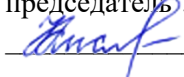


Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Кислова Наталья Николаевна  
Должность: Проректор по УМР и качеству образования  
Дата подписания: 20.04.2020  
Уникальный программный ключ:  
52802513f5b14a975b7e9b13008093d5726b159bf6064f865ae65b96a966c035

**МИНОБРНАУКИ РОССИИ**

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Самарский государственный социально-педагогический университет»  
Кафедра информационно-коммуникационных технологий в образовании**

УТВЕРЖДАЮ  
Проректор по УМР и КО,  
председатель УМС СГСПУ  
 Н.Н. Кислова

# МОДУЛЬ "ОРГАНИЗАЦИЯ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ"

## Геймификация образовательного процесса рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	<b>Информационно-коммуникационных технологий в образовании</b>		
Учебный план	ФНО-б19НВо(5г).plx Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) Направленность (профиль) «Начальное образование» и «Организация внеурочной деятельности»  С изменениями: протокол №4 от 30.11.2018 протокол №8 от 29.04.2020		
Квалификация	<b>бакалавр</b>		
Форма обучения	<b>очная</b>		
Общая трудоемкость	<b>3 ЗЕТ</b>		
Часов по учебному плану	108	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:		экзамены 6	
аудиторные занятия	30		
самостоятельная работа	78		

### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр(Курс.Номер семестра на курсе)	6(3.2)		Итого	
	УП	РПД	УП	РПД
Консультации	0	0	0	0
Лабораторные	28	28	28	28
В том числе инт.	6	6	6	6
Консультация перед экзаменом	2	2	2	2
Итого ауд.	30	30	30	30
Контактная работа	30	30	30	30
Сам. работа	78	78	78	78
Итого	108	108	108	108

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки),  
направленность (профиль) «Начальное образование» и «Организация внеурочной деятельности»  
Рабочая программа дисциплины «Геймификация образовательного процесса»

Программу составил(и):

**Брыксина О.Ф.**

При наличии обучающихся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья, которым необходим особый порядок освоения дисциплины (модуля), по их желанию разрабатывается адаптированная к ограничениям их здоровья рабочая программа дисциплины (модуля).

Рабочая программа дисциплины

**Геймификация образовательного процесса**

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 125)

составлена на основании учебного плана:

Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль) «Начальное образование» и «Организация внеурочной деятельности»

С изменениями:

протокол №4 от 30.11.2018

протокол №8 от 29.04.2020

утвержденного учёным советом вуза от 31.08.2018 протокол № 1.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

**Информационно-коммуникационных технологий в образовании**

Протокол от 28.08.2018 г. №1

Зав. кафедрой О.Ф. Брыксина

Начальник УОП



\_\_\_\_\_ Н.А. Доманина

### 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Цель изучения дисциплины – обеспечить технологическую готовность студентов к сопровождению внеурочной деятельности средствами информационно-коммуникационных технологий и организации интерактивного взаимодействия субъектов образовательного процесса в процессе образовательных игр.

Задачи изучения дисциплины

- готовность использовать современные методы и технологии организации внеурочной деятельности, обеспечивать интерактивное взаимодействие субъектов образовательного процесса в процессе образовательных игр;
- способность использовать возможности игровых технологий на основе ИКТ для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения и обеспечения качества внеурочной деятельности.

Область профессиональной деятельности:

01 Образование и наука (в сфере начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения, профессионального образования, дополнительного образования; в сфере научных исследований)

### 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП: Б1.О.11

#### 2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Содержание дисциплины базируется на материале:

Б1.О.03.04 Информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности

Б1.О.11.01 Основы информационно-коммуникационных технологий

Б1.О.11.02 Проектная деятельность в информационно-образовательной среде

Б1.О.11.12 Организация образовательного пространства на основе сервисов Web 2.0

#### 2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Б1.О.11.18 Методика организации внеурочной деятельности с использованием информационно-коммуникационных технологий

Б1.О.11.07 Проектирование программ внеурочной деятельности

### 3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

#### ОПК-8 Способен осуществлять педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний

**ОПК-8.1 Знает: историю, теорию, закономерности и принципы построения и функционирования образовательного процесса, роль и место образования в жизни человека и общества, современное состояние научной области, соответствующей преподаваемому предмету; прикладное значение науки; специфические методы научного познания в объеме, обеспечивающем преподавание учебных предметов**

Знает:

- основные подходы к геймификации образовательного процесса;
- особенности игрового мышления и динамики игр для мотивации обучающихся и решения познавательных задач в игровой форме;
- возможности геймификации для повышения мотивации обучающихся и достижения метапредметных образовательных результатов (познавательных, регулятивных и коммуникативных УУД);
- возможности средств ИКТ (облачных технологий, сервисов Web 2.0, геоинформационных систем и т.п.) для организации образовательных игр и построения игрофицированных систем;

**ОПК-8.2 Умеет: использовать современные, в том числе интерактивные, формы и методы воспитательной работы в урочной и внеурочной деятельности, дополнительном образовании детей**

Умеет:

- моделировать поведение обучающихся в образовательных играх и игрофицированных системах;
- прогнозировать эффективность выбора инструментов игрофицированной системы и средств мотивации;
- инициировать и организовать образовательные игры с использованием средств ИКТ (квест, флэшмоб, геокешинг и т.п.);
- использовать элементы игрофикации в качестве инструментов формирующего оценивания во внеурочной деятельности;
- проектировать игрофицированные системы, образовательные игры и игровые ситуации на основе инновационных образовательных моделей, реализующих совместную информационно-поисковую, продуктивную деятельность обучающихся и направленных на формирование технологических навыков эффективной работы с сервисами Web 2.0;

### 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки),  
направленность (профиль) «Начальное образование» и «Организация внеурочной деятельности»  
Рабочая программа дисциплины «Геймификация образовательного процесса»

