взаимоотношения ее участников	В полном объеме обеспечивает выполнение проекта в соответствии с установленными целями, задачами, сроками и затратами, с учетом имеющихся условий и ресурсов, в том числе с использованием цифровых инструментов
<i>Компетенция: УК-3</i> Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	ИД-1 ук-3 Иницирует межличностное и групповое взаимодействие, организует выработку командной стратегии, используя эффективную коммуникацию, методы командообразования и командного взаимодействия для достижения поставленной цели	Иницирует межличностное и групповое взаимодействие, организует выработку командной стратегии, используя эффективную коммуникацию, методы командообразования и командного взаимодействия для достижения поставленной цели
	ИД-2 ук-3 Обеспечивает работу команды для достижения цели с учетом индивидуальных возможностей её членов, использования методологии достижения успеха, методов, информационных технологий и технологий форсайта	В полном объеме обеспечивает работу команды для достижения цели с учетом индивидуальных возможностей её членов, использования методологии достижения успеха, методов, информационных технологий и технологий форсайта
	ИД-3 ук-3 Организует обсуждение идей, планирует командную работу, распределяет поручения и делегирует полномочия членам команды, контролирует и корректирует результаты командной работы на основе мониторинга и своевременного реагирования на существенные отклонения.	Организует обсуждение идей, планирует командную работу, распределяет поручения и делегирует полномочия членам команды, контролирует и корректирует результаты командной работы, своевременно реагируя на существенные отклонения.
<i>Компетенция: ПК-1</i> Способен демонстрировать собственную профессиональную компетентность в сфере современных научных достижений	ИД-1 ПК-1 Проводит анализ современного состояния педагогической науки и практики по профилю осваиваемой образовательной программы	Проводит мониторинговые исследования, использует технологии, позволяющие решать диагностические задачи в образовании.
	ИД-2 ПК-1 Оценивает структуру, содержание, задачи	Реализует информационно-коммуникационные

по профилю осваиваемой образовательной программы	профессиональной деятельности с учетом различных профессиональных контекстов с позиций современных научных достижений	технологии при оценке образовательных результатов обучающихся, программы целенаправленной деятельности по преодолению образовательных дефицитов обучающихся.
	ИД-3 ПК-1 Проектирует профессиональную деятельность на основе современных научных достижений и примеров образовательной практики	Использует адекватные методы контроля и оценки образовательных результатов обучающихся

4. Общая характеристика самостоятельной работы студента

Основными видами учебной работы по достижению результатов освоения дисциплины являются лекции, практические работы и самостоятельная работа студентов (СРС).

На лекциях раскрываются основные положения и понятия курса, формируются знания в области практикума по культуре устной и письменной речи. На практических работах формируются умения и навыки, необходимые для решения задач профессиональной деятельности.

Приступая к изучению учебной дисциплины, необходимо ознакомиться с учебной программой, получить в библиотеке рекомендованные учебные пособия, а также получить у ведущего преподавателя в электронном виде конспекты лекций, методические рекомендации к практическим работам и тестовые, завести новую тетрадь для конспектирования лекций и выполнения практических работ.

Для изучения дисциплины предлагается список основной и дополнительной литературы. Основная литература предназначена для обязательного изучения, дополнительная – поможет более глубоко освоить отдельные вопросы, подготовить исследовательские задания и выполнить задания для самостоятельной работы.

В ходе лекционных занятий студент обязан осуществлять конспектирование учебного материала, особое внимание, обращая на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных понятий, физических явлений, процессов, эффектов. В рабочих конспектах желательно оставлять поля, на которых следует делать пометки из рекомендованной литературы, дополнять материал прослушанной лекции, формулировать научные выводы и практические рекомендации. Студент имеет право задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.

Самостоятельная работа студентов над материалом учебной дисциплины является неотъемлемой частью учебного процесса и должна предполагать углубление знания учебного материала, излагаемого на аудиторных занятиях, и приобретение дополнительных знаний по отдельным вопросам самостоятельно.

