

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
"Тольяттинский государственный университет"

Б1.В.ДВ.02.01
(индекс дисциплины)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Игровые практики в образовании

(наименование дисциплины)

по направлению подготовки
44.04.01 Педагогическое образование

направленность (профиль)
Проектный менеджмент в образовании

Форма обучения: очная

Год набора: 2023

Общая трудоемкость: 3 ЗЕ

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр	4	Итого
Форма контроля	экзамен	
Вид занятий		
Лекции	4	4
Лабораторные		
Практические	12	12
Руководство: курсовые работы (проекты)		
Промежуточная аттестация	0,35	0,35
Контактная работа	16,35	16,35
Самостоятельная работа	56	56
Контроль	35,65	35,65
Итого	108	108

Рабочую программу составил(и):

доцент кафедры педагогики и психологии, доцент,

канд. пед. наук Емельянова Т.В.

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рецензирование рабочей программы дисциплины:



Отсутствует



Рецензент

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рабочая программа дисциплины составлена на основании ФГОС ВО и учебного плана направления подготовки 44.04.01 Педагогическое образование

Срок действия рабочей программы дисциплины до «31» августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

На заседании кафедры «Педагогика и психология»

(протокол заседания № 7 от «08» ноября 2022 г.)

1. Цель освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины – формирование представлений у студентов о мотивационном дизайне, совершенствование профессиональных компетенций студентов в области применения игровых практик в учебном процессе.

Основные задачи дисциплины:

1. Знакомство с основными категориями и понятиями дисциплины.
2. Рассмотрение основных подходов к изучению проблемы геймификации в обучении как средства мотивационного дизайна.
3. Овладение студентами спецификой и особенностями использования игровых технологий в учебном процессе.
4. Формирование умений применять игровые технологии с учетом индивидуальных и возрастных особенностей обучающихся.
5. Активизация и развитие творческих способностей у студентов.
6. Развитие умений применения на практике современных игровых технологий.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплины и практики, на освоении которых базируется данная дисциплина:

Технологии сопровождения обучающихся с разными образовательными потребностями;
Организация психологически комфортной и безопасной образовательной среды.

Дисциплины, учебные курсы, для которых необходимы знания, умения, навыки, приобретаемые в результате изучения данной дисциплины (учебного курса): Организация профессиональной педагогической деятельности в современных условиях, Тренинг творческого развития педагога.

3. Планируемые результаты обучения

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
ПК-7. Способен применять тактики мотивационного дизайна, выбирать и сочетать каналы коммуникации в условиях электронного обучения и применения дистанционных технологий	ПК-7.1. Определяет цели и границы применимости мотивационного дизайна в условиях электронного обучения и применения дистанционных технологий	Знать: игровые методы и основные цифровые игровые ресурсы, используемые в образовательном процессе
		Уметь: определять цели, уместность и границы применимости в образовательном процессе игровых методов и цифровых игровых ресурсов
		Владеть: навыками отбора игровых методов и цифровых игровых ресурсов для осуществления эффективной коммуникации в условиях электронного обучения и применения дистанционных технологий
	ПК-7.2. Осуществляет разработку содержания образовательного процесса в соответствии с принципами мотивационного дизайна	Знать: специфику мотивационного дизайна как средства развития учебной мотивации
		Уметь: разрабатывать элементы мотивационного дизайна
		Владеть: навыками разработки игровых цифровых ресурсов в соответствии с принципами мотивационного дизайна

4. Структура и содержание дисциплины

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
	Лек	Игровые технологии как средство мотивационного дизайна образовательной среды. Типы мотивации игроков	4	2		-	
	Пр	Терминология и принципы проектирования игр	4	2		2	Творческое задание №1
	Пр	PowerPoint как инструмент для разработки интерактивных игр	4	2		2	Творческое задание №2
	Пр	Элементы геймдизайна	4	2		2	Творческое задание №3
	Лек	Практическое применение игровых технологий в обучении. Инструменты геймификации в цифровой образовательной среде	4	2		-	
	Пр	Виртуальные экскурсии как средство геймификации образовательного процесса	4	2		2	Творческое задание №4
	Пр	Web-квест как средство геймификации образовательного процесса	4	2		2	Творческое задание №5
	Пр	Имитационные игры в цифровой образовательной среде. Онлайн-тренажер.	4	2		2	Творческое задание №6
	ПА		4	0,35			
	Сам	Самостоятельная работа по подготовке к практическим занятиям	4	56		-	
	Контроль	Экзамен		35,65		12	
Итого:				108			

5. Образовательные технологии

В процессе изучения данного курса используются следующие образовательные технологии:

- интерактивная технология (практические занятия №1-6);
- информационные технологии (лекции №1-4; практические занятия №1-4);
- игровые технологии (практическое занятие №3-6).