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Интеракт.
	<b>Раздел 1. Основы игрофикации</b>			
1.1	Игрофикация в социальных проектах и образовании: основные подходы /Лаб/	6	4	
1.2	Игрофикация в социальных проектах и образовании: основные подходы /Ср/	6	12	
1.3	Игровые элементы. Базовые модели поведения игроков /Лаб/	6	6	2
1.4	Игровые элементы. Базовые модели поведения игроков /Ср/	6	18	
	<b>Раздел 2. Проектирование игрофицированных систем для внеурочной деятельности</b>	6		
2.1	Базовые принципы и модели построения игрофицированной	6	6	2
2.2	Базовые принципы и модели построения игрофицированной системы	6	24	
2.3	Организация внеурочной деятельности на основе игрофицированных систем /Лаб/	6	12	2
2.4	Организация внеурочной деятельности на основе игрофицированных систем /Ср/	6	24	
2.5	Консультация перед экзаменом /КонсЭ/	6	2	

#### 5. Оценочные и методические материалы по дисциплине (модулю)

##### 5.1. Содержание аудиторной работы по дисциплине (модулю)

Лабораторная работа №1 (4 часа)

Тема: Игрофикация в социальных проектах и образовании. Игрофикация в ИТ-проектах. Игрофикация для повышения личной эффективности.

Вид деятельности: Совместная продуктивная деятельность информационно-аналитического характера.

Продукт: Совместная ментальная карта «Примеры применения игрофицированных систем в различных областях и сферах деятельности человека»

Ресурсы:

<https://lms.sgspsu.ru/mod/page/view.php?id=13746>

Лабораторная работа №2 (2 часа)

Тема: Основные аспекты игрофикации. Динамика (анализ сценариев), механика (использование сценарных элементов), эстетика, социальное взаимодействие.

Вид деятельности: Совместная информационно-поисковая деятельность экспертного характера.

Продукт: Аннотированный каталог существующих игрофицированных систем в образовании

Ресурсы:

<https://lms.sgspsu.ru/mod/page/view.php?id=13746>

Лабораторная работа №3 (2 часа)

Тема: Бихевиоризм и внешняя мотивация. Типы внешней мотивации. Эффективность внешней мотивации; особенности ее применения. Внутренняя мотивация.

Вид деятельности: Мозговой штурм (информационно-аналитическая, рефлексивно-оценочная, продуктивная деятельность) в формате WorldCafe

Продукт: Визуализация результатов мозгового штурма с помощью ментальных карт, кластеров, фишбоун и т.п. (на выбор студента)

Ресурсы:

<https://lms.sgspsu.ru/mod/page/view.php?id=13746>

Лабораторная работа №4 (2 часа)

Тема: Игровые элементы. PBL (Points, badges, leaderboard) и бейджификация. Пирамида элементов: динамики, механики, компоненты. Анализ игровых механик

Вид деятельности: Совместная продуктивная деятельность информационно-аналитического характера.

Продукт: Совместная презентация «Применение элементов игрофикации в качестве инструментов формирующего оценивания во внеурочной деятельности»

Ресурсы: <https://lms.sgspsu.ru/mod/page/view.php?id=13746>

Лабораторная работа №5 (4 часа)

Тема: Системный подход при построении игрофицированных систем. Модель 6-О.

Вид деятельности: Совместная продуктивная деятельность проектировочного характера.

Продукт: Проектная задача по описанию основных этапов игрофикации: определения цели, характеристики «игроков», прогнозирования целевого поведения игроков, описания маршрута «игрока», выбора «фана» и инструментов.

Ресурсы: <https://lms.sgspsu.ru/mod/page/view.php?id=13746>

Лабораторная работа №6 (6 часов)

Тема: Образовательные игры на основе средств ИКТ (квест, флэшмоб, геокешинг и т.п.). Инструментальное сопровождение образовательных игр (цифровые гаджеты, сайты, блоги, онлайн-мероприятия и др.).

Вид деятельности: Совместная продуктивная деятельность проектировочного характера.

Продукт: Сценарий игры (квест, флэшмоб, геокешинг и т.п.) с использованием цифровых гаджетов и социальных сервисов Web 2.0

Ресурсы: <https://lms.sgspsu.ru/mod/page/view.php?id=13746>

Лабораторная работа №7 (8 часов)

Тема: Проектирование программ внеурочной деятельности на основе игрофицированных систем. Выбор элементов (динамик, механик, компонент). Описание основных этапов. Прогнозирование поведения игроков различного типа (темперамента, пола, возраста и т.п.). Основные ошибки при проектировании игрофицированных систем. Прогнозирование эффективности игрофицированной системы.

Вид деятельности: Совместная продуктивная деятельность проектировочного характера.

Продукт: Описание игрофицированной системы для программы внеурочной деятельности

Ресурсы: <https://lms.sgspsu.ru/mod/page/view.php?id=13746>

**5.2. Содержание самостоятельной работы по дисциплине (модулю)**

**Содержание обязательной самостоятельной работы по дисциплине**

№ п/п	Темы дисциплины	Содержание самостоятельной работы студентов	Продукты деятельности
<b>Раздел 1. Основы игрофикации</b>			
1.	Актуальность игрофикации. Общее определение: контент-анализ.	Совместная продуктивная деятельность информационно-аналитического характера. Актуальность игрофикации. Контент-анализ определений. • Технология обучения в сотрудничестве (по группам) • Технологии рефлексивного обучения: перекрестная оценка, защита разработок.	Коллективное эссе: анализ определений
2.	Бихевиоризм и внешняя мотивация. Типы внешней мотивации. Эффективность внешней мотивации; особенности ее применения. Внутренняя мотивация.	Разработка анкеты и проведение в сети Интернет социологического опроса по выявлению внешней и внутренней мотивации обучающихся обучающихся «Если бы мы на уроке играли...» • Практическая работа по созданию коллективной Google-формы • Совместная аналитическая деятельность	Google-форма, анализ данных результатов опроса
3.	Расширенная типология Ричарда Бартла. Типология Путь игрока. Анджея Маржевского: отправление, инициация, возвращение. Эволюция игроков. Поведенческая	Визуализация портрета обучающегося – участника игрофицированной системы. • Прогнозирование модельной ситуации • Проектная деятельность в микрогруппах: портрета «игрока». • Представление продукта и	Карта обучающегося (портрет «игрока»)

