

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Астраханский государственный университет имени В. Н. Татищева»
(Астраханский государственный университет им. В. Н. Татищева)

СОГЛАСОВАНО

УТВЕРЖДАЮ

Руководитель ОПОП

Заведующий кафедрой психологии

О. А. Камнева

Б. В. Кайгородов

«29» августа 2023 г.

«29» августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Психологические аспекты цифровой геймификации в образовании

Составитель	Семяняк О. В., к.псх.н.;
Направление подготовки	44.03.02 ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ
Направленность (профиль) ОПОП	ПСИХОЛОГИЯ ОБРАЗОВАНИЯ
Квалификация (степень)	бакалавр
Форма обучения	очно-заочная
Год приема	2023
Курс	4
Семестр	8

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Целями освоения дисциплины «Психологические аспекты цифровой геймификации в образовании» являются: формирование у обучающихся психологических представлений о современных инструментах геймификации в образовании и практических навыков выбора средств геймификации в зависимости от психологических особенностей участников образовательного процесса.

1.2. Задачи освоения дисциплины «Психологические аспекты цифровой геймификации в образовании»: аналитически представить психологические механизмы цифровой геймификации на усвоение обучающих материалов; овладеть навыком выбора инструментов цифровой геймификации в зависимости от психологических особенностей обучающихся, педагогов, воспитателей, образовательной среды в целом.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Учебная дисциплина «Психологические аспекты цифровой геймификации в образовании» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений (*элективным дисциплинам*), и осваивается в 8 семестре.

2.2. Для изучения данной учебной дисциплины необходимы следующие знания, умения и навыки, формируемые предшествующими учебными дисциплинами:

«Анатомия и возрастная физиология»

Знания: основных психологических теорий развития в зарубежной и отечественной психологии; структуры психологического возраста и динамику возраста в онтогенезе; основных подходов к периодизации психического развития; специфику феномена психического развития ребёнка, его основных законов и закономерностей применительно к изменению его социальной ситуации развития и характера взаимодействия с ним.

Умения: использовать знания, полученные в ходе изучения психологии развития для решения задач профессиональной деятельности в области практической психологии развития; опираться на основные законы и закономерности психического развития при решении проблем развития ребёнка в онтогенезе.

Навыки: анализа проблемы детерминант психического развития ребёнка, проблемы соотношения обучения и развития и роли деятельности в психическом развитии, определения уровня психического развития детей на основании критериев возраста, принятых в основных теориях; навыки использования методов и приёмов психологии развития при выполнении учебных заданий и решении профессиональных задач.

2.3. Последующие учебные дисциплины и практики, для которых необходимы знания, умения, навыки, формируемые данной учебной дисциплиной:

«Педагогическая психология», «Основы психокоррекционной и развивающей работы с детьми и подростками», «Комплексное сопровождение детей с ОВЗ», «Психолого-педагогическое сопровождение семьи» и проч., а также профессиональная деятельность выпускника.

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки:

а) профессиональных (ПК):

ПК-8 – способен управлять специализированными цифровыми технологиями для развития познавательной активности.

Таблица 1 – Декомпозиция результатов обучения

Код и наименование компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине		
	Знать (1)	Уметь (2)	Владеть (3)
ПК-8 – способен управлять специализированными цифровыми технологиями для развития познавательной активности	ИПК-8.1. Знает: психологические основы воздействия цифровых технологий на психику и сознание обучающихся, в том числе, с особыми образовательными потребностями	ИПК-8.2. Умеет: проводить отбор специализированных цифровых технологий для развития познавательной активности обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями	ИПК-8.3. Владеет: применением различных специализированных цифровых технологий для развития познавательной активности обучающихся в зависимости от их психологического профиля

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Объем дисциплины составляет 2 зачетные единицы, в том числе 20 часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (из них: 10 часов – лекции, 10 часов – семинарские занятия и 52 часа – на самостоятельную работу обучающихся).