6. Методические указания по освоению дисциплины

Основными формами обучения студентов являются: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студентов.

Практическое занятие со студентами состоит из следующих этапов:

- представление работы, выполненной в соответствии с заданием;
- обсуждение наиболее значимых для изучаемой дисциплины проблем, отображенных в демонстрируемом задании, поиск связей с ранее изученными темами данной дисциплины и другими дисциплинами;

- свободная дискуссия;
- подведение итогов занятия.

Самостоятельная работа студентов проводится вне аудиторных часов и включает в себя работу с литературой, выполнение практических заданий соответственно проблематике занятия.

Форма контроля: представление и оценка творческих заданий.

По окончании изучения дисциплины проводится итоговый контроль – зачет.

Методические указания студентам по изучению дисциплины

Изучение дисциплины требует прослушивания лекций преподавателя, выполнения и представления практических заданий в аудитории, а также самостоятельной работы студентов.

Аудиторная работа включает дополнительное самостоятельное изучение разделов тем; работу на практических занятиях.

Часы, отведенные на самостоятельную работу студента, представляют собой вид занятий, которые каждый студент организует и планирует сам. Прежде всего, следует обратить внимание на изучение литературы, рекомендуемой преподавателем.

Изучение дисциплины требует систематического и последовательного накопления знаний, следовательно, пропуски отдельных тем не позволяют глубоко освоить предмет.

При подготовке к практическим занятиям студентам следует проработать теоретический материал, соответствующей темы занятия, используя рекомендованные литературные источники. В ходе практического занятия принимать активное участие в обсуждении работ, представляемых студентами группы.

При подготовке к зачету параллельно прорабатывать соответствующие теоретические и практические разделы дисциплины.

7. Оценочные средства

7.1. Паспорт оценочных средств

Семестр	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
4	ПК-7. Способен применять тактики мотивационного дизайна, выбирать и сочетать каналы коммуникации в условиях электронного обучения и применения дистанционных технологий	<i>Вопросы к экзамену № 1-60</i> <i>Творческие задания №№1-6</i>

7.2. Типовые задания или иные материалы, необходимые для текущего контроля

7.2.1. Творческое задание 1

Интерактивная презентация

Тема: Терминология и принципы проектирования игр

Задание для самостоятельной работы.

Подготовить интерактивную презентацию, освещающую понятия (сюжет, гейм-плей, механика, локация, персонаж, взаимодействие, моделинг, игровой опыт, тайминг) и принципы проектирования игр.

Материалы для ознакомления:

- курс «Профессия Геймдизайнер с 0 до PRO»: начните бесплатно учиться на геймдизайнера в Skillbox (бесплатный доступ на 7 дней)
- <https://www.ispring.ru/elearning-insights/trigger-powerpoint?ysclid=I9hz0nhsid906886726> ;
- https://amurkst.ru/upload/doc/metodical_work/branch1/metod.pdf?ysclid=I9hyyzai99582211587 ;
- https://kimc.ms/pedagogam/professionalnyy-standart-pedagoga/sbornik/sbornik_imIKT/2/2-3%20interaktiv.pdf

Требования к содержанию интерактивной презентации:

- аудио и видео файлы;
- использование 2D и 3D анимации;
- фото, рисунки, анимированные картинки;
- текстовая информация, инфографика;
- возможности навигации – добавление гиперссылок, триггеров.

Критерии оценки:

«Отлично» - интерактивная презентация информативна и логична по своей структуре, соответствует выбранной теме, составлена с использованием разнообразных элементов, включающих анимированные изображения и подписи к ним, эффекты 2D и 3D анимации, элементы инфографики, гиперссылки, триггеры. Видеоэффекты органично используются для отображения идеи презентации.

«Хорошо» - интерактивная презентация информативна и логична по своей структуре, соответствует выбранной теме, составлена с использованием разнообразных элементов, включающих анимированные изображения и подписи к ним, эффекты 2D и 3D анимации, элементы инфографики, гиперссылки, триггеры. Имеются отдельные ошибки и недочеты.

«Удовлетворительно» - презентация содержит поверхностную, неактуальную информацию; содержание не соответствует выбранной теме.

«Неудовлетворительно» - работа не выполнена.

