

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

СОГЛАСОВАНО  
Руководитель ОПОП

О. А. Камнева  
04 апреля 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой психологии

Б. В. Кайгородов  
04 апреля 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ЦИФРОВОЙ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБРАЗОВАНИИ**

Составитель

**Семяк О. В., к.псх.н.,  
доцент кафедры психологии**

Согласовано с работодателями:

**Е. В. Борисова,  
кандидат психологических наук,  
начальник отдела методического  
обеспечения ГАУ АО «Центр «Эмпатия»**

**И. Н. Рахманина,  
доцент, кандидат психологических наук,  
заместитель директора по научно-  
методической работе ГАУ АО "Научно-  
практический центр реабилитации детей  
«Коррекция и развитие»**

Направление подготовки

**44.03.02. Психолого-педагогическое  
образование**

Направленность (профиль) ОПОП

**Психология образования**

Квалификация (степень)

**бакалавр**

Форма обучения

**очная**

Год приёма

**2024**

Курс

**3 (по очной форме обучения)**

Семестр

**5 (по очной форме обучения)**

Астрахань – 2024 г.

## 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**1.1. Целью освоения дисциплины Б1.В.Д.03.01 «Психологические аспекты цифровой геймификации в образовании в образовании»** является: 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

Приобретение таких знаний составляет важное условие для квалифицированного решения проблем, связанных с гармонизацией системы отношений человека с миром, с другими людьми и с самим собой.

### 1.2. Задачи освоения дисциплины:

1. аналитическое представление психологических механизмов цифровой геймификации на усвоение обучающих материалов;
2. овладение 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 Б1.В.Д.03.01 «Психологические аспекты цифровой геймификации в образовании»** относится к части, формируемой участниками образовательных отношений и осваивается в 5 семестре очной формы обучения.

**2.2. Для изучения данной учебной дисциплины необходимы следующие знания, умения и навыки:**

**знать:** специфику индивидуальных особенностей человека, эмоционально-волевой регуляции его поведения, мотивационной сферы, познавательных процессов, личности; представления об основных понятиях, принципах и методах психологии, необходимых для последующего более глубокого понимания и лучшего усвоения специальных разделов психологии; а также знать достижения таких наук о человеке и его деятельности, как философия, социология, психология, история, основы права, этика;

**уметь:** анализировать основные теоретические направления и подходы, общие, специфические закономерности и индивидуально-психологические особенности человека и его деятельности; а также уметь работать с текстом учебника, с дополнительной литературой, выделять главное, делать выводы, формулировать свою позицию к изучаемому вопросу;

**владеть:** способами и приемами развития психических процессов, свойств и состояний личности человека; а также владеть навыками поиска и первичной обработки информации в сфере гуманитарного знания, устной и письменной коммуникации в рамках общественных наук, которые осваиваются в следующих дисциплинах: «История отечественной и зарубежной литературы», «Теория аргументации и переговорные технологии», «История искусств».

**2.3. Последующие учебные дисциплины и (или) практики, для которых необходимы знания, умения, навыки, формируемые данной учебной дисциплиной:** профессиональная деятельность выпускника.

## 3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование элементов компетенции в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки / специальности:

в) профессиональной (ПК): ПК-8 – способен управлять специализированными цифровыми технологиями для развития познавательной активности.

**Таблица 1. Декомпозиция результатов обучения**

Код компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине		
		Знать (1)	Уметь (2)	Владеть (3)

Код компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине		
		Знать (1)	Уметь (2)	Владеть (3)
ПК-8	ПК-8.3. Применяет различные специализированные цифровые технологии для развития познавательной активности обучающихся в зависимости от их психологического профиля	Знает специализированные цифровые технологии для развития познавательной активности обучающихся в зависимости от их психологического профиля	Умеет применять различные специализированные цифровые технологии	Владеет навыками развития познавательной активности обучающихся в зависимости от их психологического профиля

#### 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины в соответствии с учебным планом составляет 2 зачётные единицы (72 часа).

Трудоемкость отдельных видов учебной работы студентов очной формы обучения приведена в таблице 2.1.

**Таблица 2.1. Трудоемкость отдельных видов учебной работы по формам обучения**

Вид учебной и внеучебной работы	для очной формы обучения
Объем дисциплины в зачетных единицах	2
Объем дисциплины в академических часах	72
Контактная работа обучающихся с преподавателем (всего), в том числе (час.):	26
- занятия лекционного типа, в том числе:	13
- практическая подготовка (если предусмотрена)	-
- занятия семинарского типа (семинары, практические, лабораторные), в том числе:	13
- практическая подготовка (если предусмотрена)	-
- иные формы (КПА) дисциплины	-
- консультация (предзачетная)	-
- промежуточная аттестация по дисциплине	-
Самостоятельная работа обучающихся (час.)	46
Форма промежуточной аттестации обучающегося (зачёт/зачёт), семестр(ы)	зачёт

Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий и самостоятельной работы, для каждой формы обучения представлено в таблице 2.2.

