

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

**Методические указания
по выполнению практических работ
по дисциплине**

Геймификация в образовании

для студентов направления подготовки
Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование
(с двумя профилями подготовки)
Направление подготовки Начальное образование и
дополнительное образование (игропедагогика)
Квалификация выпускника бакалавр

Ставрополь, 2026

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 студентов;
- 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.

Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:

Дисциплина направлена на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде (УК-3).

Способен осуществлять педагогическую деятельность в рамках дополнительных общеобразовательных программ (ПК-15).

Методические указания содержат описание целей практических занятий, перечень знаний, умений и владений, приобретаемых обучающимся в результате освоения каждой темы, в рамках формируемых компетенций, теоретическую часть, вопросы и задания, список литературы, рекомендуемый к использованию по каждой теме.

Содержание

Введение.....	
Практическое занятие № 1.	Игра и игровые технологии в образовании и воспитании
Практическое занятие № 2.	Геймификация: сущность, условия уместности и границы применимости
Практическое занятие № 3.	Геймификация как структура и процесс. Пирамида геймификации. Шестиэтапная схема геймификации.....
Практическое занятие № 4.	Геймификация и мотивация.....
Практическое занятие № 5.	Факторы риска, нежелательность и последствия поверхностного подхода к геймификации в образовании.....
Практическое занятие № 6.	Педагогический дизайн: геймификация процессов и инструменты
Практическое занятие № 7.	Дизайнерское мышление и геймификация.....
Практическое занятие № 8.	Игра как самостоятельный вид развивающей деятельности детей разных возрастов.....
Практическое занятие № 9.	Системный подход в геймификации: возможность достижения целей разными способами.....

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 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 № 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 являются 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, мультики 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 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 № 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:

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, Горбаналянежадрудсари 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 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 № 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 базисе 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: 15.04.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4475-9092-5. – DOI 10.23681/458619. – Текст : электронный

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 дружественный 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 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 № 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 ребенком окружающей его жизни людей.

2. Отличительной особенностью игры является и сам способ, которым ребенок 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 ребенком 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 ребенка.

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 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 № 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

для студентов направления подготовки
Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое
образование
(с двумя профилями подготовки)
Направление подготовки Начальное образование и
дополнительное образование (игропедагогика)
Квалификация выпускника бакалавр

Ставрополь, 2026

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	
Общая характеристика самостоятельной работы студента.....	
План-график выполнения самостоятельной работы.....	
Контрольные точки и виды отчетности по ним.....	
Методические рекомендации по изучению теоретического материала.....	
Методические указания по видам работ.....	
Методические указания по подготовке к экзамену.....	
Список рекомендуемой литературы:.....	

Введение

Методические рекомендации к самостоятельной работе студентов по дисциплине «Геймификация в образовании» разработаны в соответствии с рабочей программой дисциплины по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Основной формой работы студента является не только работа на лекции, изучение конспекта лекций, их дополнение рекомендованной литературой, но и большая самостоятельная научно-исследовательская работа, которая позволит глубоко проникнуть в суть рассматриваемой проблемы и подготовить почву для написания диссертации. Но для успешной учебно-научной, научно-исследовательской деятельности, ее интенсификации необходимо учитывать следующие субъективные факторы.

1. Знание программного материала, наличие прочной системы знаний, необходимой для усвоения основных дисциплин, предусмотренных программой профессионального образования.

2. Наличие выработанных умений, навыков умственного труда:

а) умение делать глубокий, обстоятельный анализ при работе с книгой, диссертацией, Интернет-источниками;

б) владение логическими операциями: сравнение, анализ, синтез, обобщение, определение понятий, правила систематизации и классификации.

3. Специфика познавательных психических процессов: внимание, память, речь, наблюдательность, интеллект и мышление.

4. Хорошая работоспособность, которая обеспечивается нормальным физическим состоянием.

5. Соответствие избранной деятельности, профессии индивидуальным способностям. Необходимо выработать умение саморегулировать свое эмоциональное состояние и устранять обстоятельства, нарушающие деловой настрой, мешающие намеченной работе.