7.2.2. Творческое задание 2

Интерактивная презентация

Тема: PowerPoint как инструмент для разработки интерактивных игр

Задание для самостоятельной работы.

Подготовить интерактивную презентацию, освещающую возможности PowerPoint для разработки интерактивных игр.

Материалы для ознакомления:

- Создание интерактивных дидактических игр в программе Microsoft Office Power Point Методические рекомендации для образовательных организаций – Добрянка: Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного профессионального образования «Информационно-методический центр», 2018 – 16 с. https://imc.dobryanka-edu.ru/upload/versions/20660/39127/Sozdaniye_interaktivnyh_igr.pdf?ysclid=llm9exz9cc293689426
- Создание интерактивной игры в Power Point 2020 : методическое пособие для

библиотекарей / составитель Болягина Ю. Н. ; МБУК «ЦБС г. Братска», Библиотека семейного чтения № 4. – Братск, 2021. – 17 с. BSCH-4-Metod.-posobie_Sozdanie-interaktivnoj-igry.pdf (irklib.ru)

Требования к содержанию интерактивной презентации:

- аудио и видео файлы;
- использование 2D и 3D анимации;
- фото, рисунки, анимированные картинки;
- текстовая информация, инфографика;
- возможности навигации – добавление гиперссылок, триггеров.

Критерии оценки:

«Отлично» - интерактивная презентация информативна и логична по своей структуре, соответствует выбранной теме, составлена с использованием разнообразных элементов, включающих анимированные изображения и подписи к ним, эффекты 2D и 3D анимации, элементы инфографики, гиперссылки, триггеры. Видеоэффекты органично используются для отображения идеи презентации.

«Хорошо» - интерактивная презентация информативна и логична по своей структуре, соответствует выбранной теме, составлена с использованием разнообразных элементов, включающих анимированные изображения и подписи к ним, эффекты 2D и 3D анимации, элементы инфографики, гиперссылки, триггеры. Имеются отдельные ошибки и недочеты.

«Удовлетворительно» - презентация содержит поверхностную, неактуальную информацию; содержание не соответствует выбранной теме.

«Неудовлетворительно» - работа не выполнена.

7.2.3. Творческое задание 3

Интерактивная презентация

Тема: Элементы геймдизайна

Задание для самостоятельной работы.

Подготовить интерактивную презентацию, освещающую элементы геймдизайна.

Материалы для ознакомления:

- Зубек Р. Элементы гейм-дизайна. Как создавать игры, от которых невозможно оторваться / Роберт Зубек ; [перевод с английского О. И. Перфильева]. Москва : Эксмо, 2022. 272 с. (Мировой компьютерный бестселлер. Гейм-дизайн). <https://cdn.img-gorod.ru/nomenclature/29/243/2924308.pdf>

Требования к содержанию интерактивной презентации:

- аудио и видео файлы;
- использование 2D и 3D анимации;
- фото, рисунки, анимированные картинки;
- текстовая информация, инфографика;
- возможности навигации – добавление гиперссылок, триггеров.

Критерии оценки:

«Отлично» - интерактивная презентация информативна и логична по своей структуре, соответствует выбранной теме, составлена с использованием разнообразных элементов, включающих анимированные изображения и подписи к ним, эффекты 2D и 3D анимации, элементы инфографики, гиперссылки, триггеры. Видеоэффекты органично используются для отображения идеи презентации.

«Хорошо» - интерактивная презентация информативна и логична по своей структуре, соответствует выбранной теме, составлена с использованием разнообразных элементов, включающих анимированные изображения и подписи к ним, эффекты 2D и 3D анимации, элементы инфографики, гиперссылки, триггеры. Имеются отдельные ошибки и недочеты.

«Удовлетворительно» - презентация содержит поверхностную, неактуальную информацию; содержание не соответствует выбранной теме.

«Неудовлетворительно» - работа не выполнена.

7.2.4. Творческое задание 4

Виртуальная экскурсия

Тема: Виртуальные экскурсии как средство геймификации образовательного процесса

Задание для самостоятельной работы.

Разработать и представить виртуальную экскурсию (по образовательному учреждению, по городу и др.).

