

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

\_\_\_\_\_ Шеховцева Е.Н.

«11» апреля 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой английской  
филологии, лингводидактики и перевода

\_\_\_\_\_ Е.В. Илова

«11» апреля 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)  
ИГРОФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**

Составитель(-и)

**Осипов Д.В., к.ф.н., доцент,  
доцент кафедры АФЛП**

Согласовано с работодателями:

**Кривых Н.И., доцент, кандидат педагогических  
наук, заместитель директора центра  
непрерывного повышения профессионального  
мастерства педагогических работников ГАОУ АО  
ДПО «Институт развития образования  
«Платформа»  
Лендова Т.В., директор МБОУ г. Астрахани  
«Гимназия №4»**

Направление подготовки /  
специальность

**44.04.01. Педагогическое образование**

Направленность (профиль) ОПОП

**Теория и практика преподавания иностранных  
языков**

Квалификация (степень)

**магистр**

Форма обучения

**очная**

Год приёма

**2024**

Курс

**2**

Семестр

**3**

## 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

**1.1. Целями освоения дисциплины (модуля) «Игрофикация в образовательном процессе»** являются знакомство студентов с элементами игрофикации, которые можно внедрить в учебный процесс в высшем образовательном учреждении, типами и видами игр, используемыми на занятиях и во время зачета и экзамена.

### 1.2. Задачи освоения дисциплины (модуля):

- 1) изучение элементов игрофикации и механизмов их внедрения в учебный процесс;
- 2) освоение базовых техник по созданию сбалансированной игры;
- 3) достижение уровня коммуникативной компетенции, достаточного для дальнейшей учебной деятельности и для установления деловых и личностных контактов;
- 4) обеспечение профессиональной ориентации, формирование у магистрантов коммуникативно-дидактической компетенции.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОПОП

**2.1. Учебная дисциплина (модуль) «Игрофикация в образовательном процессе»** относится к части, формируемой участниками образовательных отношений и осваивается в 3 семестре.

**2.2. Для изучения данной учебной дисциплины (модуля) необходимы следующие знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами (модулями):**

- практикум по культуре речи;
- современные проблемы науки и образования;
- коммуникативные технологии обучения иностранному языку.

**Знания:** элементы и базовые механики игрового процесса, виды и типы игр.

**Умения:** активно использовать элементы игрофикации и базовые механики для создания сбалансированной игры.

**Навыки:** применения базовых техник для создания сбалансированной игры.

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

- практикум по культуре речевого общения (английский язык);
- методика инклюзивного обучения иностранным языкам;
- практикум по методике преподавания иностранного языка.

Дисциплина «Игрофикация в образовательном процессе» встраивается в структуру ОП (последовательность дисциплин в учебном плане) как с точки зрения преемственности содержания, так и с точки зрения непрерывности процесса формирования компетенций выпускника.

## 3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Процесс освоения дисциплины (модуля) направлен на формирование элементов следующей(их) компетенции(ий) в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки / специальности:

*ПК-1.* Способен реализовывать образовательные программы в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов.