6. Овладение оптимальным стилем работы, обеспечивающим успех в деятельности.

7. Уровень требований к себе, определяемый сложившейся самооценкой.

Адекватная оценка знаний, достоинств, недостатков – важная составляющая самоорганизации человека, без нее невозможна успешная работа по управлению своим поведением, деятельностью.

По наблюдениям исследователей-педагогов, одна из основных особенностей обучения в вузе заключается в том, что постоянный внешний контроль заменяется самоконтролем, активная роль в обучении принадлежит уже не столько преподавателю, сколько студенту.

Общая характеристика самостоятельной работы студента

Самостоятельная работа студента в рамках дисциплины «Геймификация в образовании» понимается как планируемая учебная и учебно-исследовательская работа студентов, выполняемая во внеаудиторное

(аудиторное) время по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия.

Организация самостоятельной работы студентов в курсе «Геймификация в образовании» заключается в создании психолого-дидактических условий развития интеллектуальной инициативы, теоретического мышления и научно-исследовательской позиции студента.

Самостоятельная работа направлена на формирование следующих компетенций:

Индекс	Формулировка:
УК-2	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм,
ПК-15	Способен осуществлять педагогическую деятельность в рамках дополнительных общеобразовательных программ

Целью самостоятельной работы студентов по дисциплины «Геймификация в образовании» является комплексная психолого-педагогическая подготовка будущего педагога, направленная на приобретение практических умений, необходимых для будущей профессиональной педагогической деятельности.

Задачи самостоятельной работы:

- сформировать и развить навыки ведения самостоятельной работы и овладения методикой исследования при решении разрабатываемых в учебно-научной деятельности проблем и вопросов;

- повысить уровень подготовленности к самостоятельной работе в соответствии с выбранным научным направлением в условиях современного состояния науки и практики.

Таким образом, самостоятельная работа приобщает научному и исследовательскому творчеству, поиску и анализу актуальных проблем современной науки и образовательной практики.

План-график выполнения самостоятельной работы

Код реализуемой компетенции	Вид деятельности студентов	Сроки сдачи
УК-2, ПК-15	Выполнение индивидуального задания	7 неделя
УК-2, ПК-15	Подготовка к собеседованию	в течение семестра
УК-2, ПК-15	Самостоятельное изучение литературы	в течение семестра

Контрольные точки и виды отчетности по ним

Данный вид работ не предусмотрен учебной программой.

Методические рекомендации по изучению теоретического материала

Для выполнения самостоятельной работы необходимо пользоваться литературой, которая предложена в списке рекомендуемой литературы, Интернет-ресурсами или другими источниками по усмотрению студента.

Самостоятельная работа рассчитана на разные уровни мыслительной деятельности. Выполненная работа позволит приобрести не только знания, но и умения, навыки, а также выработать свою методику подготовки, что очень важно в дальнейшем процессе научной деятельности.

При изучении дисциплины предусматриваются следующие формы самостоятельной работы студента:

- самостоятельное изучение основной и дополнительной литературы по дисциплине с конспектированием по разделам;
- работа с электронными ресурсами в сети Интернет;
- конспектирование первоисточников и научно-исследовательской литературы;
- подготовка к практическим занятиям;
- выполнение индивидуального творческого задания, его презентация и защита.

Работа с основной и дополнительной литературой по курсу с конспектированием по разделам.

Самостоятельная работа при чтении учебной литературы начинается с изучения конспекта материала, полученного при слушании лекций преподавателя. Полученную информацию необходимо осмыслить. При необходимости, в конспект лекций 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 первоисточников 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.

Подготовка к практическим занятиям

Студентами осуществляется изучение круга проблем и вопросов, подлежащих обсуждению; подбор, изучение и конспектирование основной и дополнительной литературы по теме практического занятия.