Материалы для ознакомления:

– Методические рекомендации по разработке виртуальных экскурсий в школьном музее Метод_рекомендации_250717.pdf (yar.ru)

– «Виртуальная экскурсия как одна из эффективных форм организации дистанционного обучения в учреждении дополнительного образования» – методические рекомендации для педагогов дополнительного образования детей. / Составители: С.В. Агамалова, педагог дополнительного образования; О.Г. Дьяченко, методист – Краснодар: МБОУ ДО «Центр Творческого Развития «Центральный», 2022. - 49 с. МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ (centerstart.ru)

Требования к виртуальной экскурсии:

- полнота и оригинальность раскрытия темы;
- определение цели и задач экскурсии;
- целесообразность выбора экскурсионных объектов и приемов показа и рассказа;
- глубина и достоверность содержания;
- логичность построения работы;
- качество оформления виртуальной экскурсии, включаемых видео и фотоиллюстраций;
- творческий подход;
- общее восприятие и отбор средств сообразно категории участников данных экскурсий.

Критерии оценки:

«Отлично» - виртуальная экскурсия полностью соответствует требованиям.

«Хорошо» - виртуальная экскурсия в основном соответствует требованиям, но имеются отдельные ошибки и недочеты.

«Удовлетворительно» - виртуальная экскурсия содержит поверхностную, неактуальную информацию; содержание не соответствует выбранной теме.

«Неудовлетворительно» - работа не выполнена.

7.2.5. Творческое задание 5

Веб-квест

Типовой пример задания

Задание: разработать образовательный веб-квест (тематика – по выбору студента)

Содержание образовательного веб-квеста

«Творческое название веб-квеста»

ФИО и должность автора

Учебный предмет (предметы)

Учебная тема веб-квеста

Возрастная категория обучающихся

Цель веб-квеста

Задачи веб-квеста

Продолжительность веб-квеста

Центральное задание веб-квеста

Планируемые результаты

Итог работы (образовательный продукт)

1. Аннотация сюжета, лежащего в основе веб-квеста

2. Количество и название ролей веб-квеста (если есть), их краткая характеристика

3. Тип прохождения квеста (линейный, нелинейный)
4. Форма организации (групповая, индивидуальная)
5. Сценарий образовательного веб-квеста.

Материалы для ознакомления:

- Методика проведения веб-квеста в курсе «Анимационных дел мастер»
Методика проведения веб-квеста в курсе «Анимационных дел мастер» (68cdo.ru)
- <https://joyteka.com/ru/quest-room>
- <https://surprizeme.ru/studio/>

Требования к содержанию веб-квеста:

- студенты создают свой веб-квест, описывают его методические и дидактические возможности, конкретизируют критерии оценки заданий веб-квеста;
- показывается связь с образовательной программой;
- веб-квест хорошо структурирован, удобен и понятен для выполнения.

Критерии оценки:

«Отлично» - работа демонстрирует точное понимание задания. Четкое и логичное представление информации; вся информации имеет непосредственное отношение к теме, точна, хорошо структурирована и отредактирована.

«Хорошо» - работа демонстрирует точное понимание задания. Четкое и логичное представление информации; вся информации имеет непосредственное отношение к теме, точна, хорошо структурирована и отредактирована. Имеются отдельные ошибки и недочеты.

«Удовлетворительно» - материал логически не выстроен и подан внешне непривлекательно; не дается четкого ответа на поставленные вопросы. Включены материалы, не имеющие непосредственного отношения к теме; используется один источник

«Неудовлетворительно» - работа не выполнена.

7.2.6. Творческое задание 6

Онлайн-тренажер

Тема: Имитационные игры в цифровой образовательной среде. Онлайн-тренажер.

Типовой пример задания

Задание: разработать онлайн-тренажер.

Краткое описание и регламент выполнения

Интерактивный тренажер может быть разработан по той или иной учебной дисциплине (для школьников, для бакалавров) с целью формирования навыков (счета, правописания, профессиональных навыков и др.) на выбор студента.

Интерактивный тренажёр выполняет несколько функций:

- **диагностическую** — определяет уровень сформированности навыка;
- **обучающую** — формирует когнитивный и функциональный компоненты навыка;
- **мотивационную** — поддерживает интерес к обучению через систему мотивации достижений.

Электронные ресурсы, которые могут быть использованы для создания онлайн-тренажера:

1. Конструктор электронных учебных курсов <https://www.ispring.ru/ispring-suite>
2. Онлайн конструктор фронтальных дидактических игр <http://didaktor.ru/onlajn-konstruktor-didakticheskix-igr-v-klasse/>
3. Конструктор диалоговых тренажеров <https://onlinetestpad.com/ru/dialogmaker>

Критерии оценки:

«Отлично» - тренажер педагогически целесообразен, содержание соответствует возрасту пользователя, позволяют применить имеющиеся знания и навыки; положительная нравственная направленность, нет агрессивности, жестокости, насилия; применение

различных способов демонстрации реакции типа «правильно-неправильно» (например, веселая мелодия – грустная мелодия); достижение развивающего эффекта.