Таблица 1 – Декомпозиция результатов обучения

Код и наименование компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)		
	Знать (1)	Уметь (2)	Владеть (3)
<b>ПК-1.</b> Способен реализовывать образовательные программы в соответствии требованиями федеральных государственных образовательных стандартов	ПК 1.1. современную методологию педагогического проектирования, алгоритмы разработки, оценки качества и результатов педагогических проектов, состояние и тенденции развития международных и отечественных педагогических исследований; методику и технологию проектирования педагогической деятельности, инструменты оценки качества и определения результатов педагогического проектирования, содержание и результаты исследований в области педагогического проектирования; основы проектного подхода в педагогической деятельности, основные методы и стадии педагогического проектирования, закономерности и формы организации педагогического процесса, основные направления исследований в области педагогического проектирования.	ПК 1.2. выделять и систематизировать основные идеи и результаты международных и отечественных педагогических исследований; определять цель и задачи проектирования педагогической деятельности исходя из условий педагогической ситуации; подбирать и применять методы разработки педагогического проекта в соответствии с задачами проектирования педагогической деятельности, применять инструментарий оценки качества и определения результатов педагогического проектирования; применять современные научные знания и материалы педагогических исследований в процессе педагогического проектирования; оценивать педагогическую ситуацию и определять педагогические задачи, использовать принципы проектного подхода при осуществлении педагогической деятельности; применять основные методы педагогического проектирования и выделять основные идеи в содержании педагогических исследований и учитывать их при осуществлении педагогического проектирования.	ПК 1.3. навыками самостоятельно определять педагогическую задачу и проектировать педагогический процесс для ее решения; осуществляет оценку результативности педагогического проекта, опираясь на современные научные знания и результаты педагогических исследований; разрабатывает педагогический проект для решения заданной педагогической проблемы с учетом педагогической ситуации; осуществляет оценку качества и прогнозирование результатов педагогического проектирования; использует современные научные знания и результаты педагогических исследований в педагогическом проектировании; выбирает методы педагогического проектирования с учетом заданных условий педагогического процесса; моделирует педагогический проект для типовой педагогической ситуации; проводит анализ и корректировку смоделированного педагогического проекта с учетом научных разработок.



Раздел, тема дисциплины (модуля)	Семестр	Контактная работа (в часах)			Самост. работа		Форма текущего контроля успеваемости, форма промежуточной аттестации [по семестрам]
		Л	ПЗ	ЛР	КР/ КП	СР	
<b>Итого за семестр</b>		<b>13</b>	<b>13</b>			<b>46</b>	

*Примечание:* Л – лекция; ПЗ – практическое занятие, семинар; ЛР – лабораторная работа; ПП – практическая подготовка; КР / КП – курсовая работа / курсовой проект; СР – самостоятельная работа

**Таблица 3 – Матрица соотношения разделов, тем учебной дисциплины (модуля) и формируемых компетенций**

Раздел, тема дисциплины (модуля)	Кол-во часов	Код компетенции				Общее количество компетенций
		ПК-1			...	
Тема 1. Введение в игрофикацию	9	+				1
Тема 2. Основы дизайна игры	10	+				1
Тема 3. Типы и виды игр	10	+				1
Тема 4. Механика игры	11	+				1
Тема 5. Психология игры	11	+				1
Тема 6. Будущее игрофикации	11	+				1
Тема 7. Демонстрация мини-игр	10					1
<b>Итого</b>	<b>72</b>					

**Краткое содержание каждой темы дисциплины (модуля)**

1	Тема 1. Введение в игрофикацию. Цель и задачи курса. Определение игры, определение игрофикации. Game vs Play. Видеоигры. История возникновения игрофикации. Игофикация в бизнесе. Элементы игрофикации (общие принципы). Достоинства и недостатки игрофикации. В какие игры играют преподаватели и их ученики
2	Тема 2. Основы дизайна игры (цель и задачи создателя игры: история и легенда; компетенции, которые будут выработаны или закреплены в процессе игры). Концепт 'Fun'. Вовлеченность
3	Тема 3. Типы и виды игр. Игры в образовательном процессе. Элементы игры (очки, бейджи, аватары, лидерборды).
4	Тема 4. Механика игры. Моделирование процесса игры (выстраивание баланса, подготовка к игре, процесс игры). Этика игрового процесса. Роль наград и их стоимость
5	Тема 5. Психология игры. Внешняя и внутренняя мотивация. Типы игроков. Подготовка собственной игры. Часть 2. Дизайн игры и механика
6	Тема 6. Будущее игрофикации (игрофикация всего?). Игровые вселенные. Дополненная и виртуальная реальность. Концепции play-to-earn и learn-to-earn. Достоинства и недостатки игрофикации

7	Тема 7. Демонстрация мини-игр
---	-------------------------------

## 5. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ПРЕПОДАВАНИЮ И ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### 5.1. Указания для преподавателей по организации и проведению учебных занятий по дисциплине (модулю)

Темы, входящие в содержание курса, транслируются в форме *лекций и практических занятий*.

На занятиях каждый студент получает индивидуальное задание, направленное на формирование компетенций, определенных данной рабочей программой. Во время выполнения заданий в учебной аудитории студент может *консультироваться* с преподавателем, определять наиболее эффективные методы решения поставленных задач. Если какая-то часть задания остается не выполненной, студент может продолжить её выполнение во время внеаудиторной *самостоятельной* работы.