Основными видами самостоятельной работы курсантов по учебной дисциплине являются:

- самостоятельное изучение учебного материала по заданным темам;
- подготовка к практическим занятиям, самостоятельное изучение литературы, подготовка сообщения, анализ актуальности обсуждаемой темы с использованием дополнительной научной литературы, подготовка индивидуального проекта.

Основными методами самостоятельной работы студентов являются знаниями:

- 1) для овладения:
 - чтение текста (конспекта учебника, дополнительной литературы) и конспектирование текста;
 - работа с нормативными документами;
 - поиск информации в Интернет;
- 2) для закрепления и систематизации знаний:
 - работа с конспектом (обработка текста);
 - повторная работа над учебным материалом (учебника, дополнительной литературы, слайдами);
 - составление плана и тезисов ответа или графическое изображение структуры ответа;
 - составление таблиц для систематизации учебного материала;
 - изучение нормативных документов;
 - ответы на контрольные вопросы;
- 3) для формирования умений:
 - подготовка к практическим занятиям;
 - решение задач и практических заданий;
 - подготовка отчетов по практическим занятиям;
 - рефлексивный анализ профессиональных умений.

В случае пропуска учебного занятия студент может воспользоваться содержанием различных блоков учебно-методического комплекса (лекции, практические занятия, контрольные вопросы и тесты) для самоподготовки и освоения темы. Для самоконтроля необходимо использовать вопросы и задания, предлагаемые к практическим занятиям, а также варианты тестовых заданий.

5. План-график выполнения самостоятельной работы студентов

№ п/п	Вид деятельности студентов	Сроки выполнения
1	Собеседование по теме 1	1-я неделя
3	Индивидуальное творческое задание 4	2-я неделя

4. Самостоятельное изучение тем лекций

№ п/п	Темы самостоятельного изучения для	Рекомендуемые источники информации (№ источника)			
		Основная	Дополнительная	Методическая	Интернет-ресурсы
1	Выявление элементов пирамиды геймификации (компоненты, динамики) и определяющего характера вышележащих уровней	1,2	1,2,3	1,2,3	1,2,3,4,5
2	Способы вовлечения, цикличность действий игроков. Важность и типы обратной связи. Типы удовольствия по Nicole Lazargo, источники удовольствия. Системный подход в геймификации: возможность достижения целей разными способами	1,2	1,2,3	1,2,3	1,2,3,4,5
3	Факторы влияния и этапы перехода от полного отсутствия мотивации к мощной внутренней мотивации с помощью геймификации.	1,2	1,2,3	1,2,3	1,2,3,4,5

Методические рекомендации по изучению теоретического материала

Форма контроля СРС: собеседование.

Задания для СРС. Перечень тем для собеседования

Базовый уровень

Дайте характеристику игры и игровых технологий, как важнейшей частью человеческой деятельности.

Какие основные группы игровых технологий Вы знаете?

Как игры и игровых технологий связывают человеческую личность с реальным миром?

Какие функции выполняют игры в образовании?

Чем определяется уровень интеллекта человека?

Проанализируйте классификацию игровых технологий.

Предмет и задачи геймификации.

Сущность геймификации.

Виды и принципы геймификации.

Плюсы и минусы геймификации.

Современные методологические подходы в изучении геймификации.

- Дайте характеристику геймификации как структуры и процессу.
 Назовите особенности геймификации.
 Охарактеризуйте основные этапы геймификации.
 Дайте характеристику пирамиде геймификации.
 Раскройте иерархическую сущность геймификации.
 Геймификация и мотивация: характеристика.
 Репрезентация и знание. Искусственный интеллект.
 Воображение как процесс преобразования.
 Воображение и творчество как процесс создания нового.
 Методы и технологии развития мотивации.
 Эмоциональная регуляция в процессе геймификации.
 Дайте характеристику факторы риска применения геймификации в образовании.
 Чем определяется факторы риска, нежелательность и последствия поверхностного подхода к геймификации в образовании?
 Какие существуют внутренние побудительные причины для глумификации?
 Проанализируйте основные факторы риска геймификации в образовании.
 Что такое педагогический дизайн.
 Основная функция педагогического дизайна.