Таблица 2 – Структура и содержание дисциплины

Раздел, тема дисциплины	Семестр	Контактная работа (в часах)			Самост. работа		Формы текущего контроля успеваемости, форма промежуточной аттестации (по семестрам)
		Л	ПЗ	ЛР	КР	СР	
Тема 1. Игровые образовательные технологии как направление в образовательном процессе	8	3	3			17	Составление опорной схемы по вопросу
Тема 2. Игровые методы в образовании		3	3			17	Составление опорной схемы по вопросу
Тема 3. Геймификация как способ организации обучения на современном этапе развития общества и технологии		4	4			18	Составление опорной схемы по вопросу, решение задач
ИТОГО	72	10	10			52	ЗАЧЁТ

Таблица 3 – Матрица соотнесения разделов, тем учебной дисциплины и формируемых компетенций

Раздел, тема дисциплины	Кол-во часов	Код компетенции	общее количество компетенций
		ПК-8	
Тема 1. Игровые образовательные технологии как направление в образовательном процессе	23	+	1
Тема 2. Игровые методы в образовании	23	+	1

Тема 3. Геймификация как способ организации обучения на современном этапе развития общества и технологии	26	+	1
Итого	72	+	1

Краткое содержание каждой темы дисциплины

Тема 1. Игровые образовательные технологии как направление в образовательном процессе

Психологическое значение игры. Психологическая характеристика игровой деятельности. Игровые образовательные технологии как направление в образовательном процессе. Игровая форма занятий: условия реализации технологии, место и роль в учебном процессе.

Тема 2. Игровые методы в образовании

Классификации игровых методов в образовании. Ролевые игры. Деловые игры. Операционные игры. Имитационные игры. Организационно-деятельностные игры. Инновационные игры. Использование компьютерных технологий в процессе геймификации образовательного процесса. Преимущество игровых методов в образовании: в обучении и воспитании обучающегося.

Тема 3. Геймификация как способ организации обучения на современном этапе развития общества и технологии

Игровые технологии в работе с дошкольниками. Игровые технологии в работе со школьниками. Игровые технологии в работе со студентами. Игровые технологии в профессиональной переподготовке и повышении квалификации специалистов. Игровые технологии в профессиональной деятельности психолога. Геймификация как способ организации обучения на современном этапе развития общества и технологии.

5. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ПРЕПОДАВАНИЮ И ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1. Указания для преподавателей по организации и проведению учебных занятий по дисциплине

В ходе освоения дисциплины не предусмотрены часы, выделенные на лабораторные работы обучающихся.

Преподаватель, назначенный для чтения лекций, обязан до начала учебного процесса подготовить учебно-методические материалы, необходимые для проведения лекционных и семинарских занятий. К ним относятся: рабочая программа учебной дисциплины или междисциплинарного курса; методические материалы для проведения семинарских (практических и др.) занятий.

Разработанный комплект учебно-методических материалов предоставляется в бумажном и электронном виде, обсуждается и утверждается на заседании кафедры перед началом учебного года.

Преподаватель обязан проводить лекционные занятия в строгом соответствии с годовым учебным графиком и утвержденным на его основе расписанием лекций.

При разработке методики семинарских занятий важное место занимает вопрос о взаимосвязи между семинаром и лекцией, семинаром и самостоятельной работой студентов, о характере и способах такой взаимосвязи. Семинар не должен повторять лекцию, и, вместе с тем, его руководителю необходимо сохранить связь принципиальных положений лекции с содержанием семинарского занятия.

Как правило, семинару предшествует лекция по той же теме.

Обязательным в начале лекционного, семинарского занятия проводится контроль знаний, обязательным проведение проектной работы в команде.

В процессе практических (семинарских) занятий, наряду с формированием умений и навыков, обобщаются, систематизируются, конкретизируются теоретические знания, вырабатывается способность использовать теоретические знания на практике, развиваются интеллектуальные умения.

На практических (семинарских) занятиях по дисциплине применяются следующие формы работы:

- 1) фронтальная – все студенты выполняют одну и ту же работу;
- 2) групповая – одна и та же работа выполняется группами из 2-5 человек;
- 3) индивидуальная – каждый студент выполняет индивидуальное задание.

Структура практических занятий по дисциплине в основном одинакова: вступление преподавателя, работа студентов по заданиям преподавателя, которая требует дополнительных разъяснений, собственно практическая часть, включающая разбор конкретных ситуаций, решение ситуационных задач, тренировочные упражнения и т.д.