«Хорошо» - тренажер педагогически целесообразен, содержание соответствует возрасту пользователя, позволяют применить имеющиеся знания и навыки. Имеются отдельные ошибки и недочеты.

«Удовлетворительно» - тренажер педагогически целесообразен, однако содержание не соответствует возрасту пользователя, развивающий эффект представлен не явно. Имеется значительное количество ошибок и недочетов.

«Неудовлетворительно» - работа не выполнена.

7.2.7 Оценочные задания

МО открытого типа

Задание 1.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр (выберите несколько вариантов ответа):

- а. обучающие
- б. развивающие
- в. диагностические
- г. аттестационные

Правильный ответ: а, б, в

Задание 2.

Какая черта не присуща игре? (выберите один вариант ответа)

- а. проверяемость
- б. свобода выбора
- в. наличие правил
- г. коллективность

Правильный ответ: а

Задание 3.

Положения, в которых отражается сущность игры, соотношение всех ее компонентов. Это своего рода предписания, устанавливающие логический порядок игры, ее нравственный и эстетический кодекс (выберите один вариант ответа):

- а. правила
- б. задачи
- в. средства
- г. принципы

Правильный ответ: а

Задание 4.

Материальные и идеальные объекты (костюмы, атрибуты, игровая символика и др.), используемые в процессе игры (выберите один вариант ответа):

- а. правила
- б. задачи
- в. средства
- г. принципы

Правильный ответ: в

Задание 5.

Выделите принципы геймификации (выберите несколько вариантов ответа):

- а. мотивация
- б. добровольность
- в. обратная связь
- г. профорientация

Правильный ответ: а, б, в

Задание 6.

В геймификации вы можете использовать следующие игровые элементы (выберите несколько вариантов ответа):

- а. задания
- б. игровое поле
- в. баллы
- г. резюме

Правильный ответ: а, б, в

Задание 7.

Как называется процесс включения игровых элементов в обучающий курс? (выберите один вариант ответа):

- а. геймификация
- б. динамика
- в. технология
- г. мотивация

Правильный ответ: а

Задание 8.

Каковы цели геймификации? (выберите несколько вариантов ответа) - повысить мотивацию и, а также.

- а. повысить мотивацию к обучению
- б. повысить вовлеченность обучающихся в учебный процесс
- в. улучшить результаты обучения
- г. сделать учебу игрой

Правильный ответ: а, б, в

Задание 9.

Это один из структурных элементов игры, то, что игрок может или должен делать в игре.

О чем идет речь? (выберите один вариант ответа):

- а. цель
- б. действия
- в. обратная связь
- г. победа

Правильный ответ: б

Задание 10.

Это один из структурных элементов игры, то, что игрок хочет или должен достичь в игре.

О чем идет речь? (выберите один вариант ответа):

- а. цель

- б. действия
- в. обратная связь
- г. победа

Правильный ответ: а

Задание 11.

Структурный подход к геймификации заключается в добавлении игровых элементов в существующий образовательный контент без изменения его сути. Например, можно добавить _____ (выберите несколько вариантов ответа):

- а. очки (баллы) за выполнение заданий
- б. бейджи за достижение целей
- в. таблицы лидеров за соревнование с другими игроками
- г. дополнительное время урока для завершения игры

Правильный ответ: а, б, в

Задание 12.

Выделите потребности, которые управляют мотивацией человека, и которые могут быть реализованы в игре (выберите несколько вариантов ответа):

- а. потребность в достижении успеха
- б. потребность в вовлеченности, удовлетворении любопытства
- в. потребность в развитии творческих способностей
- г. потребность в контроле

Правильный ответ: а, б, в

Задание 13.

Педагог объявляет школьникам, что при проведении дидактической игры будут начисляться баллы и награды, которые впоследствии будут переведены в учебные оценки. Каково возможное последствие такого подхода? (выберите один вариант ответа):

- а. дети будут стараться в первую очередь получить заветные знаки отличия, знания могут отойти на второй план
- б. повысится мотивация к учебным достижениям и изучению нового материала
- в. возросшая конкуренция в классе будет способствовать формированию лидерских качеств обучающихся
- г. такой подход поможет сплотить школьников, научит их работать в команде

Правильный ответ: а

Задание 14.