Критерии оценивания компетенций

Критерии оценки работы студента:

Оценка «отлично» выставляется специалисту, если проект раскрывает тему полностью, сообщение логично, использованы данные новых исследований, оформление отвечает требованиям, студент свободно ориентируется в представляемом материале, логично и аргументировано отвечает на вопросы по теме.

Оценка «хорошо» выставляется специалисту, если проект раскрывает тему в основном раскрыта, имеются логические погрешности, материал собран из учебников и общеизвестных источников, оформление отвечает требованиям, магистрант в состоянии ответить на вопросы по теме.

Оценка «удовлетворительно» выставляется специалисту, если подобран материал для проекта по теме, но нарушена логика в изложения, оформление не вполне отвечает требованиям, вопросы по теме вызывают затруднения.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется специалисту, если материал проекта напрямую не связан с темой, логика сообщения нарушена, оформление не отвечает требованиям, магистрант не отвечает на вопросы по теме.

Бланк оценочного листа

Ф.И.О. студента _____ Дата _____

Тема индивидуального задания _____

Критерии оценивания	Баллы			
	5	4	3	2
полнота анализа научной литературы и эмпирических данных по теме задания				
обоснованность применяемых методик				
адекватность мер социально-педагогической поддержки				
владение материалом				
четкость, логичность, аргументированность изложения				
выразительность устной речи				

Форма контроля СРС: собеседование.

Задания для СРС. Перечень тем индивидуальных творческих заданий

Рассмотрите представление о инструментах геймификации в векторе педагогического дизайна.

Дизайнерское мышление и его функции.

Основные способности и пути геймификации в рамках дизайнерского мышления.

Распознавание паттернов и построение ассоциаций.

Игра как самостоятельный вид развивающей деятельности детей разных возрастов

Перечислите некоторые науки, которые рассматривают игру как самостоятельный вид развивающей деятельности детей.

Какие особенности личности выделяются в качестве наиболее существенных в играх.

Перечислите некоторые параметры, характеризующие игру как самостоятельный вид развивающей деятельности детей разных возрастов

Рассмотрите психологическую структуру игры и ее влияние на развитие интеллекта.

Охарактеризуйте понятия: геймификация, игра, мотивация, интеллект.

Проанализируйте возможность достижения целей разными способами геймификации.

Рассмотрите особенности формирования навыков разработки собственных цифровых образовательных ресурсов с элементами геймификации.

Проанализируйте понятие «геймификация образования».

Проект представляет собой презентацию (PowerPoint) из набора 10 – 12 слайдов, объединенных одной идеей и хранящихся в общем файле.

Последовательность подготовки презентации:

1. Четко сформулировать цель презентации: вы хотите свою аудиторию мотивировать, убедить, заразить какой-то идеей или просто формально отчитаться.
2. Определить каков будет формат презентации: живое выступление (тогда, сколько будет его продолжительность) или электронная рассылка (каков будет контекст презентации).
3. Отобрать всю содержательную часть для презентации и выстроить логическую цепочку представления.
4. Определить ключевые моменты в содержании текста и выделить их.
5. Определить виды визуализации (картинки) для отображения их на слайдах в соответствии с логикой, целью и спецификой материала.
6. Подобрать дизайн и форматировать слайды (количество картинок и текста, их расположение, цвет и размер).
7. Проверить визуальное восприятие презентации.

К видам визуализации относятся иллюстрации, образы, диаграммы, таблицы.

Иллюстрация – представление реально существующего зрительного ряда.

Образы – в отличие от иллюстраций – метафора. Их назначение – вызвать эмоцию и создать отношение к ней, воздействовать на аудиторию. С помощью хорошо продуманных и представляемых образов, информация может надолго остаться в памяти человека.

Диаграмма – визуализация количественных и качественных связей. Их используют для убедительной демонстрации данных, для пространственного мышления в дополнение к логическому.

Таблица – конкретный, наглядный и точный показ данных. Ее основное назначение – структурировать информацию, что порой облегчает восприятие данных аудиторией.

