

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Б1.В.02.01 МОДУЛЬ 2. ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ

Геймификация

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

44.04.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль)

44.04.01.08 Цифровые технологии развития интеллектуального капитала

Форма обучения

очная

Год набора

2022

Красноярск 2022

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Программу составили _____

канд.пед.наук, доцент, Туранова Лариса Михайловна

должность, инициалы, фамилия

1 Цели и задачи изучения дисциплины

1.1 Цель преподавания дисциплины

совершенствование у магистрантов компетенций применения современных it-технологий, web-сервисов и e-платформ для решения профессиональных задач средствами геймификации.

1.2 Задачи изучения дисциплины

формирование у магистрантов представлений о сфере применения игровых технологий в неигровой деятельности; знаний о возможностях и особенностях организации игровой деятельности в web – среде; опыта использования современных it-технологий, web-сервисов и e-платформ для решения профессиональных задач средствами геймификации.

1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине
ПК-6: Готов организовывать, исследовать и оценивать образовательный процесс использованием цифровых технологий	
ПК-6.1: Знает: основы организации образовательного процесса с использованием дистанционных образовательных технологий и электронного обучения	
ПК-6.2: Умеет эффективно использовать и интегрировать современные цифровые технологии в образовательный процесс	
ПК-6.3: Умеет выявлять и внедрять ИТ-инновации в образовательный процесс	
ПК-6.4: Владеет навыками оценки цифровых решений используемых в образовательном процессе	
УК-1: Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий	
УК-1.1: Выявляет проблемную ситуацию в процессе анализа проблемы, определяет этапы ее разрешения с учетом вариативных контекстов.	

УК-1.2: Находит, критически анализирует и выбирает	
информацию, необходимую для выработки стратегии действий по разрешению проблемной ситуации.	
УК-1.3: Рассматривает различные варианты решения проблемной ситуации на основе системного подхода, оценивает их преимущества и риски.	
УК-1.4: Грамотно, логично, аргументированно формулирует собственные суждения и оценки. Предлагает стратегию действий.	
УК-1.5: Определяет и оценивает практические последствия	

1.4 Особенности реализации дисциплины

Язык реализации дисциплины: Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется с применением ЭО и ДОТ

URL-адрес и название электронного обучающего курса: <https://e.sfu-kras.ru/course/view.php?id=35413>.

2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад. час)	е
		1
Контактная работа с преподавателем:	0,39 (14)	
занятия лекционного типа	0,11 (4)	
практические занятия	0,28 (10)	
Самостоятельная работа обучающихся:	2,61 (94)	
курсовое проектирование (КП)	Нет	
курсовая работа (КР)	Нет	

3 Содержание дисциплины (модуля)

3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

№ п/п		Модули, темы (разделы) дисциплины		Контактная работа, ак. час.							
				Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				Самостоятельная работа, ак. час.	
						Семинары и/или Практические занятия		Лабораторные работы и/или Практикумы			
						Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС		
1. Игра. Игровые технологии											
		1. Игра. Игровые технологии. Компоненты игры. Мотивы игровой деятельности.	1								
		2. Игра: понятие, классификация. История игры.			1						
		3. Основы теории игры. Игровые технологии.			1						
		4. Мотивы игровой деятельности.			1						
		5. Компоненты игры. Деконструкция игр. Компонентный анализ известных игр.			1						
		6. Игра. Игровые технологии							20		
2. Применение игры в неигровых процессах											
		1. Применение игры в неигровых процессах	1								
		2. Применение игры в неигровых процессах: тенденции, опыт в различных сферах деятельности. Кейсы.			0,5						
		3. Тенденции геймификации в образовании. Игровые технологии как вид педагогических технологий			0,5						

4. Геймификация в сетевых образовательных проектах. Основы организации игровой педагогической среды			1					
5. Применение игры в неигровых процессах Применение игры в неигровых процессах							20	
3. It в геймификации								
1. It в геймификации	2							
2. It продукты геймификации: (приложения, сервисы).			1					
3. Особенности организации игровой деятельности в it.			1					
4. Особенности проектирования it-продуктов. Игровая эстетика. Игровая динамика. Игровая механика.			1					
5. Инструменты для реализации элементов геймификации.			1					
6. It в геймификации							54	
Всего	4		10				94	

4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

4.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства (программное обеспечение, на которое университет имеет лицензию, а также свободно распространяемое программное обеспечение):

1. Пакет прикладных программ Microsoft Office;
2. Браузер Mozilla Firefox;
3. Система телеконференц-связи СФУ;
4. Adobe Flash Player;
5. Корпоративная система организации телеконференцсвязи.
6. Учебные столы, стулья, доска

4.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. Не предусмотрено.

5 Фонд оценочных средств

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

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

Для преподавания дисциплины необходима учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, оборудованные учебными столами, стульями, доской