На уроке окружающего мира при изучении темы «Жизнь города и села» педагог использует игру, в которой персонаж летит в космос. Игровое задание: назвать планеты, мимо которых пролетает персонаж. Какую ошибку допустил педагог? (выберите один вариант ответа):

- а. содержание игры не связано с контентом учебного курса
- б. игра слишком сложна для начальной школы
- в. учитель не назвал количество баллов, которые обучающиеся получают за правильные ответы
- г. персонажу нужно дать имя

Правильный ответ: а

Задание 15.

Присутствие элементов игры в отдельных блоках курса, например, применение интерактивных инструментов во время вебинаров, - это - _____ геймификация. Добавьте недостающее слово (выберите один вариант ответа):

- а. точечная
- б. латентная
- в. сквозная
- г. фрагментарная

Правильный ответ: а

МО открытого типа

Задание 1

Педагог решил использовать технологию геймификации в учебном процессе с целью повышения учебной успешности обучающихся на 75% к концу учебного года. Корректно ли поставлена цель? Почему?

Правильный ответ: Нет. Цель игры должна быть достижимой.

Задание 2

Интересный факт. Шведская писательница Сельма Лагерлёф писала «Чудесное путешествие Нильсона с дикими гусями» не как сказку, а как учебник географии, только впоследствии, по ряду причин, превратившийся в удивительную сказку для детворы. А Главной причиной было то, что Министерство образования Швеции не пропустило сказку в качестве учебника, т.к. решило, что учебник не может быть таким интересным. В современной педагогике такой подход был бы отнесен к методу _____

Правильный ответ: геймификации.

Задание 3

В подготовку к проведению дидактической игры входят не только, к примеру, отбор игры в соответствии с задачами воспитания и обучения, но и подготовка к игре самого педагога: он должен _____

Правильный ответ: изучить и осмыслить весь ход игры, своё место в игре, меру непосредственного участия в игре, методы руководства игрой.

Задание 4

Одним из основных инструментов для создания интерактивности в Power Point - _____. Это часть гипертекстового документа, ссылающаяся на другой элемент (интернет-ресурс, место в документе, другой документ). Ее можно прикрепить к тексту, «Фигуре» и изображению. Назовите этот инструмент.

Правильный ответ: гиперссылка.

Задание 5

Как простые, так и сложные интерактивные игры с системой гиперссылок и множеством эффектов можно создавать с помощью инструментов общедоступной программы _____

Правильный ответ: Power Point.

Задание 6

Актуальной для дистанционного обучения игровой формой являются веб-квесты. Они представляют из себя технологию, в рамках которой педагог формирует интерактивную

поисковую деятельность обучающихся, мотивируя их к самостоятельному добыванию знаний, задает параметры этой деятельности, контролирует ее и определяет временные пределы. При этом за счет _____ работы развиваются коммуникативные, лидерские качества

Правильный ответ: групповой

Задание 7

Для создания дидактической игры в программе PowerPoint необходимо на рабочем столе устройства (ноутбук или ПК) создать _____:

Правильный ответ: презентацию Microsoft PowerPoint

Задание 8

Разработка интерактивной дидактической игры включает ряд этапов. Это разработка сюжета, описание игровой среды, выбор способов взаимодействия с играющим(и). Какого этапа недостает в этом перечне?

Правильный ответ: разработка системы критериев оценки

Задание 9

На каком этапе обучения / урока можно использовать электронную дидактическую игру?

Правильный ответ: на любом этапе

Задание 10

Один из главных механизмов вовлечения в геймификации – это обратная связь. В чем она выражается?

Правильный ответ: в оценивании любых действий учащегося

Задание 11

Учебный курс зачастую делится на тематические разделы. Их можно представить в виде _____ игры, добавив постепенное усложнение процесса.

Правильный ответ: уровней

Задание 12

В ходе игры предлагаются нестандартные задачи, ситуации, для решения которых нет общепринятого верного ответа; предлагается создавать, творить, придумывать; по ходу игры привносятся неожиданные новые обстоятельства. Какие навыки, компетенции, в первую очередь, развиваются в такой игре?

Правильный ответ: креативное мышление

Задание 13

В ходе игры предлагаются задания и ситуации, которые требуют разностороннего анализа; участникам предлагаются нехарактерные для них игровые роли; участникам предлагается как достоверная, так и недостоверная информация. Какие навыки, компетенции, в первую очередь, развиваются в такой игре?

Правильный ответ: критическое мышление

Задание 14

При подготовке к игре и на этапе введения в игру наиболее активным является _____

Правильный ответ: ведущий, педагог

Задание 15

На основном этапе игры более активными являются _____

Правильный ответ: участники игры, обучающиеся

Задание 16

Каковы действия педагога на подготовительном этапе игры?