**Таблица 2.2. Структура и содержание дисциплины для очной формы обучения**

Раздел, тема дисциплины	Контактная работа, час.				СР, час	Итого часов	Форма текущего
	Л	ПЗ	ЛР	КР			

	Л	В т.ч. ПП	ПЗ	В т.ч. ПП	ЛР	В т.ч. ПП	/ КП	.		контроля успеваемост и, форма промежуточ ной аттестации [по семестрам]
Тема 1. Геймификация как инструмент формирования образовательного контента и взаимодействия с участниками образовательного процесса	4		4					15	23	Составлени е опорной схемы по вопросу, фронтальн ый опрос
Тема 2. Элементы геймификации в современном образовании	4		4					15	23	Составлени е опорной схемы по вопросу, фронтальн ый опрос
Тема 3. Особенности влияния геймификации на обучающихся	5		5					16	26	Составлени е опорной схемы по вопросу, фронтальн ый опрос
<b>Иные формы (КПА) дисциплины</b>										
<b>Консультации</b>										
<b>Контроль промежуточной аттестации</b>										<b>зачёт</b>
<b>Итого за семестр</b>	<b>13</b>		<b>13</b>					<b>46</b>	<b>72</b>	
<b>Итого за весь период</b>	<b>13</b>		<b>13</b>					<b>46</b>	<b>72</b>	<b>зачет</b>

**Таблица 3. Матрица соотнесения разделов, тем учебной дисциплины и формируемых в них компетенций**

Разделы, темы дисциплины	Кол- во часов	Код компетенции	общее количество компетенций
		ПК-8	
Тема 1. Геймификация как инструмент формирования образовательного контента и взаимодействия с участниками образовательного процесса	23	+	1
Тема 2. Элементы геймификации в современном образовании	23	+	1
Тема 3. Особенности влияния геймификации на обучающихся	26	+	1
<b>Итого</b>	<b>72</b>	<b>+</b>	<b>1</b>

**Краткое содержание каждой темы дисциплины**

## **Тема 1. Геймификация как инструмент формирования образовательного контента и взаимодействия с участниками образовательного процесса.**

Геймификация как инструмент формирования образовательного контента и взаимодействия с участниками образовательного процесса. Ключевые принципы геймификации (по Ю-КайЧоу). Психологические принципы геймификации в образовании (по Гейбу Цикерманну). Мотивация, возможности и психологические триггеры в формировании гейм-поведения.

### **Тема 2. Элементы геймификации в современном образовании**

Психологические типы пользователей обучающих онлайн-игр. Виды игровых онлайн-приёмов: психологические условия применения и механизмы воздействия на психику обучающегося. Элементы геймификации в современном онлайн-курсе или образовательном приложении: приемы, воздействие не психические процессы, психологические эффекты.

### **Тема 3. Особенности влияния геймификации на обучающихся**

Структура коммуникации и кооперации в процессе геймификации. Поддержка и развитие эмоционального интеллекта посредством геймификации. Развитие мышления и речи при решении игровых задач. Психологические преимущества геймификации для обучающихся и обучающихся. Влияние геймификации на внимание, многозадачность, клиповое мышление и другие характеристики современного поколения молодежи.

## **5. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ПРЕПОДАВАНИЮ И ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

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

Основные формы занятий по данной дисциплине являются лекционные и практические (семинарские) занятия. Лекция представляет собой систематичное, последовательное устное изложение преподавателем определенного раздела учебной дисциплины. Слушание лекции предполагает активную мыслительную деятельность студентов, главная задача которых – понять сущность рассматриваемой темы, уловить логику рассуждений лектора; размышляя вместе с ним, оценить его аргументацию, составить собственное мнение об изучаемых проблемах и соотнести услышанное с тем, что уже изучено. При этом студент должен конспектировать (делать записи) изложенный в лекции материал. Ведение конспектов является творческим процессом и требует определенных умений и навыков. Целесообразно следовать некоторым практическим советам: формулировать мысли кратко и своими словами, записывая только самое существенное; учиться на слух отделять главное от второстепенного; оставлять в тетради поля, которые можно использовать в дальнейшем для уточняющих записей, комментариев, дополнений; постараться выработать свою собственную систему сокращений часто встречающихся слов (это дает возможность меньше писать, больше слушать и думать). Сразу после лекции полезно просмотреть записи и по свежим следам восстановить пропущенное и дописать в конспект.

Практическое (семинарское) занятие – это особая форма учебно-теоретических занятий, которая, как правило, служит дополнением к лекционному курсу. Его отличительной особенностью является активное участие самих студентов в объяснении вынесенных на рассмотрение проблем, вопросов. Преподаватель дает возможность студентам свободно высказаться по обсуждаемому вопросу и только помогает им правильно построить обсуждение. Студенты заблаговременно знакомятся с планом семинарского занятия и литературой, рекомендуемой для изучения данной темы, чтобы иметь возможность подготовиться к семинару.

При подготовке к занятию необходимо: проанализировать его тему, подумать о цели и основных проблемах, вынесенных на обсуждение; внимательно прочитать конспект лекции по этой теме; изучить рекомендованную литературу, делая при этом конспект прочитанного или выписки, которые понадобятся при обсуждении на семинаре; постараться сформулировать свое мнение по каждому вопросу и аргументировано его обосновать. Практическое (семинарское) занятие помогает студентам глубоко овладеть предметом, способствует развитию умения самостоятельно работать с учебной литературой и документами, освоению студентами методов научной работы и приобретению навыков научной аргументации, научного мышления. Преподавателю же работа студентов на семинаре позволяет судить о том, насколько успешно

они осваивают материал курса.

