

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  
ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБУЧЕНИЯ

для обучающихся по направлению подготовки:  
44.03.02 Психолого-педагогическое образование  
Профиль: Психология и социальная педагогика  
Форма обучения: заочная

**Объем дисциплины:** 180 (5 зачетных единиц)

**Форма промежуточной аттестации:** экзамен (10 семестр)

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

Основные задачи дисциплины:

1. Знакомство с основными категориями и понятиями дисциплины.
2. Рассмотрение основных подходов к изучению проблемы геймификации в обучении.
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 - способность проводить психолого-педагогическую диагностику личности, осуществлять коррекционно-развивающую и консультативную деятельность;

ПК-2 - способность осуществлять деятельность по обеспечению психолого-педагогического и социально-психологического сопровождения личности, в т.ч. лиц с ограниченными возможностями здоровья;

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:

- психолого-педагогические особенности обучающихся, в том числе, с особыми образовательными потребностями; психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания обучающихся;

- методы и приемы организации совместной и индивидуальной учебной деятельности обучающихся;

- технологии проектирования индивидуальных образовательных маршрутов для обучающихся с учетом индивидуальных особенностей.

Уметь:

- использовать психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями;

- организовывать совместную и индивидуальную учебную и воспитательную деятельность обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями, в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов;

- 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).