Правильный ответ: Педагог определяет цели, правила и регламент дидактической игры, готовит методическое и техническое обеспечение, определяет готовность обучающихся к игре, предварительно формирует игровые группы.

Задание 17

Каковы действия педагога на вводном этапе игры?

Правильный ответ: Педагог знакомит участников игры с темой, проводит установку на игру, рассказывает сценарий и правила игры, формирует игровые группы, распределяет ролевые обязанности, выдаёт задания на игру, обеспечивает необходимыми материалами.

Задание 18

Игра для детей дошкольного возраста – это _____

Правильный ответ: ведущий вид деятельности

Задание 19

Основное отличие дидактической компьютерной игры от традиционной заключается в наличии еще одного ее участника – _____

Правильный ответ: компьютера

Задание 20

Эта задача игры формулируется в соответствии с программой, с учетом возрастных особенностей детей. Наличие такой задачи подчеркивает обучающий характер игры, направленность обучающего содержания на процессы познавательной деятельности школьников. Эта задача определяется учителем и отражает его обучающую деятельность. Назовите задачу, о которой идет речь.

Правильный ответ: дидактическая (обучающая) задача

Задание 21

Эта задача осуществляется в игровой деятельности, становится задачей самого ребенка, возбуждает желание и потребность решить ее, активизирует игровые действия. Назовите задачу, о которой идет речь.

Правильный ответ: игровая задача

Задание 22

Противоречие между абстрактными знаниями по учебному предмету и реальной профессиональной деятельностью разрешается с помощью _____ игры

Правильный ответ: деловой

Задание 23

Моделированию условий содержания, отношений, профессиональной деятельности способствует _____ игра

Правильный ответ: деловой

Задание 24

При комплектовании команд для проведения игры необходимо учитывать _____ игроков

Правильный ответ: межличностные отношения

Задание 25

Деловая игра как метод активного обучения не используется в системе _____ образования

Правильный ответ: дошкольного

Задание 26

Для создания шаблонов игр педагогу необходимо знать _____ игры, определяющие ее функционирование.

Правильный ответ: структурные компоненты

Задание 27

Игра — это творческий процесс, при котором возможно с легкостью создать ребенку ситуацию _____. Он не только получает удовольствие, но и повышает собственную самооценку, приобретает уверенность в себе, желание овладеть новыми знаниями.

Правильный ответ: успеха

Задание 28

Педагогу следует с особой внимательностью комплектовать состав команд (в том случае, когда игра командная). Каждая из них должна состоять из участников с _____ уровнем, но в целом все команды должны быть равносильны по отношению друг к другу.

Правильный ответ: с разным

Задание 29

Игра должна идти по заданным изначально правилам. Можно ли изменить правила непосредственно в ходе игры, если эти правила оказались несовершенными?

Правильный ответ: нет, нельзя

Задание 30

Педагог на занятиях (как учебных, так и внеурочных) активно и системно использует инструменты игропрактики, игровые приемы и ситуации. Такой подход позволяет создать специальную игровую образовательную _____, которая стимулирует учащихся к мыследеятельности.

Правильный ответ: среду

Задание 31

«Мы отправляемся в путешествие в Австралию! Но нам необходимо решить, каким путём мы туда попадём. Необходимо выполнить ряд действий. 1. Определите, в каком направлении от нашей школы расположена Австралия (сторона горизонта). Используя фото и видео возможности ваших гаджетов покажите это направление. 2. Решите, каким путём вы доедете до Австралии. Путь может быть: водным, сухопутным, воздушным. Опишите ваш маршрут. Точка отправления – г. Самара, точка прибытия – г. Сидней. 3. Вам необходимо получить в кабинете № 23 контурную карту Австралии. На карту нанести

как можно больше географических объектов, надписав их». Назовите игровую педагогическую технологию, фрагмент которой представлен в описании.

Правильный ответ: квест

Задание 32

«Мы отправляемся в путешествие в Австралию! Но нам необходимо решить, каким путём мы туда попадём. Необходимо выполнить ряд действий. 1. Определите, в каком направлении от нашей школы расположена Австралия (сторона горизонта). Используя фото и видео возможности ваших гаджетов покажите это направление. 2. Решите, каким путём вы доедете до Австралии. Путь может быть: водным, сухопутным, воздушным. Опишите ваш маршрут. Точка отправления – г. Самара, точка прибытия – г. Сидней. 3. Вам необходимо получить в кабинете № 23 контурную карту Австралии. На карту нанести как можно больше географических объектов, надписав их». Назовите игровую педагогическую технологию, фрагмент которой представлен в описании.