Семинарские занятия по дисциплине могут проводиться с применением принципов работы в командах, обучения равных равными, использования методов геймификации, визуализации, анализа текстов, подготовки групповых проектных заданий и др.

### 5.2. Указания для обучающихся по освоению дисциплины

При освоении курса необходимо ознакомиться с рабочей программой и подобрать соответствующую литературу. Теоретический материал следует изучать последовательно в соответствии с рабочей программой. Также следует ориентироваться на конспекты лекций, излагающие кратко материал курса. Это позволит получить представления о предметном поле дисциплины, освоив соответствующую терминологию, выявить сущность основных понятий и закономерностей, определить основные подходы к решению поставленных задач.

**Таблица 4. Содержание самостоятельной работы обучающихся для очной формы обучения**

Вопросы, выносимые на самостоятельное изучение	Кол-во часов	Форма работы
<p>Тема 1. Геймификация как инструмент формирования образовательного контента и взаимодействия с участниками образовательного процесса.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Геймификация как инструмент формирования образовательного контента и взаимодействия с участниками образовательного процесса.</li> <li>2. Ключевые принципы геймификации (по Ю-КайЧоу).</li> <li>3. Психологические принципы геймификации в образовании (по Гейбу Цикерманну).</li> <li>4. Мотивация, возможности и психологические триггеры в формировании гейм-поведения.</li> </ol>	15	Составление опорной схемы по вопросу, фронтальный опрос
<p>Тема 2. Элементы геймификации в современном образовании</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Психологические типы пользователей обучающих онлайн-игр.</li> <li>2. Виды игровых онлайн-приёмов: психологические условия применения и механизмы воздействия на психику обучающегося.</li> <li>3. Элементы геймификации в современном онлайн-курсе или образовательном приложении: приемы, воздействие не психические процессы, психологические эффекты.</li> </ol>	15	Составление опорной схемы по вопросу, фронтальный опрос
<p>Тема 3. Особенности влияния геймификации на обучающихся</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Структура коммуникации и кооперации в процессе геймификации.</li> <li>2. Поддержка и развитие эмоционального интеллекта посредством геймификации.</li> <li>3. Развитие мышления и речи при решении игровых задач.</li> <li>4. Психологические преимущества геймификации для обучающихся и обучающихся.</li> <li>5. Влияние геймификации на внимание, многозадачность, клиповое мышление и другие характеристики современного поколения молодежи.</li> </ol>	16	Составление опорной схемы по вопросу, фронтальный опрос

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

## **Основные требования к составлению доклада для семинарского занятия**

Доклад состоит из трёх частей: введение, основная часть, выводы.

Введение – предварительное сообщение общего характера.

Основная часть доклада состоит из двух частей теоретической и практической. В теоретическом разделе отражаются основные научные положения по заявленной теме. В практической части дается анализ конкретных ситуаций по исследуемой проблематике.

Выводы доклада формируются на основе полученных теоретических знаний, а также студент предлагает свои предложения и рекомендации по заявленному вопросу семинарского занятия.

Доклад должен сопровождаться презентационным материалом. В презентационном докладе могут содержаться видеоматериалы, помимо основных текстовых положений темы. Допустимый объём слайдов 8-10. При подготовке всех форм семинарских занятий студенты должны использовать максимальный объём научной литературы. Помимо предложенного списка источников допускается и даже приветствуется самостоятельный подбор литературы студентом.

### **Особенности работы над рефератом**

#### **Подготовка реферата (доклада).**

Цель задания – самостоятельное углублённое изучение отдельных тем курса, выработка навыков научного анализа психологической литературы.

Реферат представляет собой сокращённое отображение реферируемого произведения (15-20 стр. текста). Главным его достоинством является по возможности точное, концентрированное воспроизведение предмета реферирования, изложение в письменном виде и/или в форме публичного выступления результатов самостоятельного изучения какой-либо проблемы. В зависимости от выбранной темы, целей и задач исследования реферат по клинической психологии предполагает обзор психологических первоисточников, историко-психологической и научно-теоретической литературы. Написание реферата предполагает изложение авторской позиции по выбранной проблеме путём сопоставления с реферируемым произведением. Перечень тем рефератов и докладов представлен в программе.

#### **Особенности выполнения задания.**

Предложенные темы рекомендуется раскрывать по нескольким работам, соответственно изложение темы будет носить обзорный характер. При подготовке рефератов студенты должны ориентироваться на список основной и дополнительной литературы, предложенный в программе дисциплины.

Общая структура реферата традиционно включает в себя введение, основную часть, заключение и библиографию.

Во введении обосновывается актуальность темы для науки и для изучения данного учебного курса в частности. Эта часть реферата также включает перечень ключевых для понимания данной проблемы понятий.

В основной части реферата передаётся содержание изученных первоисточников по данной проблеме.

В заключении студент приводит собственные выводы по изученной проблеме, высказывает аргументированное согласие/несогласие с позицией авторов.