	модель игрока.	перекрестное оценивание	
<b>Раздел 2. Проектирование игрофицированных систем для внеурочной деятельности</b>			
4.	Основные этапы игрофикации: определение цели, характеристика «игроков», прогнозирование целевого поведения игроков, описание маршрута «игрока», выбор «фана» и инструментов.	SWOT-анализ инструментов игрофицированной системы <ul style="list-style-type: none"> <li>• Прогнозирование деятельности «игроков» в модельных ситуациях</li> <li>• Проектная деятельность в микрогруппах: составление SWOT-анализа инструментов игрофицированной системы.</li> <li>• Представление продукта и перекрестное оценивание</li> </ul>	SWOT-анализ инструментов игрофицированной системы <a href="https://www.glify.com/products/online/">https://www.glify.com/products/online/</a> <a href="https://www.lucidchart.com/">https://www.lucidchart.com/</a>
5.	Проектирование программ внеурочной деятельности на основе игрофицированных систем. Выбор элементов (динамик, механик, компонент). Описание основных этапов. Прогнозирование поведения игроков различных типа (темперамента, пола, возраста и т.п.).	Совместная продуктивная деятельность проектировочного характера. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Технология обучения в сотрудничестве (по группам)</li> <li>• Технологии рефлексивного обучения: перекрестная оценка, защита разработок.</li> <li>• Перспективная рефлексия (прогнозирование эффективности использования игровых элементов)</li> </ul>	Описание игрофицированной системы для программы внеурочной деятельности (аудиторная + самостоятельная внеаудиторная)
<b>Содержание самостоятельной работы по дисциплине на выбор студента</b>			
№ п/п	Темы дисциплины	Содержание самостоятельной работы студентов	Продукты деятельности
<b>Раздел 1. Основы игрофикации</b>			
1.	Игровые элементы. PBL (Points, badges, leaderboard) и бейджификация. Пирамида элементов: динамики, механики, компоненты. Анализ игровых механик.	Теоретический и практический анализ проблемы	Контрольный тест
2.		Совместный перевод англоязычных источников	Реферативный обзор Интернет-Источников на иностранных языках
3.	Типы игроков. Расширенная типология Ричарда Бартла. Типология Пути игрока. Анджея Маржевского: отправление, инициация, возвращение. Эволюция игроков. Поведенческая модель игрока.	Анализ модельных ситуаций: выполнение тестовых заданий	Контрольный тест
<b>Раздел 2. Проектирование игрофицированных систем для внеурочной деятельности</b>			
4.	Системный подход при построении игрофицированных систем. Модель 6-О.	Анализ модельных ситуаций: выполнение тестовых заданий	Тест
5.	Образовательные игры на основе средств ИКТ (квест, флэшмоб, геокешинг и т.п.).	Проектирование сайта игры	Google-сайт

	Инструментальное сопровождение образовательных игр (цифровые гаджеты, сайты, блоги, онлайн-мероприятия и др.).		
6.	Основные этапы игрофикации: определение цели, характеристика «игроков», прогнозирование целевого поведения игроков, описание маршрута «игрока», выбор «фана» и инструментов.	Анализ модельных ситуаций: выполнение тестовых заданий	Тест

### 5.3. Образовательные технологии

При организации изучения дисциплины будут использованы следующие образовательные технологии: информационно-коммуникационные технологии, технология организации самостоятельной работы, технология рефлексивного обучения, технология модульного обучения, технология игрового обучения, технологии групповой дискуссии, интерактивные технологии, технология проблемного обучения, технология организации учебно-исследовательской деятельности, технология проектного обучения, технология развития критического мышления.

### 5.4. Текущий контроль, промежуточный контроль и промежуточная аттестация

Балльно-рейтинговая карта дисциплины оформлена как приложение к рабочей программе дисциплины. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине оформлен отдельным документом.

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

### 6.1. Рекомендуемая литература

#### 6.1.1. Основная литература

	Авторы,	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	Пономарев В.Д.	Педагогика игры. - [Электронный ресурс] – Режим доступа: <a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&amp;id=132892&amp;sr=1">http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&amp;id=132892&amp;sr=1</a>	КемГУКИ, 2014 - 185 с.
Л1.2	Гузик М.А.	Игра как феномен культуры. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&amp;id=103489&amp;sr=1">http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&amp;id=103489&amp;sr=1</a>	Москва: ФЛИНТА, 2017

#### 6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы,	Заглавие	Издательство, год
Л2.1	Агапова С.А. и др.	Геймификация в образовании. К вопросу о понятии. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <a href="http://elibrary.ru/item.asp?id=26313507">http://elibrary.ru/item.asp?id=26313507</a>	Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева. 2015 Издательство: Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева (Красноярск)
Л2.2	Санцевич Я.С.	Способы повышения мотивации к образовательному процессу посредством его геймификации - [Электронный ресурс] – Режим доступа: <a href="https://www.elibrary.ru/item.asp?id=44301707">https://www.elibrary.ru/item.asp?id=44301707</a>	Материалы участников X Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Отв. редактор А.А. Новикова. 2020 Издательство: Дальневосточный федеральный



Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), направленность (профиль) «Начальное образование» и «Организация внеурочной деятельности»  
Рабочая программа дисциплины «Геймификация образовательного процесса»

Л2.3	Томилова О.В.	Опыт применения концепции геймификации для повышения эффективности учебных занятий. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <a href="http://elibrary.ru/item.asp?id=24366229&amp;">http://elibrary.ru/item.asp?id=24366229&amp;</a>	Проблемы качества графической подготовки студентов в техническом вузе: традиции и инновации. Пермский национальный исследовательский политехнический университет (Пермь) Том: 1 Год: 2015 Страницы: 376-389
------	------------------	---	--