В структуре практического занятия традиционно выделяют следующие этапы:

организационный этап, контроль исходного уровня знаний (обсуждение вопросов, возникших у студентов при подготовке к занятию; исходный контроль (тесты, опрос, проверка письменных домашних заданий и т.д.), коррекция знаний студентов), обучающий этап (педагогический рассказ, инструкции по выполнению заданий), самостоятельная работа студентов на занятии, контроль конечного уровня усвоения знаний, заключительный этап.

5.2. Указания для обучающихся по освоению дисциплины

Общий объем самостоятельной работы студентов по дисциплине «Психологические аспекты цифровой геймификации в образовании» составляет 52 часа.

Самостоятельная работа осуществляется в форме подготовки к практическим занятиям и выполнения письменных домашних заданий по дисциплине. По каждой теме предусмотрено выполнение большого количества разнообразных упражнений, направленных на закрепление навыков по психологии развития.

Таблица 4 – Содержание самостоятельной работы обучающихся

Вопросы, выносимые на самостоятельное изучение	Кол-во часов	Формы работы
Тема 1. Игровые образовательные технологии как направление в образовательном процессе 1. Психологическое значение игры. 2. Психологическая характеристика игровой деятельности. 3. Игровые образовательные технологии как направление в образовательном процессе. 4. Игровая форма занятий: условия реализации технологии, место и роль в учебном процессе.	17	Составление опорной схемы по вопросу, фронтальный опрос
Тема 2. Игровые методы в образовании 1. Классификации игровых методов в образовании. 2. Ролевые игры. 3. Деловые игры.	17	Составление опорной схемы по вопросу, фронтальный опрос

<ol style="list-style-type: none"> 4. Операционные игры. 5. Имитационные игры. 6. Организационно-деятельностные игры. 7. Инновационные игры. 8. Использование компьютерных технологий в процессе геймификации образовательного процесса. 9. Преимущество игровых методов в образовании: в обучении и воспитании обучающегося. 		
<p>Тема 3. Геймификация как способ организации обучения на современном этапе развития общества и технологии</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Игровые технологии в работе с дошкольниками. 2. Игровые технологии в работе со школьниками. 3. Игровые технологии в работе со студентами. 4. Игровые технологии в профессиональной переподготовке и повышении квалификации специалистов. 5. Игровые технологии в профессиональной деятельности психолога. 	18	Составление опорной схемы по вопросу, фронтальный опрос

5.3. Виды и формы письменных работ, предусмотренных при освоении дисциплины, выполняемые обучающимися самостоятельно

Для выполнения всех видов письменных работ по дисциплине на занятиях и дома обучающимся рекомендуется иметь рабочую тетрадь. Все письменные домашние задания выполняются по учебникам, указанным в перечне основной и дополнительной литературы для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.

Требования к творческим заданиям и проектам

Творческое задание/проект предполагает проверку знаний по изученной теме. Творческое задание/проект позволяет совершенствовать умения студентов анализировать научную литературу; укрепляет научные основы психологии конфликта; развивает способность студентов к профессиональной рефлексии, актуализирует стремление к личностному и профессиональному росту.

Для подготовки к творческому заданию/проекту внимательно изучите материал лекции, конспект семинара, дополнительную литературу, выучите термины из Словаря по данной теме. В ходе проведения творческой работы Вам необходимо дать развернутое письменное собственное мнение по заданной проблематике, объемом не более 2 страниц.

Творческое задание/проект должна быть выполнена в редакторе Microsoft Word. Необходимо выполнение следующих параметров: отступы справа, слева, сверху, снизу – 2 см., шрифт – Times New Roman, 12. Творческая работа присылается преподавателю по электронной почте в соответствии со сроком, указанным в рабочем плане студента. Творческая работа, не выполненная в срок, оценивается в 50 баллов.

Требования к проведению кейс-задачи

Проблемное задание, в котором предлагают осмыслить реальную профессионально-ориентированную ситуацию, необходимую для решения данной проблемы.

Проведение кейс-задачи включает:

- ознакомление с проблемной ситуацией;
- объяснение алгоритма действий по выполнению кейс-задачи;
- показ алгоритма действий, в процессе которого преподаватель демонстрирует как правильно выполнять кейс-задачу;
- подведение итогов выполнения кейс-задачи.

Порядок проведения тестирования

Контрольное тестирование проводится для оценивания наиболее общих знаний студента по отдельным темам.