Практические советы по подготовке презентации

- готовьте отдельно: печатный текст + слайды + раздаточный материал;
- слайды – визуальная подача информации, которая должна содержать
- минимум текста, максимум изображений, несущих смысловую нагрузку, выглядеть наглядно и просто;
- текстовое содержание презентации – устная речь или чтение, которая
- должна включать аргументы, факты, доказательства и эмоции;
- рекомендуемое число слайдов 11 – 12;
- обязательная информация для презентации: тема, фамилия и инициалы
- выступающего; план сообщения; краткие выводы из всего сказанного; список использованных источников;
- раздаточный материал – должен обеспечивать ту же глубину и охват, что и живое выступление: люди больше доверяют тому, что они могут унести с собой, чем исчезающим изображениям, слова и слайды забываются, а раздаточный материал остается постоянным осязаемым напоминанием; раздаточный материал важно раздавать в конце презентации; раздаточный материалы должны отличаться от слайдов, должны быть более информативными.

Доклад, согласно толковому словарю русского языка Д.Н. Ушакова: «... сообщение по заданной теме, с целью внести знания из дополнительной литературы, систематизировать материал, проиллюстрировать примерами, развивать навыки самостоятельной работы с научной литературой, познавательный интерес к научному познанию».

Тема доклада должна быть согласована с преподавателем и соответствовать теме учебного занятия. Материалы при его подготовке, должны соответствовать научно-методическим требованиям вуза и быть указаны в докладе. Необходимо соблюдать регламент, оговоренный при получении задания. Иллюстрации должны быть достаточными, но не чрезмерными.

Работа студента над докладом-презентацией включает отработку умения самостоятельно обобщать материал и делать выводы в заключении, умения ориентироваться в материале и отвечать на дополнительные вопросы слушателей, отработку навыков ораторства, умения проводить диспут.

Докладчики должны знать и уметь: сообщать новую информацию; использовать технические средства; хорошо ориентироваться в теме всего семинарского занятия; дискутировать и быстро отвечать на заданные вопросы; четко выполнять установленный регламент (не более 10 минут); иметь представление о композиционной структуре доклада и др.1, последовательно, четко и логически стройно излагает материал курса. Умеет увязывать теорию с практикой. самостоятельно формулировать цели, ставить конкретные задачи научных исследований в фундаментальных и прикладных областях психологии и решать их с помощью современных исследовательских методов с использованием новейшего отечественного и зарубежного опыта. Владеет способностью к самоорганизации, самообразованию, саморазвитию и самосовершенствованию; толерантно воспринимать социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия

Оценка «хорошо» выставляется студенту, если он твердо знает материал, ориентируется в новых методах исследования, знает место психологии в системе наук о человеке; историю развития психологии и ее современное состояние. Не предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены в срок и качественно. Все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены в срок и качественно. Владеет материалом, грамотно и по существу излагает его, не допуская существенных неточностей в ответе на вопрос, правильно применяет теоретические положения при решении практических вопросов и задач, владеет необходимыми навыками и приемами их

использования. Владеет материалом, грамотно и по существу излагает его, не допуская существенных неточностей в ответе на вопрос, правильно применяет теоретические положения при решении практических вопросов и задач, владеет необходимыми навыками и приемами их использования.

Оценка «удовлетворительно» Теоретическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, необходимые практические компетенции в основном сформированы. Испытывает сложности в самостоятельном использовании современных информационных технологий для формирования суждений по соответствующим социальным, научным и этическим проблемам. Большинство предусмотренных программой обучения учебных задач выполнено, но в них имеются ошибки, при ответе на поставленный вопрос студент допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, наблюдаются нарушения логической последовательности в изложении программного материала.

Оценка «неудовлетворительно» не знает значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические работы, к выполнению практических заданий относится безответственно, не вовремя, с большими недочетами. Необходимые практические компетенции не сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий не выполнено, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к минимальному.

2. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Процедура проведения данного оценочного мероприятия включает в себя: вопросы базового и повышенного уровня.

Предлагаемые студенту задания позволяют проверить ОК-3, ОК-10 компетенции. Базовый уровень состоит в способности студента сохранять спокойствие в обсуждении тем дискуссии, в умении выслушать различные точки зрения. Повышенный уровень заключается в способности студента аргументировать, обосновывать, иллюстрировать свою позицию, может представлять статистические сведения, факты. Высказывает собственную точку зрения по рассматриваемому вопросу, спокойно задавать вопросы, приводит контрпримеры и контраргументы.