### 6.2 Перечень программного обеспечения

- ABBYY Lingvo x6 Многоязычная Академическая версия (30 раб. мест)
- Acrobat Reader DC
- Dr.Web Desktop Security Suite, Dr.Web Server Security Suite
- GIMP
- Microsoft Office 2016 Professional Plus (Пакет программ Word, Excel, Access, PowerPoint, Outlook, OneNote, Publisher)
- Microsoft Office 365 Pro Plus - subscription license (12 month) (Пакет программ Word, Excel, Access, PowerPoint, Outlook, OneNote, Publisher, Skype for Business, OneDrive, SharePoint Online)
- Microsoft Windows 10 Education
- Microsoft Windows 7/8.1 Professional
- RINEL Lingvo v7.0
- XnView
- Архиватор 7-Zip
- НордМастер 5.0, НордКлиент (16 рабочих мест)
- Программная система для обнаружения текстовых заимствований в учебных и научных работах «Антиплагиат.ВУЗ»

### 6.3 Перечень информационных справочных систем

- Elsevier (база данных «Freedom Collection» и коллекции электронных книг «Freedom Collection eBook collection», национальная подписка на полнотекстовые ресурсы)
- SCOPUS издательства Elsevier
- SpringerNature (национальная подписка на полнотекстовые ресурсы)
- База данных международных индексов научного цитирования Web of Science
- БД «Polpred.com. Обзор СМИ»
- УИС РОССИЯ
- ЭБС «E-LIBRARY.RU»
- ЭБС «ЛАНЬ»
- ЭБС «РУКОНТ» (Контекстум)
- ЭБС «Университетская библиотека онлайн»
- ЭБС «ЮРАЙТ» (Коллекция Легендарные книги)

## 7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	Наименование специального помещения: учебная аудитория для проведения лекционного типалабораторных занятий, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых консультаций, индивидуальных консультаций, текущего контроля, промежуточной аттестации, Учебная аудитория. Оснащенность: Меловая доска-1шт., Комплект учебной мебели, ноутбук, проекционное оборудование (мультимедийный проектор и экран).
-----	---

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки),  
направленность (профиль) «Начальное образование» и «Организация внеурочной деятельности»  
Рабочая программа дисциплины «Геймификация образовательного процесса»

7.2	Наименование специального помещения: помещение для самостоятельной работы, Читальный зал. Оснащенность: ПК-4шт., Письменный стол-4 шт., Парта-2 шт.
-----	---

#### **8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Работа над теоретическим материалом происходит кратко, схематично, последовательно фиксировать основные положения, выводы, формулировки, обобщения; помечать важные мысли, выделять ключевые слова, термины. Проверка терминов, понятий с помощью энциклопедий, словарей, справочников с выписыванием толкований в тетрадь. Обозначить вопросы, термины, материал, который вызывает трудности, пометить и попытаться найти ответ в рекомендуемой литературе. Если самостоятельно не удастся разобраться в материале, необходимо сформулировать вопрос и задать преподавателю.

Проработка рабочей программы дисциплины, уделяя особое внимание целям и задачам, структуре и содержанию дисциплины. Конспектирование источников, подготовка ответов к контрольным вопросам, просмотр рекомендуемой литературы, работа с информационными источниками в разных форматах.

Также в процессе изучения дисциплины методические рекомендации могут быть изданы отдельным документом

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки),  
направленность (профиль) «Начальное образование» и «Организация внеурочной деятельности»  
Рабочая программа дисциплины «Геймификация образовательного процесса»

Приложение

Балльно-рейтинговая карта дисциплины «Геймификация образовательного процесса»

Курс 3 Семестр 6

Вид контроля		Минимальное количество баллов	Максимальное количество баллов
<b>Раздел 1. Основы игрофикации</b>			
Текущий контроль по модулю:			
1	Аудиторная работа	8	10
2	Самостоятельная работа (специальные обязательные формы)	5	10
3	Самостоятельная работа (специальные формы на выбор студента)	4	10
Контрольное мероприятие по модулю		6	10
Промежуточный контроль		<b>23</b>	<b>40</b>
<b>Раздел 2. Проектирование игрофицированных систем для внеурочной деятельности</b>			
Текущий контроль по модулю:			
1	Аудиторная работа	9	15
2	Самостоятельная работа (специальные обязательные формы)	10	20
3	Самостоятельная работа (специальные формы на выбор студента)	8	15
Контрольное мероприятие по модулю		6	10
Промежуточный контроль		<b>33</b>	<b>60</b>
Промежуточная аттестация		56	100

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), направленность (профиль) «Начальное образование» и «Организация внеурочной деятельности»

Вид контроля	Примеры заданий, критерии оценки и количество баллов	Темы для изучения и образовательные результаты
<b>Раздел 1. Основы игрофикации</b>		
Текущий контроль по модулю (40 баллов)		
1. Аудиторная работа (10 б.)	<p>Совместная ментальная карта «Примеры применения игрофицированных систем в различных областях и сферах деятельности человека»</p> <p>Критерии оценивания ментальной карты (4 балла)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• глубина отражения содержания сути проблемы;</li> <li>• высокий уровень структуризации материала;</li> <li>• заметки к вершинам позволяют однозначно идентифицировать объект и/или его свойства;</li> <li>• информация в поле заметок содержит лаконичные и достоверные сведения;</li> <li>• адекватность использования нетекстовых компонентов;</li> <li>• корректность цитирования источников;</li> <li>• наличие ассоциативных связей и семантическая насыщенность;</li> <li>• высокий уровень технологичности карты (использование возможностей сервиса: наличие гиперссылок, использование цветовых решений и т.п.)</li> </ul> <p><i>Каждый критерий оценивается в 0,5 балла.</i></p> <p>Анализ Интернет-ресурсов. Создание аннотированного каталога ресурсов с описанием применения игрофицированных систем в образовании.</p> <p>Критерии оценивания аннотированного каталога (2 балла)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• в каталоге введены тематические рубрики; структура каталога обеспечивает его прозрачность;</li> <li>• в предлагаемых источниках содержится информация по ключевым понятиям темы (проблемы исследования);</li> <li>• ресурсы содержат материалы, доступные по восприятию для целевой аудитории и соответствуют профессиональной сфере деятельности;</li> <li>• каталог в целом содержит счерпывающую информацию по проблеме исследования;</li> </ul> <p><i>Каждый критерий оценивается в 0,5 балла.</i></p> <p>Совместная презентация «Применение элементов игрофикации в качестве инструментов формирующего оценивания во внеурочной деятельности».</p> <p>Критерии оценивания презентации (4 балла):</p>	<p>Тема: Игрофикация в социальных проектах и образовании. Игрофикация в ИТ-проектах. Игрофикация для повышения личной эффективности.</p> <p>Образовательные результаты:</p> <p>знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• основные подходы к геймификации образовательного процесса;</li> <li>• особенности игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач в игровой форме;</li> </ul> <p>умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• прогнозировать эффективность выбора инструментов игрофицированной системы и средств мотивации.</li> </ul> <p>Тема: Основные аспекты игрофикации. Динамика (анализ сценариев), механика (использование сценарных элементов), эстетика, социальное взаимодействие.</p> <p>Образовательные результаты:</p> <p>знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• основные подходы к геймификации образовательного процесса;</li> <li>• особенности игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач в игровой форме;</li> </ul> <p>умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• моделировать поведение «игрока»;</li> <li>• прогнозировать эффективность выбора инструментов игрофицированной системы и средств мотивации.</li> </ul> <p>Тема: Игровые элементы. PBL (Points, badges, leaderboard) и бейджификация. Пирамида элементов: динамики, механики, компоненты. Анализ игровых механик.</p>