### 5.2. Указания для обучающихся по освоению дисциплины (модулю)

**Таблица 4 – Содержание самостоятельной работы обучающихся**

Вопросы, выносимые на самостоятельное изучение	Кол-во часов	Форма работы
<i>Тема 1. Введение в игрофикацию</i>	6	<i>Выполнение упражнений</i>
<i>Тема 2. Основы дизайна игры</i>	6	<i>Выполнение упражнений</i>
<i>Тема 3. Типы и виды игр</i>	6	<i>Выполнение упражнений</i>
<i>Тема 4. Механика игры</i>	7	<i>Выполнение упражнений, заполнение технологической карты</i>
<i>Тема 5. Психология игры</i>	7	<i>Выполнение упражнений, заполнение технологической карты</i>
<i>Тема 6. Будущее игрофикации</i>	7	<i>Выполнение упражнений, заполнение технологической карты</i>
<i>Тема 7. Демонстрация мини-игр</i>	7	<i>Выполнение упражнений, заполнение технологической карты</i>

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

Заполнение технологической карты по созданию игры.

## 6. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

При освоении дисциплины используются следующие сочетания видов учебной работы с методами и формами активизации познавательной деятельности студентов для достижения запланированных результатов обучения и формирования компетенций:

Работа в команде, мозговой штурм, методы группового решения.

Учебные занятия по дисциплине могут проводиться с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) интерактивном взаимодействии обучающихся и преподавателя в режимах on-line и/или off-line в формах: видеолекций, лекций-презентаций, видеоконференции, собеседования в режиме чат, форума, чата, выполнения виртуальных практических работ.

## 6.1. Образовательные технологии

**Таблица 5 – Образовательные технологии, используемые при реализации учебных занятий**

Раздел, тема дисциплины (модуля)	Форма учебного занятия		
	Лекция	Практическое занятие, семинар	Лабораторная работа
<i>Тема 1. Введение в игрофикацию</i>	<i>Презентация теоретического материала, дискуссия</i>	<i>Выполнение упражнений</i>	<i>Не предусмотрено</i>
<i>Тема 2. Основы дизайна игры</i>	<i>Презентация теоретического материала, дискуссия</i>	<i>Выполнение упражнений</i>	<i>Не предусмотрено</i>
<i>Тема 3. Типы и виды игр</i>	<i>Презентация теоретического материала, дискуссия</i>	<i>Выполнение упражнений</i>	<i>Не предусмотрено</i>
<i>Тема 4. Механика игры</i>	<i>Презентация теоретического материала, дискуссия</i>	<i>Выполнение упражнений, заполнение технологической карты</i>	<i>Не предусмотрено</i>
<i>Тема 5. Психология игры</i>	<i>Презентация теоретического материала, дискуссия</i>	<i>Выполнение упражнений, заполнение технологической карты</i>	<i>Не предусмотрено</i>
<i>Тема 6. Будущее игрофикации</i>	<i>Презентация теоретического материала, дискуссия</i>	<i>Выполнение упражнений, заполнение технологической карты</i>	<i>Не предусмотрено</i>
<i>Тема 7. Демонстрация мини-игр</i>	<i>Презентация теоретического материала, дискуссия</i>	<i>Выполнение упражнений, заполнение технологической карты</i>	<i>Не предусмотрено</i>

## 6.2. Информационные технологии

Изучение данного курса предполагает использование следующих информационных технологий:

- использование возможностей Интернета в учебном процессе (использование электронной почты преподавателя (рассылка заданий, предоставление выполненных работ, ответы на вопросы, ознакомление учащихся с оценками, рекомендации и исправления);
- использование электронных учебников и различных сайтов (электронные библиотеки, журналы и т.д.);
- использование средств представления учебной информации (электронных учебных пособий, применение новых технологий для проведения семинаров с использованием презентаций и т.д.);

- использование интегрированных образовательных сред (технологии дистанционного или открытого обучения в глобальной сети (форумы, социальные сети), включая приложение Zoom для консультаций);
- использование виртуальной обучающей среды (или системы управления обучением LMS Moodle «электронное образование»).