#### **Требования к оформлению работы.**

Работа должна быть написана логично, последовательно, чётко, грамотно; с соблюдением абзацев, страницы пронумерованы, на каждой следует оставлять поля для замечаний рецензента.

#### **Критерии оценивания рефератов**

Оценкой «отлично» оценивается реферат, в котором соблюдены следующие требования: обоснована актуальность избранной темы; полно и четко представлены основные теоретические понятия; проведен глубокий анализ теоретических и практических исследований по проблеме; продемонстрировано знание методологических основ изучаемой проблемы; показана осведомленность о новейших исследованиях в данной отрасли (по материалам научной периодики); уместно и точно использованы различные иллюстративные приемы – примеры, схемы, таблицы и т. д.; показано знание межпредметных связей; работа написана с использованием терминов современной науки, хорошим русским языком, соблюдена логическая стройность работы; соблюдены все требования к оформлению реферата.

Оценкой «хорошо» оценивается реферативная работа, в которой в целом раскрыта актуальность темы; в основном представлен обзор основной литературы по данной проблеме; недостаточно использованы последние публикации по данному вопросу; выводы сформулированы недостаточно полно; собственная точка зрения отсутствует или недостаточно аргументирована; в изложении преобладает описательный характер.

Оценка «удовлетворительно» выставляется при условии: изложение носит исключительно описательный, компилятивный характер; библиография ограничена; изложение отличается слабой аргументацией; работа не выстроена логически; недостаточно используется научная терминология; выводы тривиальны; имеются существенные недостатки в оформлении.

Если большинство изложенных требований к реферату не соблюдено, то реферат не засчитывается.

### **Составление опорной схемы по вопросу**

Самостоятельная работа студентов предполагает осмысление и структурирование изучаемого материала. Одной из форм структурирования изучаемого материала является составление опорной схемы по изучаемому вопросу.

Опорная схема – это блок-схема, т. е. схема, состоящая из блоков и связей между ними. Блоки нужно выделять на основе ключевых составляющих понятий или явлений, способа действия, алгоритма. Возможности современных офисных компьютерных программ облегчают создание удобных для восприятия опорных схем. Опорную схему нужно пояснять дополнительными иллюстративными материалами, конкретными примерами,

Создавать опорную схему следует в следующем порядке:

- выделение ключевых фрагментов из вербального описания (литературного источника – статьи, монографии): смысловых блоков и связей между ними;
- выбор двух-трёх словесных обозначений для каждого фрагмента, при этом сокращение должно быть конструктивным;
- составление списка этих словесных обозначений, который поможет яснее увидеть связи между блоками и создать эскиз опорной схемы;
- создание черновика схемы на большом листе или в специальной компьютерной программе (например, MS Visio). Важно, чтобы схема могла допускать ее редактирование с целью ее симметричности, единообразия, удобства для восприятия и понимания. Целью является не быстрое, а качественное создание схемы;
- перенос готовой опорной схемы на носители, которые планируется использовать на занятии, в образовательной платформе дистанционного обучения LMS Moodle.

Наиболее удобно размещать опорную схему в электронной презентации. Презентация должна включать в себя, помимо первого («титального») слайда, слайд со схематическим отображением сути раскрываемого вопроса (опорная схема), слайд с текстовым разъяснением схемы и слайд с выводом по раскрываемому вопросу.

### **Анализ монографий и составление аннотаций**

Самостоятельная работа студентов предполагает следующие формы: изучение научно-методической работ и беседа по их содержанию, а также анализ и реферирование источников, обозначенных в программе.

Остановимся подробнее над тем, **как необходимо работать над литературным источником.**

Начинать работу над изучением книги (статьи) целесообразно с общего **предварительного знакомства**. Алгоритм работы может быть представлен следующим образом:

- формальные характеристики анализа – название, автор, когда издана (были ли дополнения, исправления, переработки и т.д., трансформировались ли взгляды автора по данной проблеме), выясняем объём;
- содержательный обзор – знакомимся с введением, оглавлением, с общим планом, с заключением, в котором автор, как правило, резюмирует основное.

После предварительного знакомства следует бегло ознакомиться со всем текстом, выделенным для анализа, при этом главной задачей будет постараться понять содержание текста в целом, выделить основные мысли или идеи текста (о чём говорится? какие вопросы ставиться). Какова позиция автора (позитивная, негативная, нейтральная, двойственное отношение к

изложенной проблеме; предлагаемый ответ на поставленный вопрос, основные аргументы)? Определите проблему или проблематику, поднятую автором, насколько она актуально и значима.

**Работая с источником, можно придерживаться следующих рекомендаций.**

Обращайте внимания на все непонятные понятия и выражения, работая с текстом, используйте понятийный словарь. Ведите диалог с автором текста. Читая, ставьте вопросы к тексту и выдвигайте предположения о дальнейшем его содержании. Проверяйте верность выдвинутых вами предположений при чтении последующих частей текста.

Спорьте с автором, выдвигайте свои контраргументы. (Свой ответ аргументируйте, используя значения из других теоретических источников, практического материала, жизненных наблюдений). Старайтесь выделять в тексте главное, существенные мысли. Найдите важную информацию, делайте выписки основных идей, положений. Обращайте внимание на фразы, выделенные графически (так как именно они часто выражают ключевые понятия и мысли). Особое внимание уделяйте первым фразам каждого абзаца, так как они, как правило, выражают обобщающее суждение автора. Это поможет выполнить задание, связанные с анализом текста, позволит лучше понять позицию автора текста.