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки),  
направленность (профиль) «Начальное образование» и «Организация внеурочной деятельности»  
Рабочая программа дисциплины «Геймификация образовательного процесса»

		<ul style="list-style-type: none"> <li>представленные в презентации материалы соответствуют теме (проблеме исследования);</li> <li>раскрыты основные понятия, прослеживается связь между понятиями и логика изложения материала;</li> <li>сформулирована ключевая идея, сделаны выводы по теме;</li> <li>выдержана структура презентации, стиль соответствует проблеме (теме) исследования;</li> <li>текст лаконичен, "дозирован" по объему и емко по содержанию, отражает авторскую позицию;</li> <li>выбраны достоверные источники информации, есть ссылки на источники;</li> <li>размещение на слайдах презентации объектов различного типа (схем, диаграмм, рисунков, видео и аудиоматериалов и т.д.);</li> <li>используемые выразительные средства соответствуют представляемой информации (раскрывают, дополняют, конкретизируют).</li> </ul> <p><i>Каждый критерий оценивается в 0,5 балла.</i></p>	<p>Образовательные результаты:</p> <p>осознает:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>возможности геймификации для повышения мотивации обучающихся и достижения метапредметных образовательных результатов (познавательных, регулятивных и коммуникативных УУД);</li> </ul> <p>знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>основные подходы к геймификации образовательного процесса;</li> <li>особенности игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач в игровой форме;</li> </ul> <p>умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>прогнозировать эффективность выбора инструментов игрофицированной системы и средств мотивации;</li> <li>использовать элементы игрофикации в качестве инструментов формирующего оценивания во внеурочной деятельности;</li> </ul> <p>владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>навыками проектирования игрофицированных систем для организации внеурочной деятельности.</li> </ul>
2.	<p>Самостоятельная работа (специальные обязательные формы) (10 б.)</p>	<p>Коллективное эссе: анализ определений. Критерии оценки эссе (2 балла):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Названы основные подходы к определению термина «игрофикация» (с указанием источника);</li> <li>Приведены авторские комментарии к определению, выделены ключевые моменты.</li> </ul> <p><i>Каждый критерий оценивается в 1 балл.</i></p> <p>Разработка анкеты и проведение в сети Интернет социологического опроса по выявлению внешней и внутренней мотивации обучающихся «Если бы мы на уроке играли...» Основные приемы обработки статистической информации (на примере Google-форм). Организация и проведение онлайн-опросов в ходе исследования.</p> <p>Критерии оценивания Google-формы (6 баллов):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>содержание каждого вопроса органично сочетается с выбранным типом (соответствует выбранному типу);</li> <li>в форме присутствуют вопросы разных типов (всех возможных!);</li> <li>формулировка вопросов лаконична, исключает двусмысленность,</li> </ul>	<p>Тема: Актуальность игрофикации. Общее определение: контент-анализ. Образовательные результаты:</p> <p>знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>основные подходы к геймификации образовательного процесса;</li> <li>особенности игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач в игровой форме;</li> </ul> <p>Тема: Бихевиоризм и внешняя мотивация. Типы внешней мотивации. Эффективность внешней мотивации; особенности ее применения. Внутренняя мотивация. Образовательные результаты:</p> <p>знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>основные подходы к геймификации образовательного процесса;</li> <li>особенности игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач в игровой форме;</li> </ul> <p>умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>моделировать поведение «игрока»;</li> <li>прогнозировать эффективность выбора инструментов игрофицированной системы и средств мотивации;</li> </ul>

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки),  
направленность (профиль) «Начальное образование» и «Организация внеурочной деятельности»  
Рабочая программа дисциплины «Геймификация образовательного процесса»