Тест – это совокупность усложняющихся вопросов в тестовой форме. Варианты тестовых заданий по дисциплине включают только форму номер один: выбор одного правильного варианта ответа.

Для подготовки к тестированию необходимо близко к тексту запомнить материал лекции и практического занятия, основные термины и понятия по данной теме. Помощь при подготовке к тестированию может оказать Словарь терминов и учебные пособия, рекомендованные к данной теме практического занятия.

Тестовое задание в форме выбора одного варианта ответа предполагает выделение (указанным в программе способом – подчеркиванием или другим) верного ответа в течение указанного времени.

Подготовка к зачёту

Зачёт – является итоговой формой оценивания знаний студента по всему курсу изученной дисциплины. Зачёт проводится в письменной форме, очно. Для подготовки к зачёту понадобится материал курса лекций, конспекты практических занятий, словарь терминов. При высоком уровне подготовки к практическим занятиям и составлении конспектов дополнительной литературы к каждой теме, можно избежать обращения к дополнительным источникам знаний при подготовке к зачёту. Пользование конспектом или другими носителями информации на зачёте строго запрещено.

Итоговая оценка по дисциплине будет учитывать результаты творческих работ, тестирования и зачёта.

6. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

6.1. Образовательные технологии

В ходе освоения дисциплины применяются образовательные технологии, развивающие у обучающихся навыки командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений и лидерские качества: ролевые игры, круглый стол, кейс-задачи, творческие групповые и индивидуальные задания, проектная деятельность.

Таблица 5 – Образовательные технологии, используемые при реализации учебных занятий

Раздел, тема дисциплины	Форма учебного занятия		
	Лекция	Практическое занятие, семинар	Самостоятельная работа
Тема 1. Игровые образовательные технологии как направление в образовательном процессе	Обзорная лекция	собеседование, тестовые задания	Составление опорной схемы по вопросу
Тема 2. Игровые методы в образовании	Лекция-диалог	собеседование, контрольная работа	Составление опорной схемы по

			вопросу
Тема 3. Геймификация как способ организации обучения на современном этапе развития общества и технологии	Обзорная лекция	творческое задание	Составление опорной схемы по вопросу, решение задач

6.2. Информационные технологии

- использование возможностей Интернета в учебном процессе (использование сайта преподавателя (рассылка заданий, предоставление выполненных работ, ответы на вопросы, ознакомление учащихся с оценками и т.д.))
- - использование электронных учебников и различных сайтов (например, электронные библиотеки, журналы и т.д.) как источник информации
- - использование возможностей электронной почты преподавателя
- - использование средств представления учебной информации (электронных учебных пособий и практикумов, применение новых технологий для проведения очных (традиционных) лекций и семинаров с использованием презентаций и т.д.)
- - использование интерактивных средств взаимодействия участников образовательного процесса (технологии дистанционного или открытого обучения в глобальной сети (веб-конференции, форумы, учебно-методические материалы и др.))
- - использование интегрированных образовательных сред, где главной составляющей являются не только применяемые технологии, но и содержательная часть, т.е. информационные ресурсы (доступ к мировым информационным ресурсам, на базе которых строится учебный процесс);
- использование виртуальной обучающей среды [*LMS Moodle «Электронное образование»*] или иных информационных систем, сервисов и мессенджеров].

6.3. Программное обеспечение, современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

6.3.1. Программное обеспечение

Наименование программного обеспечения	Назначение
Adobe Reader	Программа для просмотра электронных документов
Платформа дистанционного обучения LMS Moodle	Виртуальная обучающая среда
Microsoft Office 2013	Пакет офисных программ
OpenOffice	Пакет офисных программ
7-zip	Архиватор
Microsoft Windows 7 Professional	Операционная система
Kaspersky Endpoint Security	Средство антивирусной защиты
Mozilla FireFox	Браузер
Google Chrome	Браузер
Opera	Браузер

6.3.2. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

<i>Наименование современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем</i>
<u>Универсальная справочно-информационная полнотекстовая база данных периодических изданий ООО «ИВИС» http://dlib.eastview.com Имя пользователя: AstrGU Пароль: AstrGU</u>
Электронные версии периодических изданий, размещённые на сайте информационных ресурсов