Заключительные этап работы с текстом предполагает повторное прочтение текста с конспектированием (выделение плана, отбор цитат и т.д.). Работая на данном этапе, следует отбирать главные мысли автора, основные положения, выписывать новые термины, уточнять их содержание. На этом этапе читаемый материал включается в уже имеющиеся знания, и занимают в их системе определённое место. При высказывании собственного мнения необходимо сохранять научный стиль изложения собственной позиции по анализируемому источнику.

**Критерии оценивания задания:**

Исходя из общих принципов оценивания самостоятельной работы студентов, выполнения задания оценивается по следующим критериям: глубина и полнота раскрытия проблем, изложенных в первоисточнике; логичность и связанность изложения авторской позиции, точность передачи содержания первоисточника; наличие собственного мнения по проблемам, поднимаемым в первоисточнике; культура речи.

**Составление опорных схем и таблиц**

**Цель работы** – формирование у студента навыка анализа учебно-методического текста в виде словесно-схематического изображения прочитанного.

**Особенности выполнения задания.**

Тема для составления опорных схем и таблиц выбирается студентами самостоятельно из представленного в программе списка. Содержательное наполнение схем и таблиц должно развивать положения, представленные в лекционном курсе или представлять альтернативные подходы к изучаемой проблеме.

Основное содержание опорных схем обязательно должно включать в себя следующие моменты:

- описание сущности изучаемого явления или феномена;
- выделение особенностей протекания психических процессов;
- раскрытие особенностей работы психолога по данной тематике.
- список использованной литературы.

**Критерии оценки** – полнота изложенного материала, последовательность в раскрытии проблемы, чёткость формулировок, обозначение взаимосвязи между отдельными аспектами проблемы, аккуратность оформления.

Каждое грамотно выполненное задание оценивается в 5 баллов.

**Составление тематического словаря понятий.**

Словарь необходимо вести на протяжении изучения курса, в процессе изучения каждого раздела учебной дисциплины. При этом выбранная тема словаря должна расширяться на каждом этапе обучения. При заполнении терминологического словаря рекомендуется использовать следующий алгоритм анализа: термин; содержание; автор термина; источник сведений (наименование источника, изд-во, год, стр.)

**Составление глоссария ключевых понятий психологии развития.**

Глоссарий необходимо вести на протяжении изучения курса, в процессе изучения каждого раздела учебной дисциплины. При этом выбранная тема глоссария должна расширяться на

каждом этапе обучения. При заполнении терминологического глоссария рекомендуется использовать следующий алгоритм анализа: термин; содержание; автор термина; источник сведений (наименование источника, изд-во, год, стр.) Количество терминов не менее 30.

**Глоссарий может быть составлен по следующему образцу:**

Понятие	Определение	Автор, выходные данные источника
<b>Амбивалентность</b>	(от лат. ambo – оба и valentia – сила) термин З. Фрейда. А. – характеристика влечений, в которых психоанализ выделяет созидательные и разрушительные тенденции – влечение к жизни и влечение к смерти (Эрос и Танатос).	Психологический словарь, М., 2006.

**Критериями для оценивания качества словаря являются:**

- соответствие терминов заданной направленности словаря;
- полнота словаря;
- наличие альтернативных толкований того или иного термина.

## 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	Лабораторная работа
Тема 1. Геймификация как инструмент формирования образовательного контента и взаимодействия с участниками образовательного процесса.	Обзорная лекция	Составление опорной схемы по вопросу, фронтальный опрос	Не предусмотрено
Тема 2. Элементы геймификации в современном образовании	Лекция-диалог	Составление опорной схемы по вопросу, фронтальный опрос	Не предусмотрено
Тема 3. Особенности влияния геймификации на обучающихся	Обзорная лекция	Составление опорной схемы по вопросу, фронтальный опрос	Не предусмотрено

### 6.2. Информационные технологии

Информационные технологии, используемые при реализации различных видов учебной и внеучебной работы:

- 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

Наименование современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем
<a href="http://dlib.eastview.com">Универсальная справочно-информационная полнотекстовая база данных периодических изданий ООО «ИВИС»</a> <a href="http://dlib.eastview.com">http://dlib.eastview.com</a> <i>Имя пользователя: AstrGU Пароль: AstrGU</i>
Электронные версии периодических изданий, размещённые на сайте информационных ресурсов <a href="http://www.polpred.com">www.polpred.com</a>
Электронный каталог Научной библиотеки АГУ на базе MARK SQL НПО «Информ-систем» <a href="https://library.asu.edu.ru/catalog/">https://library.asu.edu.ru/catalog/</a>
Электронный каталог «Научные журналы АГУ» <a href="https://journal.asu.edu.ru/">https://journal.asu.edu.ru/</a>
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. <a href="http://mars.arbicon.ru">http://mars.arbicon.ru</a>
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. <a href="http://www.consultant.ru">http://www.consultant.ru</a>

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

### 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 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**

Контролируемые разделы дисциплины	Код контролируемой компетенции	Наименование оценочного средства
Тема 1. Геймификация как инструмент формирования образовательного контента и взаимодействия с участниками образовательного процесса.	ПК-8	Составление опорной схемы по вопросу, фронтальный опрос
Тема 2. Элементы геймификации в современном образовании	ПК-8	Составление опорной схемы по вопросу, фронтальный опрос
Тема 3. Особенности влияния геймификации на обучающихся	ПК-8	Составление опорной схемы по вопросу, фронтальный опрос

### 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. Геймификация как инструмент формирования образовательного контента и взаимодействия с участниками образовательного процесса.