		<p>ориентирует отвечающего на искренние ответы;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• вопросы в форме сформулированы верно с точки зрения правил русского языка, нет орфографических и пунктуационных ошибок;</li> <li>• выражается личное отношение к полученной в результате анкетирования информации с помощью различных вербальных и невербальных средств;</li> <li>• комментарии к вопросам априори настраивают на вдумчивые ответы, показывая значимость ответов респондента и благожелательный к нему настрой.</li> </ul> <p><i>Каждый критерий оценивается в 1 балл.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• вести наблюдение за деятельностью участников образовательных игр с целью повышения их познавательной активности</li> </ul>
		<p>Визуализация портрета обучающегося – участника игрофицированной системы. Продукт: карта обучающегося (портрет «игрока»).</p> <p>Критерии оценивания карты «игрока» (2 балла):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• отмечены особенности игрового мышления и мотивации потенциальных участников;</li> <li>• особенности соответствуют рассматриваемой модельной ситуации (специфика школы, класса и т.п.)</li> </ul> <p><i>Каждый критерий оценивается в 1 балл.</i></p>	<p>Тема: Расширенная типология Ричарда Бартла. Путь игрока. Типология Анджее Маржевского: отправление, инициация, возвращение. Эволюция игроков. Поведенческая модель игрока. Образовательные результаты: знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• особенности игрового мышления и динамики игр для мотивации обучающихся и решения познавательных задач в игровой форме;</li> </ul> <p>умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• моделировать поведение обучающихся в образовательных играх и игрофицированных системах;</li> <li>• вести наблюдение за деятельностью участников образовательных игр с целью повышения их познавательной активности;</li> </ul>
3.	<p>Самостоятельная работа (специальные формы на выбор студента) (10 б.)</p>	<p>Теоретический и практический анализ проблемы. Контрольный тест. Критерии оценивания карты «игрока» (3 балла):</p> <p>Количество вопросов: 6.</p> <p><i>Каждый критерий оценивается в 0,5 балла.</i></p> <hr/> <p>Совместный перевод англоязычных источников. Реферативный обзор Интернет-источников на иностранных языках.</p> <p>Критерии оценивания аннотированного каталога (4 балла)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• в каталоге введены тематические рубрики; структура каталога обеспечивает его прозрачность;</li> <li>• в предлагаемых источниках содержится информация по ключевым понятиям темы (проблемы исследования);</li> </ul>	<p>Тема: Игровые элементы. PBL (Points, badges, leaderboard) и бейджификация. Пирамида элементов: динамики, механики, компоненты. Анализ игровых механик. Образовательные результаты: осознает:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• возможности геймификации для повышения мотивации обучающихся и достижения метапредметных образовательных результатов (познавательных, регулятивных и коммуникативных УУД).</li> </ul> <p>знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• основные подходы к геймификации образовательного процесса;</li> <li>• особенности игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач в игровой форме;</li> </ul> <p>умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• прогнозировать эффективность выбора инструментов игрофицированной системы и средств мотивации;</li> </ul>

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки),  
направленность (профиль) «Начальное образование» и «Организация внеурочной деятельности»  
Рабочая программа дисциплины «Геймификация образовательного процесса»

		<ul style="list-style-type: none"> <li>ресурсы содержат материалы, доступные по восприятию для целевой аудитории и соответствуют профессиональной сфере деятельности;</li> <li>каталог в целом содержит счерпывающую информацию по проблеме исследования;</li> </ul> <p><i>Каждый критерий оценивается в 1 балл.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>использовать элементы игрофикации в качестве инструментов формирующего оценивания во внеурочной деятельности;</li> </ul> <p>владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>навыками проектирования игрофицированных систем для организации внеурочной деятельности.</li> </ul>
		<p>Теоретический и практический анализ проблемы.</p> <p>Контрольный тест.</p> <p>Критерии оценивания карты «игрока» (3 балла):</p> <p>Количество вопросов: 6.</p> <p><i>Каждый критерий оценивается в 0,5 балла.</i></p>	<p>Тема: Типы игроков. Расширенная типология Ричарда Бартла. Путь игрока. Типология Анджее Маржевского: отправление, инициация, возвращение. Эволюция игроков. Поведенческая модель игрока.</p> <p>Образовательные результаты:</p> <p>знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>особенности игрового мышления и динамики игр для мотивации обучающихся и решения познавательных задач в игровой форме;</li> </ul> <p>умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>моделировать поведение обучающихся в образовательных играх и игрофицированных системах;</li> <li>вести наблюдение за деятельностью участников образовательных игр с целью повышения их познавательной активности;</li> </ul>
Контрольное мероприятие по модулю (10 баллов)			
<b>Раздел 2. Проектирование игрофицированных систем для внеурочной деятельности</b>			
Текущий контроль по модулю (25 баллов)			
1.	Аудиторная работа (15 б.)	<p>Решение проектных задач по описанию основных этапов игрофикации.</p> <p>Критерии оценивания (3 балла):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>определена цель игры;</li> <li>цель игры ориентирована на достижение образовательных результатов в соответствии с ФГОС;</li> <li>описаны характеристики «игроков» с позиции возрастной психологии;</li> <li>прогнозируется целевое поведение игроков;</li> <li>описан маршрута «игрока»;</li> <li>выбор «фана» и инструментов соответствует модельной ситуации.</li> </ul>	<p>Тема: Системный подход при построении игрофицированных систем. Модель 6-О.</p> <p>Образовательные результаты:</p> <p>знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>основные подходы к геймификации образовательного процесса;</li> </ul> <p>умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>проектировать игрофицированные системы, образовательные игры и игровые ситуации на основе инновационных образовательных моделей, реализующих совместную информационно-поисковую, продуктивную деятельность обучающихся и направленных на формирование технологических навыков эффективной работы с сервисами Web 2.0;</li> </ul> <p>владеет:</p>

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки),  
направленность (профиль) «Начальное образование» и «Организация внеурочной деятельности»  
Рабочая программа дисциплины «Геймификация образовательного процесса»