*Наименование современных профессиональных баз данных,
информационных справочных систем*

www.polpred.com

Электронный каталог Научной библиотеки АГУ на базе MARK SQL НПО «Информ-систем»
<https://library.asu.edu.ru/catalog/>

Электронный каталог «Научные журналы АГУ» <https://journal.asu.edu.ru/>

Корпоративный проект Ассоциации региональных библиотечных консорциумов (АРБИКОН) «Межрегиональная аналитическая роспись статей» (МАРС) – сводная база данных, содержащая полную аналитическую роспись 1800 названий журналов по разным отраслям знаний. Участники проекта предоставляют друг другу электронные копии отсканированных статей из книг, сборников, журналов, содержащихся в фондах их библиотек. <http://mars.arbicon.ru>

Справочная правовая система КонсультантПлюс.

Содержится огромный массив справочной правовой информации, российское и региональное законодательство, судебную практику, финансовые и кадровые консультации, консультации для бюджетных организаций, комментарии законодательства, формы документов, проекты нормативных правовых актов, международные правовые акты, правовые акты, технические нормы и правила. <http://www.consultant.ru>

7. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

7.1. Паспорт фонда оценочных средств

При проведении текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине «Психологические аспекты цифровой геймификации в образовании» проверяется сформированность у обучающихся компетенций, указанных в разделе 3 настоящей программы. Этапность формирования данных компетенций в процессе освоения образовательной программы определяется последовательным освоением дисциплин (модулей) и прохождением практик, а в процессе освоения дисциплины – последовательным достижением результатов освоения содержательно связанных между собой разделов, тем.

Таблица 6 – Соответствие разделов, тем дисциплины, результатов обучения по дисциплине и оценочных средств

Контролируемый раздел, тема дисциплины	Код контролируемой компетенции	Наименование оценочного средства
Тема 1. Игровые образовательные технологии как направление в образовательном процессе	ПК-8	Составление опорной схемы по вопросу
Тема 2. Игровые методы в образовании	ПК-8	Составление опорной схемы по вопросу
Тема 3. Геймификация как способ организации обучения на современном этапе развития общества и технологии	ПК-8	Составление опорной схемы по вопросу, решение задач

7.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, описание шкал оценивания

Таблица 7 – Показатели оценивания результатов обучения в виде знаний

Шкала оценивания	Критерии оценивания
5 «отлично»	демонстрирует глубокое знание теоретического материала, умение обоснованно излагать свои мысли по обсуждаемым вопросам, способность полно, правильно и аргументированно отвечать на вопросы, приводить примеры
4 «хорошо»	демонстрирует знание теоретического материала, его последовательное изложение, способность приводить примеры, допускает единичные ошибки, исправляемые после замечания преподавателя
3 «удовлетворительно»	демонстрирует неполное, фрагментарное знание теоретического материала, требующее наводящих вопросов преподавателя, допускает существенные ошибки в его изложении, затрудняется в приведении примеров и формулировке выводов
2 «неудовлетворительно»	демонстрирует существенные пробелы в знании теоретического материала, не способен его изложить и ответить на наводящие вопросы преподавателя, не может привести примеры

Таблица 8 – Показатели оценивания результатов обучения в виде умений и владений

Шкала оценивания	Критерии оценивания
5 «отлично»	демонстрирует способность применять знание теоретического материала при выполнении заданий, последовательно и правильно выполняет задания, умеет обоснованно излагать свои мысли и делать необходимые выводы
4 «хорошо»	демонстрирует способность применять знание теоретического материала при выполнении заданий, последовательно и правильно выполняет задания, умеет обоснованно излагать свои мысли и делать необходимые выводы, допускает единичные ошибки, исправляемые после замечания преподавателя
3 «удовлетворительно»	демонстрирует отдельные, несистематизированные навыки, испытывает затруднения и допускает ошибки при выполнении заданий, выполняет задание по подсказке преподавателя, затрудняется в формулировке выводов
2 «неудовлетворительно»	не способен правильно выполнить задания

7.3. Контрольные задания и иные материалы, необходимые для оценки результатов обучения по дисциплине

Тема 1. Игровые образовательные технологии как направление в образовательном процессе

1. Психологическое значение игры.
2. Психологическая характеристика игровой деятельности.
3. Игровые образовательные технологии как направление в образовательном процессе.
4. Игровая форма занятий: условия реализации технологии, место и роль в учебном процессе.