1. Геймификация как инструмент формирования образовательного контента и взаимодействия с участниками образовательного процесса.
2. Ключевые принципы геймификации (по Ю-КайЧоу).
3. Психологические принципы геймификации в образовании (по Гейбу Цикерманну).
4. Мотивация, возможности и психологические триггеры в формировании гейм-поведения.

#### 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. Элементы геймификации в современном образовании

#### 1. Устный опрос по следующим вопросам:

1. Психологические типы пользователей обучающих онлайн-игр.
2. Виды игровых онлайн-приёмов: психологические условия применения и механизмы воздействия на психику обучающегося.
3. Элементы геймификации в современном онлайн-курсе или образовательном приложении: приемы, воздействие на психические процессы, психологические эффекты.

#### 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. Особенности влияния геймификации на обучающихся

#### 1. Дискуссия по следующим вопросам:

1. Структура коммуникации и кооперации в процессе геймификации.
2. Поддержка и развитие эмоционального интеллекта посредством геймификации.
3. Развитие мышления и речи при решении игровых задач.
4. Психологические преимущества геймификации для обучающихся и обучающихся.
5. Влияние геймификации на внимание, многозадачность, клиповое мышление и другие характеристики современного поколения молодежи.

#### 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 задач**

#### **Задача № 1.**

Объясните принцип «Эпический смысл и предназначение» по Ю-Кай Чоу: пользователи должны чувствовать, что их действия имеют значение, что они делают что-то важное, выходящее за рамки личных интересов.

#### **Задача № 2.**

Ключевые принципы геймификации по Ю-Кай Чоу, также известные как "Октализ", включают восемь основных факторов мотивации, разделенных на две категории: белую и чёрную мотивацию. Объясните, что подразумевается под термином «Белая мотивация».

#### **Задача № 3.**

Ключевые принципы геймификации по Ю-Кай Чоу, также известные как "Октализ", включают восемь основных факторов мотивации, разделенных на две категории: белую и чёрную мотивацию. Объясните, что подразумевается под термином «Чёрная мотивация».

### **Темы для рефератов**

1. Виды игровых онлайн-приёмов: психологические условия применения и механизмы воздействия на психику обучающегося.
2. Влияние геймификации на внимание, многозадачность, клиповое мышление и другие характеристики современного поколения молодежи.
3. Геймификация как инструмент формирования образовательного контента и взаимодействия с участниками образовательного процесса.
4. Ключевые принципы геймификации (по Ю-КайЧоу).
5. Мотивация, возможности и психологические триггеры в формировании гейм-поведения.
6. Поддержка и развитие эмоционального интеллекта посредством геймификации.
7. Психологические преимущества геймификации для обучающихся и обучающихся.
8. Психологические принципы геймификации в образовании (по Гейбу Цикерманну).
9. Психологические типы пользователей обучающих онлайн-игр.
10. Развитие мышления и речи при решении игровых задач.
11. Структура коммуникации и кооперации в процессе геймификации.
12. Элементы геймификации в современном онлайн-курсе или образовательном приложении: приемы, воздействие не психические процессы, психологические эффекты.

### **Перечень вопросов и заданий, выносимых на зачёт**

1. Геймификация как инструмент формирования образовательного контента и взаимодействия с участниками образовательного процесса.
2. Ключевые принципы геймификации (по Ю-КайЧоу).
3. Психологические принципы геймификации в образовании (по Гейбу Цикерманну).
4. Мотивация, возможности и психологические триггеры в формировании гейм-поведения.
5. Психологические типы пользователей обучающих онлайн-игр.
6. Виды игровых онлайн-приёмов: психологические условия применения и механизмы воздействия на психику обучающегося.
7. Элементы геймификации в современном онлайн-курсе или образовательном приложении: приемы, воздействие не психические процессы, психологические эффекты.
8. Структура коммуникации и кооперации в процессе геймификации.
9. Поддержка и развитие эмоционального интеллекта посредством геймификации.
10. Развитие мышления и речи при решении игровых задач.
11. Психологические преимущества геймификации для обучающихся и обучающихся.
12. Влияние геймификации на внимание, многозадачность, клиповое мышление и другие характеристики современного поколения молодежи.