	<p><i>Каждый критерий оценивается в 0,5 балла.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• навыками проектирования игрофицированных систем для организации внеурочной деятельности ;</li> <li>• навыками использования игровых технологий с использованием средств ИКТ для реализации деятельностного подхода и достижения метапредметных результатов универсальных учебных действий) обучающихся.</li> </ul>
	<p>Сценарий игры (квест, флэшмоб, геокешинг и т.п.) с использованием цифровых гаджетов и социальных сервисов Web 2.0</p> <p>Критерии оценивания (6 баллов):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• определена цель игры;</li> <li>• цель игры ориентирована на достижение образовательных результатов в соответствии с ФГОС;</li> <li>• присутствует единая сюжетная линия;</li> <li>• описаны характеристики «игроков» с позиции возрастной психологии;</li> <li>• прогнозируется целевое поведение игроков;</li> <li>• описан маршрута «игрока»;</li> <li>• задания ориентированы на расширение кругозора и познавательных мотивов обучающихся;</li> <li>• выбор инструментов соответствует игровой ситуации;</li> <li>• выбор «фана» обеспечивает дополнительную мотивацию;</li> <li>• показана педагогическая целесообразность применения цифровых гаджетов;</li> <li>• в игре используются Интернет-ресурсы образовательного назначения;</li> <li>• игра ориентирована на формирование совместной деятельности обучающихся;</li> <li>• элементы соревнования обеспечивают дополнительную мотивацию</li> </ul> <p><i>Каждый критерий оценивается в 0,5 балла.</i></p>	<p>Тема: Образовательные игры на основе средств ИКТ (квест, флэшмоб, геокешинг и т.п.). Инструментальное сопровождение образовательных игр (цифровые гаджеты, сайты, блоги, онлайн-мероприятия и др.).</p> <p>Образовательные результаты:</p> <p>осознает:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• возможности средств ИКТ (облачных технологий, сервисов Web 2.0, геоинформационных систем и т.п.) для организации образовательных игр и построения игрофицированных систем;</li> </ul> <p>умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• инициировать и организовать образовательные игры с использованием средств ИКТ (квест, флэшмоб, геокешинг и т.п.);</li> <li>• проектировать игрофицированные системы, образовательные игры и игровые ситуации на основе инновационных образовательных моделей, реализующих совместную информационно-поисковую, продуктивную деятельность обучающихся и направленных на формирование технологических навыков эффективной работы с сервисами Web 2.0;</li> </ul> <p>владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• инструментальными средствами организации и сопровождения образовательных игр (цифровые гаджеты, сайты, блоги, онлайн-мероприятия и др.);</li> <li>• навыками использования игровых технологий с использованием средств ИКТ для реализации деятельностного подхода и достижения метапредметных результатов универсальных учебных действий) обучающихся.</li> </ul>
	<p>Описание игрофицированной системы для программы внеурочной деятельности.</p> <p>Критерии оценивания (6 баллов):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• сюжет игрофицированной системы соответствует тематике курса;</li> <li>• присутствует единая сюжетная линия;</li> </ul>	<p>Тема: Проектирование программ внеурочной деятельности на основе игрофицированных систем.</p> <p>Выбор элементов (динамик, механик, компонент). Описание основных этапов. Прогнозирование поведения игроков различных типа (темперамента, пола, возраста и т.п.). Основные ошибки при проектировании игрофицированных систем. Прогнозирование эффективности игрофицированной системы.</p>



Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), направленность (профиль) «Начальное образование» и «Организация внеурочной деятельности»  
Рабочая программа дисциплины «Геймификация образовательного процесса»

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• цель игрофицированной системы ориентирована на достижение образовательных результатов в соответствии с ФГОС;</li> <li>• описаны характеристики «игроков» с позиции возрастной психологии;</li> <li>• прогнозируется целевое поведение игроков в течение всего курса;</li> <li>• описан маршрута «игрока» и прогнозируется изменение статуса в процессе прохождения курса;</li> <li>• задания ориентированы на расширение кругозора и познавательных мотивов обучающихся;</li> <li>• выбор инструментов соответствует содержанию курса и его образовательной цели;</li> <li>• выбор «фана» обеспечивает дополнительную мотивацию;</li> <li>• показана педагогическая целесообразность применения цифровых гаджетов и ресурсов сети Интернет;</li> <li>• игрофицированная система ориентирована на развитие внутренней мотивации к включению в деятельность;</li> <li>• элементы соревнования обеспечивают дополнительную мотивацию</li> </ul> <p><i>Каждый критерий оценивается в 0,5 балла.</i></p>	<p>Образовательные результаты:</p> <p>осознает:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• возможности геймификации для повышения мотивации обучающихся и достижения метапредметных образовательных результатов (познавательных, регулятивных и коммуникативных УУД);</li> </ul> <p>знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• основные подходы к геймификации образовательного процесса;</li> </ul> <p>умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• проектировать игрофицированные системы, образовательные игры и игровые ситуации на основе инновационных образовательных моделей, реализующих совместную информационно-поисковую, продуктивную деятельность обучающихся и направленных на формирование технологических навыков эффективной работы с сервисами Web 2.0;</li> </ul> <p>владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• навыками проектирования игрофицированных систем для организации внеурочной деятельности.</li> <li>• навыками использования игровых технологий с использованием средств ИКТ для реализации деятельностного подхода и достижения метапредметных результатов универсальных учебных действий) обучающихся.</li> </ul>
2.	<p>Самостоятельная работа (специальные обязательные формы) (20 б.)</p>	<p>SWOT-анализ инструментов игрофицированной системы: <a href="https://www.glify.com/products/online/">https://www.glify.com/products/online/</a> <a href="https://www.lucidchart.com/">https://www.lucidchart.com/</a></p> <p>Критерии оценивания: Проведен анализ не менее двух систем (10 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• корректно определены «сильные» стороны системы;</li> <li>• определены «слабые» стороны системы;</li> <li>• описаны угрозы «извне»;</li> <li>• проведен анализ возможностей среды;</li> <li>• сделаны лаконичные выводы.</li> </ul> <p><i>Каждый критерий оценивается в 1 балл.</i></p>	<p>Тема: Основные этапы игрофикации: определение цели, характеристика «игроков», прогнозирование целевого поведения игроков, описание маршрута «игрока», выбор «фана» и инструментов.</p> <p>Образовательные результаты:</p> <p>умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• проектировать игрофицированные системы, образовательные игры и игровые ситуации на основе инновационных образовательных моделей, реализующих совместную информационно-поисковую, продуктивную деятельность обучающихся и направленных на формирование технологических навыков эффективной работы с сервисами Web 2.0;</li> </ul> <p>владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• н навыками проектирования игрофицированных систем для организации внеурочной деятельности;</li> <li>• авыками использования игровых технологий с использованием средств ИКТ для реализации деятельностного подхода и достижения метапредметных результатов универсальных учебных действий) обучающихся.</li> </ul>

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки),  
направленность (профиль) «Начальное образование» и «Организация внеурочной деятельности»  
Рабочая программа дисциплины «Геймификация образовательного процесса»