2. Составление опорной схемы.

Составление опорной схемы по одному из предложенных вопросов (на выбор студента) и представление её в формате презентации. Презентация должна включать в себя, помимо первого («титального») слайда, слайд со схематическим отображением сути раскрываемого вопроса (схема, таблица, рисунок и проч.) и слайд с самостоятельным выводом студента по раскрываемому вопросу.

Тема 2. Игровые методы в образовании

1. Устный опрос по следующим вопросам:

1. Классификации игровых методов в образовании.

2. Ролевые игры.
3. Деловые игры.
4. Операционные игры.
5. Имитационные игры.
6. Организационно-деятельностные игры.
7. Инновационные игры.
8. Использование компьютерных технологий в процессе геймификации образовательного процесса.
9. Преимущество игровых методов в образовании: в обучении и воспитании обучающегося.

2. Составление опорной схемы.

Составление опорной схемы по одному из предложенных вопросов (на выбор студента) и представление её в формате презентации. Презентация должна включать в себя, помимо первого («титального») слайда, слайд со схематическим отображением сути раскрываемого вопроса (схема, таблица, рисунок и проч.) и слайд с самостоятельным выводом студента по раскрываемому вопросу.

Тема 3. Геймификация как способ организации обучения на современном этапе развития общества и технологии

1. Дискуссия по следующим вопросам:

1. Игровые технологии в работе с дошкольниками.
2. Игровые технологии в работе со школьниками.
3. Игровые технологии в работе со студентами.
4. Игровые технологии в профессиональной переподготовке и повышении квалификации специалистов.
5. Игровые технологии в профессиональной деятельности психолога.
6. Геймификация как способ организации обучения на современном этапе развития общества и технологии.

2. Составление опорной схемы.

Составление опорной схемы по одному из предложенных вопросов (на выбор студента) и представление её в формате презентации. Презентация должна включать в себя, помимо первого («титального») слайда, слайд со схематическим отображением сути раскрываемого вопроса (схема, таблица, рисунок и проч.) и слайд с самостоятельным выводом студента по раскрываемому вопросу.

Примеры заданий

Задание № 1.

Разработайте ролевую игру для обучающихся шестых-седьмых классов по дисциплине гуманитарного цикла.

Задание № 2.

Разработайте деловую игру для обучающихся восьмых-девятых классов по дисциплине естественного цикла.

Задание № 3.

Разработайте имитационную игру профориентационной направленности для обучающихся восьмых-девятых классов.

Задание № 4.

Разработайте операционную игру для обучающихся вторых классов.

Задание № 5.

Разработайте организационно-деятельностную игру для обучающихся четвёртых классов.

Темы для рефератов

1. Геймификация как способ организации обучения на современном этапе развития общества и технологии.

2. Деловые игры.
3. Игровая форма занятий: условия реализации технологии, место и роль в учебном процессе.
4. Игровые образовательные технологии как направление в образовательном процессе.
5. Игровые технологии в профессиональной деятельности психолога.
6. Игровые технологии в профессиональной переподготовке и повышении квалификации специалистов.
7. Игровые технологии в работе с дошкольниками.
8. Игровые технологии в работе со студентами.
9. Игровые технологии в работе со школьниками.
10. Имитационные игры.
11. Инновационные игры.
12. Использование компьютерных технологий в процессе геймификации образовательного процесса.
13. Классификации игровых методов в образовании.
14. Операционные игры.
15. Организационно-деятельностные игры.
16. Преимущество игровых методов в образовании: в обучении и воспитании обучающегося.
17. Психологическая характеристика игровой деятельности.
18. Психологическое значение игры.
19. Ролевые игры.

Перечень вопросов и заданий, выносимых на зачёт

1. Психологическое значение игры.
2. Психологическая характеристика игровой деятельности.
3. Игровые образовательные технологии как направление в образовательном процессе.
4. Игровая форма занятий: условия реализации технологии, место и роль в учебном процессе.
5. Классификации игровых методов в образовании.
6. Ролевые игры.
7. Деловые игры.
8. Операционные игры.
9. Имитационные игры.
10. Организационно-деятельностные игры.
11. Инновационные игры.
12. Использование компьютерных технологий в процессе геймификации образовательного процесса.
13. Преимущество игровых методов в образовании: в обучении и воспитании обучающегося.
14. Игровые технологии в работе с дошкольниками.
15. Игровые технологии в работе со школьниками.
16. Игровые технологии в работе со студентами.
17. Игровые технологии в профессиональной переподготовке и повышении квалификации специалистов.
18. Игровые технологии в профессиональной деятельности психолога.
19. Геймификация как способ организации обучения на современном этапе развития общества и технологии.