Для подготовки к данному оценочному мероприятию необходимо 30 мин. Необходимо подобрать и проанализировать научный материал по теме.

При подготовке к ответу студенту предоставляется право пользования психологическим словарем.

При проверке задания, оцениваются:

- четкость изложения материала;
- последовательность;
- логичность;
- собственные выводы.

Оценочный лист

Факультет ... Специальность Группа курс ... семестр

Дисциплина Основы менеджмента в образовании Дата

Тема:

№ п/п	Фамилия, имя, отчество студента	четкость изложения материала	последовательность	логичность	собственные выводы	Оценка
1.						
2.						
п...						

Промежуточная аттестация в форме экзамена

Рейтинг не предусмотрен

Представление о инструментах геймификации в векторе педагогического дизайна.

Дизайнерское мышление и его функции.

Основные способности и пути геймификации в рамках дизайнерского мышления.

Распознавание паттернов и построение ассоциаций.

Игра как самостоятельный вид развивающей деятельности детей разных возрастов.

Перечислите некоторые науки, которые рассматривают игру как самостоятельный вид развивающей деятельности детей.

Особенности личности выделяются в качестве наиболее существенных в играх.

Параметры, характеризующие игру как самостоятельный вид развивающей деятельности детей разных возрастов

Психологическая структура игры и ее влияние на развитие интеллекта.

Возможность достижения целей разными способами геймификации.

Особенности формирования навыков разработки собственных цифровых образовательных ресурсов с элементами геймификации.

Характеристика игры и игровых технологий, как важнейшей частью человеческой деятельности.

Основные группы игровых технологий.

Игры и игровых технологий связывают человеческую личность с реальным миром.

Функции игры в образовании.

Классификация игровых технологий.

Предмет и задачи геймификации.

Сущность геймификации.

Виды и принципы геймификации.

Плюсы и минусы геймификации.

Современные методологические подходы в изучении геймификации.

Характеристика геймификации как структура и процесс.

Основные этапы геймификации.

Характеристика пирамиды геймификации.

Иерархическую сущность геймификации.

Геймификация и мотивация: характеристика.

Методы и технологии развития мотивации.

Эмоциональная регуляция в процессе геймификации.

Характеристика факторы риска применения геймификации в образовании.

Факторы риска, нежелательность и последствия поверхностного подхода к геймификации в образовании.

Внутренние побудительные причины для гумификации.

Основные факторы риска геймификации в образовании.

Основная функция педагогического дизайна.

Методические указания по подготовке к экзамену.

Процедура проведения **экзамена** осуществляется в соответствии с Положением о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по образовательным программам высшего образования в СКФУ - программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры - в СКФУ, Положением о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по образовательным программам высшего образования - программам аспирантуры, программам ординатуры - в СКФУ.

В экзаменационный билет включаются три вопроса: два - из базового уровня, один - из повышенного уровня.

Для подготовки по билету отводится 30 минут.

При подготовке к ответу студенту предоставляется право пользования рабочей программой дисциплины.

При проверке практического задания, оцениваются: точность и качество выполнения, творческий и нестандартный подход, содержательность, культура оформления.

Методические указания по видам работ

Самостоятельное изучение основной и дополнительной литературы по дисциплине с конспектированием по разделам; подготовка к собеседованию.

Самостоятельная работа при чтении учебной литературы начинается с изучения конспекта ранее изученного материала. Полученную информацию необходимо осмыслить. При необходимости, в конспект могут быть внесены схемы, другая дополнительная информация. При изучении нового материала составляется конспект. Сжато излагается самое существенное в данном материале.

Работа с электронными ресурсами в сети Интернет.

Для повышения эффективности самостоятельной работы студент должен уметь работать в поисковой системе сети Интернет и использовать найденную информацию при подготовке к занятиям. Поиск информации можно вести по автору, заглавию, виду издания, году издания или издательству. Также в сети Интернет доступна услуга по скачиванию методических указаний и учебных пособий, подбору необходимой научной литературы.

