

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего  
образования  
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
Тобольский педагогический институт им. Д.И. Менделеева (филиал) Тюменского  
государственного университета

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)  
«Геймификация обучения»  
для обучающихся по направлению подготовки  
44.03.02 Психолого-педагогическое образование  
Профиль: Тьюторство  
Форма обучения: очная

**Объем дисциплины:** 180 ак.ч. (5 зачетных единицы)

**Форма промежуточной аттестации:** экзамен (семестр 16)

**Цель дисциплины** – совершенствование профессиональных компетенций студентов в области применения геймификации в учебном процессе.

**Основные задачи дисциплины:**

1. Знакомство с основными категориями и понятиями дисциплины.
2. Рассмотрение основных подходов к изучению проблемы геймификации в учебном процессе.
3. Овладение студентами спецификой и особенностями использования игровых технологий в учебном процессе.
4. Формирование умений применять игровые технологии с учетом индивидуальных и возрастных особенностей обучающихся.
5. Активизация и развитие творческих способностей у студентов.
6. Развитие умений применения на практике современных игровых технологий.

**Планируемые результаты освоения:**

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения данной дисциплины (модуля)

ПК-1

Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся

ПК-2

Способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе

ПК-3

Способность проектировать и реализовывать совместно с педагогами индивидуальные образовательные маршруты для обучающихся, в т.ч. обучающихся с ограниченными возможностями здоровья

Перечень планируемых результатов освоения дисциплины (модуля):

**Знать:**

- способы, формы и технологии обучения учебному предмету с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся
- современные образовательные технологии;

- пути, способы развития личности ребенка с учетом возрастных и индивидуальных особенностей.

**Уметь:**

- осуществлять учебную деятельность по предмету с учетом современных требований к образованию;

- применять на практике, а также самостоятельно разрабатывать информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе;

- проектировать и реализовывать совместно с педагогами индивидуальные образовательные маршруты для обучающихся, в т.ч. обучающихся с ограниченными возможностями здоровья.

**Краткое содержание дисциплины:**

В ходе изучения дисциплины предполагается рассмотреть следующие основные темы.

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

Дизайнерское мышление.

Тема 2. Геймификация как структура: пирамида геймификации.

Тема 3. Геймификация как процесс- шестиэтапная схема геймификации (цели, игроки, желательное поведение).

Тема 4. Геймификация как процесс- шестиэтапная схема геймификации (циклы вовлечения и прогресса, компоненты, источники удовольствия).

Тема 5. Геймификация и мотивация.

Тема 6. Неожиданности и засады геймификации.

Тема 7. Барьеры в общении. Способы преодоления коммуникативных барьеров при организации игры.