Таблица 9. Примеры оценочных средств с ключами правильных ответов

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)

ПК-8 Способность управлять специализированными цифровыми технологиями для развития познавательной активности				
1	Задание закрытого типа	Как называется такой способ построения учебной программы, при котором отдельные части учебного материала повторяются на постоянно расширяющемся углубленном уровне: а. концентрический б. линейный	а. концентрический	1 мин.
2	Задание закрытого типа (задание комбинированного типа)	Как называется такой способ построения учебной программы, при котором отдельные части учебного материала образуют непрерывную последовательность тесно связанных между собой звеньев: а. концентрический б. линейный	б. линейный Линейное обучение следует структурированному непрерывному последовательному пути. Обучающиеся двигаются по материалу начиная с базовых концепций и постепенно переходя к более сложным темам. Этот подход распространен в традиционных формах обучения	1 мин.
3	Задание закрытого типа	Что не входит в структуру образовательной программы: а. график учебного процесса б. зачетные единицы с. индивидуальный учебный план d. курсовые работы и проекты е. учебные дисциплины f. учебные практики g. учебный план h. оплата труда	h.	1 мин.
4	Задание закрытого типа	Что раскрывает образовательная программа: а. календарный план б. учебную нагрузку с. содержание образования	с.	1 мин.
5	Задание закрытого типа	Как называется единица измерения трудоёмкости учебной работы и других мероприятий образовательной программы или учебного плана (обычно эквивалентна 36 академическим часам):	а.	1 мин.

		а. зачётная единица трудоёмкости б. единица интересов с. единица ресурсов		
6	Задание открытого типа	Как называется логическое взаиморасположение и связь элементов, обеспечивающих целостность урока	Дидактическая структура учебного занятия	3 мин.
7	Задание открытого типа	Какие этапы включает в себя учебное занятие любого типа?	организационный, проверочный, подготовительный, основной, контрольный, рефлексивный (самоанализ), итоговый, информационный	3 мин.
8	Задание открытого типа	Что входит в структуру дидактической игры с детьми?	дидактическая задача, игровые действия, игровые правила, результат и дидактический материал	3 мин.
9	Задание открытого типа	К какой форме занятий относят: круглые столы, коллоквиумы, лабораторные работы, семинарские занятия, исследовательские практикумы и проч.?	практические занятия	3 мин.
10	Задание открытого типа	В чём заключается предназначение практических занятий?	В осмыслении теории, в приобретении навыков осознанно применять ее в учебной и профессиональной деятельности, в развитии умения убедительно формулировать собственную точку зрения	3 мин.

Полный комплект оценочных материалов по дисциплине (модулю) (фонд оценочных средств) хранится в электронном виде на кафедре, утверждающей рабочую программу дисциплины (модуля), и в Центре мониторинга и аудита качества обучения.

7.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания результатов обучения по дисциплине

Таблица 10 – Технологическая карта рейтинговых баллов по дисциплине

№ п/п	Контролируемые мероприятия	Количество мероприятий/баллы	Максимальное количество баллов	Срок представления
-------	----------------------------	------------------------------	--------------------------------	--------------------

Основной блок				
1.	Выступления на семинарских занятиях:			по календарно-тематическому плану
1.1.	полный ответ по вопросу	5/2 балла	10	
1.2.	дополнение	10/0,5 балла	5	
1.3.	доклад (сообщение) по дополнительной теме	2/5 баллов	10	
2.	Выполнение творческих заданий	5/3 балла	15	по календарно-тематическому плану
3.	Выполнение контрольной работы	2/10 баллов	20	по календарно-тематическому плану
4.	Тестирование по теме № 1	5/6 баллов (0,6 балла за каждый правильный ответ)	30	по календарно-тематическому плану
Всего			90	
Блок бонусов				
5.1.	Посещение занятий	0,2 балла за занятие, но не более 4	10	по календарно-тематическому плану
5.2.	Активность студента на занятии	0,4 балла за занятие, но не более 3		
5.3.	Наличие тематических портфолио	0,2 балла но не более 1		
	Участие с докладами на научных конференциях	0,2 балла но не более 2		
Всего			10	
ИТОГО			100	