### 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
Mozilla FireFox	Браузер
Microsoft Office 2013, Microsoft Office Project 2013, Microsoft Office Visio 2013	Пакет офисных программ
7-zip	Архиватор
Microsoft Windows 7 Professional	Операционная система
Kaspersky Endpoint Security	Средство антивирусной защиты
Google Chrome	Браузер
Notepad++	Текстовый редактор
OpenOffice	Пакет офисных программ
Opera	Браузер
Paint .NET	Растровый графический редактор
Scilab	Пакет прикладных математических программ
Microsoft Security Assessment Tool. Режим доступа: <a href="http://www.microsoft.com/ru-ru/download/details.aspx?id=12273">http://www.microsoft.com/ru-ru/download/details.aspx?id=12273</a> (Free) Windows Security Risk Management Guide Tools and Templates. Режим доступа: <a href="http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=6232">http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=6232</a> (Free)	Программы для информационной безопасности
MathCad 14	Система компьютерной алгебры из класса систем автоматизированного проектирования, ориентированная на подготовку интерактивных документов с вычислениями и визуальным сопровождением
1С: Предприятие 8	Система автоматизации деятельности на предприятии
KOMPAS-3D V21	Создание трёхмерных ассоциативных моделей отдельных элементов и сборных конструкций из них



Наименование программного обеспечения	Назначение
Blender	Средство создания трёхмерной компьютерной графики
PyCharm EDU	Среда разработки
R	Программная среда вычислений
VirtualBox	Программный продукт виртуализации операционных систем
VLC Player	Медиапроигрыватель
Microsoft Visual Studio	Среда разработки
Cisco Packet Tracer	Инструмент моделирования компьютерных сетей
CodeBlocks	Кроссплатформенная среда разработки
Eclipse	Среда разработки
Lazarus	Среда разработки
PascalABC.NET	Среда разработки
VMware (Player)	Программный продукт виртуализации операционных систем
Far Manager	Файловый менеджер
Sofa Stats	Программное обеспечение для статистики, анализа и отчётности
Maple 18	Система компьютерной алгебры
WinDjView	Программа для просмотра файлов в формате DJV и DjVu
MATLAB R2014a	Пакет прикладных программ для решения задач технических вычислений
Oracle SQL Developer	Среда разработки
VISSIM 6	Программа имитационного моделирования дорожного движения
VISUM 14	Система моделирования транспортных потоков
IBM SPSS Statistics 21	Программа для статистической обработки данных
ObjectLand	Геоинформационная система
КРЕДО ТОПОГРАФ	Геоинформационная система
Полигон Про	Программа для кадастровых работ

### 6.3.2. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

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

*Наименование современных профессиональных баз данных,  
информационных справочных систем*

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 (МОДУЛЮ)**

### **7.1. Паспорт фонда оценочных средств**

При проведении текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю) «Игрофикация в образовательном процессе» 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 (модуля) – последовательным достижением результатов освоения содержательно связанных между собой разделов, тем.

**Таблица 6 – Соответствие разделов, тем дисциплины (модуля), результатов обучения по дисциплине (модулю) и оценочных средств**

Контролируемый раздел, тема дисциплины (модуля)	Код контролируемой компетенции	Наименование оценочного средства
Тема 1. Введение в игрофикацию	ПК-1	Выполнение упражнений
Тема 2. Основы дизайна игры	ПК-1	Выполнение упражнений
Тема 3. Типы и виды игр	ПК-1	Выполнение упражнений
Тема 4. Механика игры	ПК-1	Выполнение упражнений, заполнение технологической карты
Тема 5. Психология игры	ПК-1	Выполнение упражнений, заполнение технологической карты

Контролируемый раздел, тема дисциплины (модуля)	Код контролируемой компетенции	Наименование оценочного средства
Тема 6. Будущее игрофикации	ПК-1	Выполнение упражнений, заполнение технологической карты
Тема 7. Демонстрация мини-игр	ПК-1	Выполнение упражнений, заполнение технологической карты

## 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 (модулю)

#### Тема 1. Введение в игрофикацию

**Смысл задания: построить самую высокую башню из**

- 1) 20 спагетти
- 2) 1 метр скотча
- 3) 1 метр верёвки
- 4) одной маршмеллоу

Конструкция должна быть устойчива, в стандартной версии в команде должно быть по 4 человека, а на постройку отводится ровно 18 минут.