Выполнение индивидуального творческого задания

Тема индивидуального творческого задания выбирается студентом из предложенного списка или формулируется с помощью преподавателя. При выборе темы предпочтение следует отдать той теме, которая предоставит студенту возможность наилучшим образом проявить себя в качестве исследователя.

Индивидуальное творческое задание следует выполнять в определенной последовательности, с соблюдением очередности следующих этапов.

- Постановка проблемы, которую необходимо решить в ходе исследования.
- Определение главных критериев решения проблемы.
- Планирование исследовательской деятельности.
- Проведение исследовательской деятельности.
- Фиксация результатов исследовательской деятельности.
- На основании полученных результатов формулировка выводов и решение проблемы.

Выдача задания, формулировка темы индивидуального творческого задания осуществляется в течение 6 -7 недели семестра.

В течение первого месяца студенту необходимо составить план, подобрать необходимую литературу. В дальнейшем студент осуществляет исследовательскую работу, оформление ее результатов в виде отчета, подготовку к защите результатов работы в ходе собеседования с

преподавателем. По мере необходимости преподаватель осуществляет индивидуальные консультации студента.

Защита выполненной работы проводится в течение 10 недели семестра.

Основные результаты должны быть оформлены в виде презентации и отчета, структура которого включает следующие элементы: титульный лист (оформляется в соответствии с Приложением 1), оглавление (развернутый план), введение, основная часть, заключение, список использованных источников, приложения. Примерный объем работы 30-40 страниц машинописи, включая приложения.

Во введении дается обоснование темы, ее актуальность, определяются цели и задачи исследования, формулируется объект и предмет исследования, описываются методы и методики, сообщается, в чем заключается теоретическая значимость и прикладная ценность полученных результатов, какова степень изученности проблемы.

В основной части работы должно быть не менее двух параграфов (с подпунктами); каждый параграф должен освещать самостоятельный вопрос изучаемой темы. Формулировка названий параграфов должны отвечать определенным требованиям. К ним относятся конкретность, отсутствие двусмысленности, немногословность. При написании параграфов следует добиваться сохранения логической связи между ними. Содержание параграфов должно соответствовать названиям, а их объемы должны быть примерно равными между собой. Параграфы следует завершать краткими выводами.

В заключении делают выводы по работе в целом, намечаются перспективы дальнейшего изучения проблемы, предлагаются практические рекомендации.

Выполненный отчет сшивается скоросшивателем или при помощи степлера и вкладывается в файл.

Защита отчета осуществляется в течение 10 недели в ходе собеседования с преподавателем. Для выступления по защите отчета студенту предоставляется 5 – 7 минут. В течение отведенного времени студент должен изложить основные положения выполненной работы, ответить на вопросы преподавателя.

Время защиты согласуется с расписанием занятий студентов.

По результатам выполнения исследовательской работы и защиты реферата выставляется отметка «удовлетворительно», «хорошо», «отлично» («неудовлетворительно»).

Индивидуальное творческое задание представляет собой одну из форм самостоятельной учебной работы студента. Выполнение его учитывается при аттестации студента по результатам семестра. Своевременное выполнение и защита результатов работы служит основанием для допуска студента к получению зачета.

Подготовка мультимедийной презентации

Презентация, согласно толковому словарю русского языка Д.Н. Ушакова: «... способ подачи информации, в котором присутствуют рисунки, фотографии, анимация и звук». Для подготовки презентации рекомендуется использовать: PowerPoint, MSWord, AcrobatReader. Самая простая программа для создания презентаций – MicrosoftPowerPoint. Для подготовки презентации необходимо собрать и обработать начальную информацию.

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 17-22;

– 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.

Методические указания по видам работ

Предусмотрены следующие виды контроля: собеседование, презентация и защита индивидуального творческого задания. Контроль самостоятельной работы проводится преподавателем в аудитории.

Подробные критерии оценивания компетенций приведены в Фонде оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации.

Методические указания по подготовке к экзамену

Данный вид работ не предусмотрен учебной программой.

Список рекомендуемой литературы:

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

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