Таблица 11 – Система штрафов (для одного занятия)

Показатель	Баллы
Опоздание на занятие (два и более)	-2
Не готов к практической части занятия	-4
Пропуск лекций без уважительных причин (за одну лекцию)	-4
Пропуск занятий без уважительной причины (за одно занятие)	-4

Таблица 12 – Шкала перевода рейтинговых баллов в итоговую оценку за семестр по дисциплине

Сумма баллов	Оценка по 4-балльной шкале	
90–100	5 (отлично)	
85–89	4 (хорошо)	
75–84		
70–74		
65–69	3 (удовлетворительно)	
60–64	2 (неудовлетворительно)	
Ниже 60		
		Зачтено
		Не зачтено

При реализации дисциплины в зависимости от уровня подготовленности обучающихся могут быть использованы иные формы, методы контроля и оценочные средства, исходя из конкретной ситуации.

8. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

8.1. Основная литература

1. Смирнова, Е. О. Психология и педагогика игры : учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 223 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-00219-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/560756>

8.2. Дополнительная литература

1. Авдулова, Т. П. Психология игры : учебник для вузов / Т. П. Авдулова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 227 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-19298-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/556263>

2. Бережковская, Е. Л. Психология развития и возрастная психология : учебник для вузов / Е. Л. Бережковская. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 357 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14308-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/567825>

3. Бурмистрова, Е. В. Методика организации досуговых мероприятий : учебник для среднего профессионального образования / Е. В. Бурмистрова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 150 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-06645-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/564441>

4. Коноплева, Н. А. Организация социокультурных проектов для детей и молодежи : учебное пособие для вузов / Н. А. Коноплева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 249 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-19796-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/557133>

5. Коноплева, Н. А. Организация социокультурных проектов для детей и молодежи : учебное пособие для вузов / Н. А. Коноплева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 249 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-19796-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/557133>

6. Куприянов, Б. В. Методика организации досуговых мероприятий. Ролевая игра : практическое пособие для среднего профессионального образования / Б. В. Куприянов, О. В. Миновская, Л. С. Ручко. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 215 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-07178-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/562210>

7. Мамайчук, И. И. Психокоррекционные технологии для детей с проблемами в развитии : учебник для вузов / И. И. Мамайчук. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 318 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10042-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/565229>

8. Профилактика социальных зависимостей подростков : учебник для вузов / под редакцией М. А. Мазниченко, Н. И. Нескоромных. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 227 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07544-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/562540>

9. Солдатова, Е. Л. Психология развития и возрастная психология. Онтогенез и дизонтогенез : учебник для вузов / Е. Л. Солдатова, Г. Н. Лаврова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 361 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-

534-17557-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563265>

10. Щуркова, Н. Е. Педагогика. Игровые методики в классном руководстве : практическое пособие / Н. Е. Щуркова. — 5-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 165 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-06553-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/562939>

8.3. Интернет-ресурсы, необходимые для освоения дисциплины

1. Электронно-библиотечная система (ЭБС) ООО «Политехресурс» «Консультант студента». www.studentlibrary.ru

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Лекционная аудитория с мультимедиа ресурсами для показа видео-контента и презентаций, зал открытого доступа к сети Интернет, ПК.

Аудитория для семинарских занятий с мультимедиа ресурсами для показа видео-контента и презентаций, организации командной работы со студентами.

Рабочая программа дисциплины (модуля) при необходимости может быть адаптирована для обучения (в том числе с применением дистанционных образовательных технологий) лиц с ограниченными возможностями здоровья, инвалидов. Для этого требуется заявление обучающихся, являющихся лицами с ограниченными возможностями здоровья, инвалидами, или их законных представителей и рекомендации психолого-медико-педагогической комиссии. Для инвалидов содержание рабочей программы дисциплины (модуля) может определяться также в соответствии с индивидуальной программой реабилитации инвалида (при наличии).