### **Таблица 9. Примеры оценочных средств с ключами правильных ответов**

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
<b>ПК-8. Способен управлять специализированными цифровыми технологиями для развития познавательной активности</b>				
1	Задание закрытого типа	<p><b>Прочитайте текст, выберите один правильный вариант ответа.</b></p> <p>Что такое «Принцип мотивации» в геймификации?</p> <p>а) мотивация к достижению, взаимодействию и результативности;</p> <p>б) внушение идеологических догм;</p> <p>в) обоснование величия идеи игры</p>	а.	1 мин.
2	Задание закрытого типа	<p><b>Прочитайте текст, выберите один правильный вариант ответа.</b></p> <p>Какова цель геймификации?</p> <p>а) сделать обучение увлекательнее, повысить мотивацию и уровень вовлечённости;</p> <p>б) внушение идеологических догм;</p> <p>в) обоснование величия идеи игры</p>	а.	1 мин.
3	Задание закрытого типа	<p><b>Прочитайте текст, выберите один правильный вариант ответа.</b></p> <p>Каковы основные характеристики образа коммуникатора?</p> <p>а) ролевые;</p> <p>б) индивидуально-личностные;</p> <p>в) гендерные;</p> <p>г) возрастные.</p>	а.	1 мин.
4	Задание комбинированного типа	<p><b>Прочитайте текст, выберите один правильный вариант ответа и напишите аргументы, обосновывающие выбор ответа.</b></p> <p>В чём заключается суть</p>	<p>а.</p> <p>Теория игр занимается математическим моделированием ситуации конфликта и разработкой методов решения задач, возникающих в этих</p>	3 мин.

		<p>теории игр?  а) математическое моделирование;  б) социальная установка;  в) убеждение;  г) предрассудки.</p>	<p>ситуациях. Она дает возможность выработать оптимальные правила поведения каждой стороны, участвующей в разрешении конфликтной ситуации.</p>	
5	Задание закрытого типа	<p><b>Прочитайте текст, выберите один правильный вариант ответа.</b>  Что подразумевают под понятием «катарсис»?  а) душевное очищение;  б) душевная разрядка, испытываемая в процессе эмоционального потрясения, сопереживания;  в) убеждение;  г) предвзятое мнение.</p>	<p>а.</p>	3 мин.
6	Задание открытого типа	<p><b>Прочитайте вопрос и дайте развернутый ответ.</b>  Что такое контент-анализ?</p>	<p>Контент-анализ – это систематический метод исследования, используемый для анализа содержания текстов, сообщений, изображений и других форм контента, с целью выявления закономерностей, тенденций и смыслов. Он помогает исследователям получить качественные и количественные данные о коммуникации и информации.</p>	3 мин.
7	Задание открытого типа	<p><b>Прочитайте вопрос и дайте развернутый ответ.</b>  Что такое метод геймификации?</p>	<p>Геймификация – применение в прикладном аспекте техник и подходов, характерных для компьютерных игр с целью повышения вовлечённости обучающихся в решение учебных и деловых задач, использовании современных продуктов.</p>	3 мин.

8	Задание открытого типа	<p><b>Прочитайте вопрос и дайте развёрнутый ответ.</b> Что такое дискурс-анализ?</p>	<p>Дискурс-анализ – это метод исследования и анализа языка, используемого в речевых и письменных текстах, а также в социальных и культурных контекстах. Он фокусируется на том, как язык используется для передачи смысла, формирования социальных и культурных представлений, а также для поддержания и изменения власти и социального порядка.</p>	3 мин.
9	Задание открытого типа	<p><b>Прочитайте вопрос и дайте развёрнутый ответ.</b> Перечислите основные аспекты геймификации</p>	<p>Динамика — использование сценариев, требующих внимания пользователя и реакции в реальном времени; механика — использование сценарных элементов, характерных для геймплея, таких как виртуальные награды, статусы, очки, виртуальные товары; эстетика — создание общего игрового впечатления, способствующего эмоциональной вовлечённости; социальное взаимодействие — широкий спектр техник, обеспечивающих межпользовательское взаимодействие, характерное для игр.</p>	3 мин.
10	Задание открытого типа	<p><b>Прочитайте вопрос и дайте развёрнутый ответ.</b> Перечислите игровые компоненты, применяемые в геймификации</p>	<p>Среди игровых компонентов, применяемых при геймификации, следует назвать: подсчёт очков, уровни сложности и мастерства, достижения,</p>	3 мин.

			рейтинговые таблицы, индикаторы выполнения, виртуальные валюты, соревнования между участниками, награды	
--	--	--	---	--

Полный комплект оценочных материалов по дисциплине (фонд оценочных средств) хранится в электронном виде на кафедре, утверждающей рабочую программу дисциплины.

#### 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 предоставления
<b>Основной блок</b>				
1.	Выступления на семинарских занятиях:		30	по календарно-тематическому плану
1.1.	полный ответ по вопросу	5/2 балла	15	
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	20	по календарно-тематическому плану
3.	Выполнение контрольной работы	2/10 баллов	20	по календарно-тематическому плану
4.	Практическая работа по темам	5/6 баллов (0,6 балла за каждый правильный ответ)	20	по календарно-тематическому плану
<b>Всего</b>			<b>90</b>	
<b>Блок бонусов</b>				
5.1.	Посещение занятий	0,2 балла за занятие, но не более 4	<b>10</b>	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		
<b>Всего</b>			<b>10</b>	
<b>Итого:</b>			<b>100</b>	