Конспектирование и реферирование первоисточника и научно-исследовательской литературы.

Конспект представляет собой дословные выписки из текста источника. При этом, необходимо понимать, что конспект – это не полное переписывание чужого текста. Необходимо знать, что при написании конспекта сначала прочитывается текст – источник, в нём выделяются основные положения, подбираются примеры, идёт перекомпоновка материала, а уже затем оформляется текст конспекта. Конспект может быть полным, когда работа идёт со всем текстом источника или неполным, когда интерес представляет какой-либо один или несколько вопросов, затронутых в источнике.

Реферирование – это сложный творческий процесс, в основе которого лежит умение выделить главную информацию из текста первоисточника. Реферирование – процесс аналитически-синтетического обработки информации, которая заключается в анализе первичного документа, нахождении значимых в смысловом отношении данных (основных положений, фактов, доведите день, результатов, выводов) Реферирование имеет целью сократить физический объем первичного документа при сохранении его основного смыслового содержания, используется в научной, издательской, информационной и библиографической деятельности.

Самотестирование, подготовка к тестированию

В современном образовательном процессе тестирование как форма оценки знаний занимает важное место и требует серьезного к себе отношения. Цель тестирований в ходе учебного процесса студентов состоит не только в систематическом контроле за знанием точных дат, имен, событий, явлений, но и в развитии умения студентов выделять, анализировать и обобщать наиболее существенные связи, признаки и принципы разных исторических явлений и процессов. Одновременно тесты способствуют развитию творческого мышления, умению самостоятельно локализовать и соотносить исторические явления и процессы во времени и пространстве.

Как и любая другая форма подготовки к контролю знаний, тестирование имеет ряд особенностей, знание которых помогает успешно выполнить тест. Можно дать следующие методические рекомендации:

- Прежде всего, следует внимательно изучить структуру теста, оценить объем времени, выделяемого на данный тест, увидеть, какого типа задания в нем содержатся. Это поможет настроиться на работу.

- Лучше начинать отвечать на те вопросы, в правильности решения которых нет сомнений, пока не останавливаясь на тех, которые могут вызвать долгие раздумья. Это позволит успокоиться и сосредоточиться на выполнении более трудных вопросов.

- Очень важно всегда внимательно читать задания до конца, не пытаясь понять условия «по первым словам» или выполнив подобные задания в предыдущих тестированиях. Такая спешка нередко приводит к досадным ошибкам в самых легких вопросах.

- Если Вы не знаете ответа на вопрос или не уверены в правильности, следует пропустить его и отметить, чтобы потом к нему вернуться.

- Психологи также советуют думать только о текущем задании. Как правило, задания в тестах не связаны друг с другом непосредственно, поэтому необходимо концентрироваться на данном вопросе и находить решения, подходящие именно к нему. Кроме того, выполнение этой рекомендации даст еще один психологический эффект – позволит забыть о неудаче в ответе на предыдущий вопрос, если таковая имела место.

- Многие задания можно быстрее решить, если не искать сразу правильный вариант ответа, а последовательно исключать те, которые явно не подходят. Метод исключения позволяет в итоге сконцентрировать внимание на одном-двух вероятных вариантах.

- Рассчитывать выполнение заданий нужно всегда так, чтобы осталось время на проверку и доработку (примерно 1/3-1/4 запланированного времени). Тогда вероятность описок сводится к нулю и имеется время, чтобы набрать максимум баллов на легких заданиях и сосредоточиться на решении более трудных, которые вначале пришлось пропустить.

- Процесс угадывания правильных ответов желательно свести к минимуму, так как это чревато тем, что студент забудет о главном: умении использовать имеющиеся накопленные в учебном процессе знания, и будет

надеяться на удачу. Если уверенности в правильности ответа нет, но интуитивно появляется предпочтение, то психологи рекомендуют доверять интуиции, которая считается проявлением глубинных знаний и опыта, находящихся на уровне подсознания.