Игра уже получила мировую известность, ведь она не про строительство башни из макарон, а про управление проектами, прототипирование и командную работу.

#### Тема 2. Основы дизайна игры

##### КТО ДОЛЖЕН ВЫЖИТЬ?

##### Сценарий:

Только что произошла Третья мировая война, и вы и другие люди оказались единственными людьми, оставшимися на земле. Вам удастся добраться до бункера, однако вы все понимаете, что если трое из вас хотят выжить в течение многих лет, другим придется вскоре уйти, потому что для всех вас недостаточно ресурсов, чтобы выжить.

Если вы все останетесь, то проживете не более 2 лет.

В вашем бункере есть следующие объекты:

- система канализации
- вода
- семена
- какая-то одежда
- несколько книг
- некоторые медикаменты, но нет специального оборудования
- теплица

В вашей группе каждый имеет возможность высказаться. Вы должны представиться, объяснить, почему вы думаете, что вам следует остаться. Боритесь за место, если вы не хотите жертвовать собой ради других. Слушайте аргументы других.

В бункере будут следующие лица. Каждый человек будет играть одну из следующих ролей (всего 10 ролей):

1. Ученый (немец)
2. Священник (испанец, каталонец)
3. Супружеская пара, которая является хиппи и наркоманами (французы).
4. Одинокая беременная женщина с 5-летней девочкой (мароканка).
5. Армейский офицер, у которого есть какая-то психическая нестабильность, но, тем не менее, полезный (американец)
6. Пожилая женщина (шведка)
7. Инвалид (эстонец)
8. Юрист (англичанин)
9. Безработный, живущий на государственное пособие (швед)
10. Врач (китаец)

У вас есть время, чтобы:

- каждому высказаться (2-5 минут)

- решить, сколько уйдут, а сколько останутся

Ответы нужно написать на флипчарте.

**Подведение итогов:**

*Объясните, почему вы считаете, что выбор был сделан таким образом.*

*Что повлияло на ваше решение?*

*Кто стал лидером? Почему?*

*Как это повлияло на выбор?*

**Решения группы**

Роль	Остается, почему	Уходит, почему
Врач		
Ученый		
Священник		
Супружеская пара, которая является хиппи и наркоманами		
Одинокая беременная женщина с 5-летней девочкой		
Армейский офицер, у которого есть какая-то психическая нестабильность, но, тем не менее, полезный		
Пожилая женщина		
Инвалид		
Юрист		
Безработный		

**Перечень вопросов и заданий, выносимых на зачет и экзамен**

1. Определение игры, определение игрофикации.
2. История возникновения игрофикации. Игрофикация в бизнесе.
3. Элементы игрофикации (общие принципы).
4. Основы дизайна игры (цель и задачи создателя игры: история и легенда).
5. Концепт 'Fun'. Вовлеченность.
6. Типы и виды игр. Игры в образовательном процессе. Элементы игры (очки, бейджи, аватары, лидерборды).

7. Механика игры.

8. Психология игры. Внешняя и внутренняя мотивация. Типы игроков.

**Таблица 9 – Примеры оценочных средств с ключами правильных ответов**

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
<b>ПК-1.</b> Способен реализовывать образовательные программы в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов				
1.	Задание закрытого типа	Что такое игрофикация 1) использование игровых методов в неигровых процессах; 2) применение дизайна компьютерных игр в бизнесе; 3) применение игровых методик в повседневной жизни	1	1
2.		Nike+ - это пример успешной игрофикации 1) бег – это здорово 2) в приложении есть виртуальные награды, это мотивирует пользователей 3) можно играть в игры в приложении 4) всегда есть победители	2	1
3.		Для реализации правильной игрофикации необходимо выполнение следующих условий:  1. Победа должна быть достижимой; 2. у соревнований должны быть простые и понятные правила, и они должны быть; 3. они должны быть прозрачны и не слишком жестки.	Все перечисленные	1
4.		Совершение действий ради самих действий, напр., хобби: 1. внешняя мотивация 2. внутренняя мотивация	2	1/2
5.		Действия совершаются не для удовольствия, а ради достижения цели:	1	1/2