**Таблица 11. Система штрафов (для одного занятия)**

Показатель	Баллы
Опоздание на занятие	-2
Нарушение учебной дисциплины	-4

Неготовность к занятию	-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	
Ниже 60	2 (неудовлетворительно)

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, Л. О. Использование деятельностного подхода в проектах цифровой трансформации в образовании : учебник для вузов / Л. О. Смирнова ; под редакцией Л. О. Смирновой. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 170 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-15409-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/568244>

### **8.2. Дополнительная литература**

1. Партнерства в цифровом образовании 2022—2030. Материалы вебинаров, бесед и исследований Юрайт. Академии. Выпуск 5. Зимняя школа преподавателя 2022 / составители А. А. Сафонов, Э. Т. Кокая, П. А. Частова, О. И. Матыс. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 208 с. — (Юрайт.Академия). — ISBN 978-5-534-15586-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/568386>

2. Литвинова, С. Н. Дошкольное образование. Цифровые инструменты : учебное пособие для среднего профессионального образования / С. Н. Литвинова, Ю. В. Чельшева. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 188 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-20938-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/559020>

3. Просторы и горизонты цифрового образования. Материалы вебинаров, бесед и исследований Юрайт. Академии. Выпуск 3. Весенний семестр 2021 / составители А. А. Сафонов, П. А. Частова. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 212 с. — (Юрайт.Академия). — ISBN 978-5-534-14890-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/568213>

4. Личностно-ориентированное цифровое образование. Материалы Юрайт. Академии. Выпуск 9 / под редакцией Д. М. Антипиной, Е. В. Пучниной, А. А. Сафонова ; под общей редакцией Н. В. Рыбкиной. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 242 с. — (Юрайт.Академия). — ISBN 978-5-534-20488-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/569237>

5. Сафонов, А. А. Цифровая педагогика. Практический курс : учебник и практикум для вузов / А. А. Сафонов, М. А. Сафонова. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 285 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-19747-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/569199>

6. Сафонов, А. А. Цифровая педагогика. Практический курс : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. А. Сафонов, М. А. Сафонова. — Москва :

Издательство Юрайт, 2025. — 285 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-19748-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/569200>

7. Литвинова, С. Н. Цифровые инструменты в работе с детьми дошкольного возраста : учебник для вузов / С. Н. Литвинова, Ю. В. Чельшева. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 188 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14722-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/568087>

8. Лебедева, Н. М. Этнопсихология : учебник и практикум для вузов / Н. М. Лебедева. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 491 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-21144-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/559441>

### **8.3. Интернет-ресурсы, необходимые для освоения дисциплины**

1. **Электронно-библиотечная система (ЭБС) ООО «Политехресурс» «Консультант студента».** Многопрофильный образовательный ресурс «Консультант студента» является электронной библиотечной системой, предоставляющей доступ через сеть Интернет к учебной литературе и дополнительным материалам, приобретенным на основании прямых договоров с правообладателями. Каталог в настоящее время содержит около 15000 наименований. [www.studentlibrary.ru](http://www.studentlibrary.ru). *Регистрация с компьютеров АГУ*

2. **Электронная библиотечная система IPRbooks.** [www.iprbookshop.ru](http://www.iprbookshop.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.

## **10. ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНВАЛИДОВ И ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ**

Рабочая программа дисциплины 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. При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья учитываются их индивидуальные психофизические особенности. Обучение инвалидов осуществляется также в соответствии с индивидуальной программой реабилитации инвалида (при наличии).

Для лиц с нарушением слуха возможно предоставление учебной информации в визуальной форме (краткий конспект лекций; тексты заданий, напечатанные увеличенным шрифтом), на аудиторных занятиях допускается присутствие ассистента, а также сурдопереводчиков и тифлосурдопереводчиков. Текущий контроль успеваемости осуществляется в письменной форме: обучающийся письменно отвечает на вопросы, письменно выполняет практические задания. Доклад (реферат) также может быть представлен в письменной форме, при этом требования к содержанию остаются теми же, а требования к качеству изложения материала (понятность, качество речи, взаимодействие с аудиторией и т. д.) заменяются на соответствующие требования, предъявляемые к письменным работам (качество оформления текста и списка литературы, грамотность, наличие иллюстрационных материалов и т. д.). Промежуточная аттестация для лиц с нарушениями слуха проводится в письменной форме, при этом используются общие критерии оценивания. При необходимости время подготовки к ответу может быть увеличено.

Для лиц с нарушением зрения допускается аудиальное предоставление информации, а также использование на аудиторных занятиях звукозаписывающих устройств (диктофонов и т. д.). Допускается присутствие на занятиях ассистента (помощника), оказывающего обучающимся необходимую техническую помощь. Текущий контроль успеваемости

осуществляется в устной форме. При проведении промежуточной аттестации для лиц с нарушением зрения тестирование может быть заменено на устное собеседование по вопросам.

Для лиц с ограниченными возможностями здоровья, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата, на аудиторных занятиях, а также при проведении процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации могут быть предоставлены необходимые технические средства (персональный компьютер, ноутбук или другой гаджет); допускается присутствие ассистента (ассистентов), оказывающего обучающимся необходимую техническую помощь (занять рабочее место, передвигаться по аудитории, прочитать задание, оформить ответ, общаться с преподавателем).