		<p>Описание игрофицированной системы для программы внеурочной деятельности (аудиторная + самостоятельная внеаудиторная)</p> <p>Критерии оценивания (10 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• в игрофицированной системе этапы продвижения игрока имеют логическую завершенность;</li> <li>• игрофицированная система ориентирована на продуктивную деятельность обучающихся;</li> <li>• для организации продуктивной деятельности используются социальные сервисы Web 2.0;</li> <li>• разработаны критерии для оценивания деятельности обучающихся на каждом этапе игры;</li> <li>• критерии априори прозрачны для обучающихся;</li> <li>• критерии четко связаны с инструментами, используемыми в игрофицированной системе;</li> <li>• игрофицированная система выполняет роль инструмента формирующего оценивания;</li> <li>• используются сервисы Web 2.0 для иллюстрации продвижения игрока;</li> <li>• дополнительными бонусами оценивается коллективная работа;</li> </ul> <p><i>Каждый критерий оценивается в 1 балл.</i></p>	<p>Тема: Проектирование программ внеурочной деятельности на основе игрофицированных систем.</p> <p>Выбор элементов (динамик, механик, компонент). Описание основных этапов. Прогнозирование поведения игроков различных типа (темперамента, пола, возраста и т.п.).</p> <p>Образовательные результаты:</p> <p>умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• проектировать игрофицированные системы, образовательные игры и игровые ситуации на основе инновационных образовательных моделей, реализующих совместную информационно-поисковую, продуктивную деятельность обучающихся и направленных на формирование технологических навыков эффективной работы с сервисами Web 2.0;</li> </ul> <p>владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• навыками проектирования игрофицированных систем для организации внеурочной деятельности;</li> <li>• навыками использования игровых технологий с использованием средств ИКТ для реализации деятельностного подхода и достижения метапредметных результатов универсальных учебных действий) обучающихся.</li> </ul>
3.	Самостоятельная работа (специальные формы на выбор студента) (15 б.)	<p>Анализ модельных ситуаций: выполнение тестовых заданий.</p> <p>Тест по теме включает 4 модельные ситуации.</p> <p>Критерии оценивания (2 балла)</p> <p><i>Анализ каждой модельной ситуации оценивается в 0,5 балла.</i></p>	<p>Тема: Системный подход при построении игрофицированных систем. Модель 6-О.</p> <p>Образовательные результаты:</p> <p>знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• основные подходы к геймификации образовательного процесса;</li> </ul> <p>владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• навыками проектирования игрофицированных систем для организации внеурочной деятельности.</li> </ul>
		<p>Проектирование сайта игрофицированной системы.</p> <p>Критерии оценивания (10 баллов):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• материалы сайта авторские;</li> <li>• сайт является инструментом организации игровой деятельности и средством ее сопровождения;</li> <li>• сайт является точкой входа в информационно-образовательное или информационно-культурное пространство;</li> <li>• материалы сайта содержат ссылки на разнообразные информационные ресурсы образовательного или общекультурного содержания;</li> <li>• корректно организовано цитирование, соблюдаются авторские права,</li> </ul>	<p>Тема: Образовательные игры на основе средств ИКТ (квест, флэшмоб, геокешинг и т.п.). Инструментальное сопровождение образовательных игр (цифровые гаджеты, сайты, блоги, онлайн-мероприятия и др.).</p> <p>Тема: Образовательные игры на основе средств ИКТ (квест, флэшмоб, геокешинг и т.п.). Инструментальное сопровождение образовательных игр (цифровые гаджеты, сайты, блоги, онлайн-мероприятия и др.).</p> <p>Образовательные результаты:</p> <p>осознает:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• возможности средств ИКТ (облачных технологий, сервисов Web 2.0, геоинформационных систем и т.п.) для организации образовательных игр и построения игрофицированных систем;</li> </ul>

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки),  
направленность (профиль) «Начальное образование» и «Организация внеурочной деятельности»  
Рабочая программа дисциплины «Геймификация образовательного процесса»

		<p>даны ссылки на материалы, заимствованные из внешних источников;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• на сайте есть представление автора, обращение к читателям, описаны образовательные цели, «путь игрока», аннотировано содержание, определен круг адресатов;</li> <li>• дизайн и оформление сайта соответствует содержанию;</li> <li>• навигационные элементы (облако тегов, аннотация содержания и пр.) обеспечивают прозрачность интерфейса;</li> <li>• мультимедийность (использование материалов сторонних сервисов, медийная разноформатность подачи — иллюстрации, аудио, видео) способствует осознанному восприятию информации;</li> <li>• материалы сайта имеют направленность на совместную работу, сотворчество, «провоцирование» совместной деятельности;</li> </ul> <p><i>Каждый критерий оценивается в 1 балл.</i></p>	<p>умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• инициировать и организовать образовательные игры с использованием средств ИКТ (квест, флэшмоб, геокешинг и т.п.);</li> </ul> <p>владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• инструментальными средствами организации и сопровождения образовательных игр (цифровые гаджеты, сайты, блоги, онлайн-мероприятия и др.);</li> </ul>
		<p>Анализ модельных ситуаций: выполнение тестовых заданий. Тест по теме. Тест по теме включает 6 модельных ситуаций.</p> <p>Критерии оценивания (3 балла)</p> <p><i>Анализ каждой модельной ситуации оценивается в 0,5 балла.</i></p>	<p>Тема: Основные этапы игрофикации: определение цели, характеристика «игроков», прогнозирование целевого поведения игроков, описание маршрута «игрока», выбор «фана» и инструментов.</p> <p>Образовательные результаты:</p> <p>умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• проектировать игрофицированные системы, образовательные игры и игровые ситуации на основе инновационных образовательных моделей, реализующих совместную информационно-поисковую, продуктивную деятельность обучающихся и направленных на формирование технологических навыков эффективной работы с сервисами Web 2.0;</li> </ul> <p>владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• навыками использования игровых технологий с использованием средств ИКТ для реализации деятельностного подхода и достижения метапредметных результатов универсальных учебных действий) обучающихся;</li> <li>• навыками проектирования игрофицированных систем для организации внеурочной деятельности.</li> </ul>
Контрольное мероприятие по модулю (10 баллов)			
Промежуточная аттестация	Представлены в фонде оценочных средств для промежуточной аттестации по дисциплине		

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки),  
направленность (профиль) «Начальное образование» и «Организация внеурочной деятельности»  
Рабочая программа дисциплины «Геймификация образовательного процесса»