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
		1. внешняя мотивация 2. внутренняя мотивация		
6.	Задание открытого типа	Сходство игрофикации и обычных игр	Соотнесение с задачами и заданиями реального мира	2
7.		Назовите элементы игрофикации	Очки Бейджи Награды Прогресс-бары Уровни Аватары Квесты Лидерборды	5
8.		Назовите примеры игрофикации процессов в начале XX века	в 1912 году компания Cracker Jack начала вкладывать в свои пачки с попкорном игрушки, чтобы привлечь больше внимания со стороны покупателей. Подобный ход до сих пор остается одним из самых любимых приемов маркетологов, работающих в сфере продаж продуктов питания.	5
9.		Приведите примеры игровых механик	В любом игровом tutorialе информация всегда подается пошагово и небольшими порциями. Внедрение неких «сдерживающих факторов» или системы штрафов-демотиваторов, дающих азарт.	5
10.		Без какого элемента не может существовать игра	Конфликт	1

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 (модулю)

**Таблица 10 – Технологическая карта рейтинговых баллов по дисциплине (модулю)**

№ п/п	Контролируемые мероприятия	Количество мероприятий / баллы	Максимальное количество баллов	Срок представления
<b>Основной блок</b>				

№ п/п	Контролируемые мероприятия	Количество мероприятий / баллы	Максимальное количество баллов	Срок представления
1.	<i>Ответ на занятии</i>		20	Каждое семинарское занятие
2.	<i>Выполнение практического задания</i>		20	На занятии
3.	<i>Выполнение контрольных работ</i>		20	На занятии
4.	<i>Презентации</i>		30	В конце изучения каждого раздела
<b>Всего</b>			<b>90*</b>	-
<b>Блок бонусов</b>				
5.	<i>Посещение занятий</i>		5	
6.	<i>Своевременное выполнение всех заданий</i>		5	
<b>Всего</b>			<b>10</b>	-
<b>ИТОГО</b>			<b>100</b>	-

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

Показатель	Балл
<i>Опоздание на занятие</i>	1
<i>Нарушение учебной дисциплины</i>	1
<i>Неготовность к занятию</i>	3
<i>Пропуск занятия без уважительной причины</i>	5

**Таблица 12 – Шкала перевода рейтинговых баллов в итоговую оценку за семестр по дисциплине (модулю)**

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

При реализации дисциплины (модуля) 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 (МОДУЛЯ)**

### **8.1. Основная литература**

1. Макгонигал Дж. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. Манн, Иванов и Фербер, 2018. 384 с.
2. Наumenko О.А. Применение игровых методик на занятиях по философии. Москва : МИСиС, 2021. Режим доступа: <https://www.studentlibrary.ru/book/MISIS-2021080842.html>
3. Нефедьев И., Бронникова М. Игрофикация в бизнесе и в жизни: преврати рутину в игру: ООО «Издательство АСТ», 2019. 448 с.

### **8.2. Дополнительная литература**

1. Burke V. Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things. Routledge, 2014. 194 p.
2. Берджес Д. «Обучение как приключение». М.: Альпина Паблишер, 2021. 248 с.
3. Газиева И.А. Лучшие практики в образовании и профориентации Президентской академии. Выпуск 6: сборник методических материалов и статей. Москва : Дело, 2020. Режим доступа: <https://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785850062705.html>

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

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

## **9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Астраханский государственный университет им. В.Н. Татищева располагает достаточной материально-технической базой, обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, лабораторной, практической и научно-исследовательской работы обучающихся, предусмотренных учебным планом вуза и соответствующих действующим санитарным и противопожарным правилам и нормам. Перечень материально-технического оборудования включает Центр синхронного перевода, мультимедийные и компьютерные классы, оснащенные оборудованием для воспроизведения аудио и видеоматериалов в аналоговом и цифровом формате, достаточным количеством компьютерной техники с доступом в Интернет, а также спутниковые антенны, аудио и видеотехнику и т.д.

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

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. 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).