При подготовке к тесту не следует просто заучивать, необходимо понять логику изложенного материала. Этому немало способствует составление развернутого плана, таблиц, схем, внимательное изучение исторических карт. Большую помощь оказывают опубликованные сборники тестов, Интернет-тренажеры, позволяющие, во-первых, закрепить знания, во-вторых, приобрести соответствующие психологические навыки саморегуляции и самоконтроля. Именно такие навыки не только повышают эффективность подготовки, позволяют более успешно вести себя во время сдачи форм контроля, но и вообще способствуют развитию навыков мыслительной работы.

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

Перечень основной литературы:

1. Технологии активного и интерактивного обучения в современном образовании : учебное пособие для студентов вузов : [16+] / авт.-сост. С. А. Ермолаева, Т. В. Яковлева ; под ред. С. А. Ермолаевой ; Государственный социально-гуманитарный университет. – Коломна : Государственный социально-гуманитарный университет, 2022. – 135 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=699642> (дата обращения: 15.04.2023). – ISBN 978-5-98492-521-1. – Текст : электронный

2. Ушаков, Д. В. Психология интеллекта и одаренности / Д. В. Ушаков. – Психология интеллекта и одаренности, 2022-09-26. – Электрон. дан. (1 файл). – Москва : Издательство «Институт психологии РАН», 2019. – 464 с. – электронный. – Книга находится в премиум-версии ЭБС IPR BOOKS. – ISBN 978-5-9270-0218-4, экземпляров неограничено.

Перечень дополнительной литературы:

1. Колокольникова, А. И. Базовый инструментарий Moodle для развития системы поддержки обучения : практическое пособие : [16+] / А. И. Колокольникова. – Изд. 2-е. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2020. – 292 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=596688> (дата обращения: 15.04.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-1543-6. – DOI 10.23681/596688. – Текст : электронный.

2. Чельшева, И. В. Использование игровых технологий в социально-культурной деятельности на материале медиакультуры / И. В. Чельшева, Е. В. Мурюкина ; под ред. И. В. Чельшевой. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2017. – 147 с. : табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=458619> (дата обращения: 15.04.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4475-9092-5. – DOI 10.23681/458619. – Текст : электронный

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля)

1. <http://biblioclub.ru/>- ЭБС «Университетская библиотека онлайн» – учебные, научные издания, первоисточники, художественные произведения различных издательств. Журналы. Мультимедийная коллекция: аудиокниги, аудиофайлы, видеокурсы, экспресс-подготовка к экзаменам, презентации, тесты, цифровые карты, онлайн-энциклопедии, словари

2. <http://diss.rsl.ru/>- Электронная библиотека диссертаций Российской государственной библиотеки (ЭБД РГБ)

3. <http://enc.biblioclub.ru/>- Энциклопедиум [энциклопедии, словари, справочники] – справочный портал

4. <http://gramota.ru/>- ГРАМОТА.РУ – справочно-информационный интернет-портал

5. <http://school-collection.edu.ru/> – Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов – для преподавания и изучения учебных дисциплин начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования

6. <http://uisrussia.msu.ru/>- Университетская информационная система РОССИЯ (УИС РОССИЯ)

7. <http://window.edu.ru/> – Единое окно доступа к образовательным ресурсам – федеральная информационная система открытого доступа к интегральному каталогу образовательных интернет-ресурсов и к электронной библиотеке учебно-методических материалов для всех уровней образования: дошкольное, общее, среднее профессиональное, высшее, дополнительное

8. <http://www.edu.ru/> – Федеральный портал «Российское образование»

9. <http://www.fgosvo.ru/>- Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования – официальный сайт

10. <http://www.iprbookshop.ru/>- Электронно-библиотечная система IPRbooks

11. <http://www.lexed.ru/>- Федеральный центр образовательного законодательства – официальный сайт

12. <https://cyberleninka.ru/>- КиберЛенинка – научная электронная библиотека (журналы)

13. <https://edu.gov.ru/> – Министерство просвещения Российской Федерации – официальный сайт

14. <https://openedu.ru/> – Национальная платформа открытого образования

15. <https://www.scopus.com/search/form.uri?display=basic/> Международная реферативная и справочная база данных научного цитирования «Scopus» – крупнейшая в мире единая реферативная база данных