

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
44.03.02 Психолого-педагогическое образование
Профиль: Тьюторство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины: 180 (5 зачетных единиц)

Форма промежуточной аттестации: экзамен (семестр 13)

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:

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

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

УК-3

Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде

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:

- задачи в рамках поставленной цели;
- особенности организации социального взаимодействия с разными категориями населения в разных ситуациях общения; способы установления конструктивных взаимоотношений в команде;
- способы, формы и технологии обучения учебному предмету с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся
- методы организации индивидуальной и групповой воспитательной работы с обучающимися; возрастные и индивидуальные особенности учащихся и способы их диагностики;
- пути, способы развития личности ребенка с учетом возрастных и индивидуальных особенностей.
- современные образовательные технологии.

Уметь:

- выбирать оптимальные способы решения поставленных задач, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;
- осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде;
- осуществлять учебную деятельность по предмету с учетом современных требований к образованию;
- организовывать совместную и индивидуальную учебную и воспитательную деятельность обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями, в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов;
- 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.