

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 ОБРАЗОВАНИЯ: ПСИХОЛОГИЯ И ПЕДАГОГИКА ИГРЫ
для обучающихся по направлению подготовки
04.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки),
Профили русский язык; литература,
Форма обучения: очная

Объем дисциплины: 5 зачетных единиц

Форма промежуточной аттестации: экзамен

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 образовании.
3. Овладение студентами спецификой и особенностями использования игровых технологий в образовательном 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:

№ п/п	Код и наименование компетенции (из ФГОС ВО)	Планируемые результаты обучения: (знаниевые/функциональные)
1.	УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	Знает: задачи в рамках поставленной цели; Умеет: выбирать оптимальные способы решения поставленных задач, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений
2.	УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	Знает: особенности организации социального взаимодействия с разными категориями населения в разных ситуациях общения; способы установления конструктивных взаимоотношений в команде. Умеет: осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в

		команде
3.	ПК-1 Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся	Знает: методики преподавания русского языка и литературы; возрастные и индивидуальные особенности учащихся и способы их диагностики; Умеет: осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся
4.	ПК-2 Способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе	Знает: современные образовательные технологии; Умеет: применять на практике, а также самостоятельно разрабатывать информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе

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.