Правильный ответ: квест

Задание 33

Для включения первоклассников в учебный процесс, для лучшей их мотивации и адаптации учитель использует игровые технологии _____ (как часто?).

Правильный ответ: на каждом уроке

Задание 34

На уроке русского языка учащимся предлагается заменить сочетания слов и предложения одним словом, имеющим слоги ча, ща, чу, шу. Например: 1. Обрубок дерева - ... (чурбан). 2. Шестьдесят минут-... (час). 3. Густой частый лес- ... (чаща). 4. Хищная рыба с острыми зубами - ... (щука). 5. Из чего делают тяжелые сковородки -... (чугун). 6. Прикрывать глаза от солнца - ... (щуриться). 7. Сосуд с ручкой и носиком для кипячения воды или заваривания чая - ... (чайник). Укажите возможную дидактическую цель игры.

Правильный ответ: Цель: активизировать словарный запас детей, развивать умение обобщать словосочетания в одно понятие, освоение и закрепление правописания слов с «ча, ща», «чу, шу».

Задание 35

Игра «Веселый трамвай». Учитель раздает учащимся карточки с цифрами от 1 до 10. Далее вызывается трамвай под номером 10. В него должны сесть пассажиры с номерами с общей суммой 10 (к примеру, 3 и 7 или 2, 3 и 5 и т. д.). Таким образом учитель поступает и с остальными цифрами. На каком уроке и на какой ступени образования может быть реализована данная игра?

Правильный ответ: урок математики, начальная школа.

7.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

7.3.1. Вопросы к промежуточной аттестации

Семестр 4

№ п/п	Вопросы к экзамену
-------	--------------------

1	Понятия «игра», «игровые технологии», «игровые практики»
2	Теория и классификация игр
3	Сущность и функции игры и игровой деятельности
4	Игровые технологии в дошкольном образовании
5	Игровые технологии в обучении младших школьников
6	Игровые технологии в обучении детей основной школы
7	Игровые технологии в обучении детей старшей школы
8	Игровые технологии в обучении молодежи
9	Понятие компьютерной игры, ее особенности и отличия
10	Мотивационный дизайн образовательной среды
11	Игровые технологии как средство мотивационного дизайна образовательной среды
12	Типы мотивации игроков
13	Принципы проектирования игр
14	Функции игры в образовательном процессе
15	Игровые технологии в преподавании отдельных дисциплин
16	Геймификация как средство повышения мотивации и активного включения в учебный процесс
17	PowerPoint как инструмент для разработки интерактивных игр
18	Элементы геймдизайна
19	Геймификация. Неигровые контексты для геймификации
20	Понятие активного статуса игрока, роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей геймификации
21	Структурный подход к геймификации образовательного процесса. Пирамида геймификации: элементы, динамики, механики
22	Элементы игр и способы игрового дизайна
23	Геймификация как способ создания и поддержания мотивации
24	Внешняя и внутренняя мотивация в игре
25	Факторы влияния на учебную мотивацию
26	Правовые аспекты геймификации
27	Способы преодоления коммуникативных барьеров в игре
28	Урочная и внеурочная игровая деятельность
29	Моделирование игровых ситуаций
30	Игровые технологии в подготовке педагогов. Организационно-деятельностные игры
31	Инструменты геймификации в цифровой образовательной среде
32	Специфика использования технологии сторителлинга в геймификации
33	Инструменты вовлечения в игровой процесс (уровни, вознаграждения, рейтинги и др.)
34	Определение и разработка жанра игры
35	Виртуальные экскурсии как средство геймификации образовательного процесса
36	Разработка сценария игры
37	Художественно-графическое оформление игровой среды
38	Этапы работы над сценарием игры
39	Web-квест как средство геймификации образовательного процесса
40	Проектирование веб-квеста в электронной информационно-образовательной среде
41	Задачи воспитания и развития ребенка, решаемые в игровой деятельности
42	Инфографика как графический способ подачи информации, данных и знаний

43	Специфика организации игры-драматизации
44	Характеристика режиссерской игры: специфика, значение, виды, структура, особенности руководства
45	Характеристика театрализованной игры: значение, особенности, виды, структура, особенности руководства
46	Характеристика подвижной игры: специфика, значение, виды, структура, особенности руководства
47	Характеристика компьютерных игр: специфика, значение, виды, требования к организации и руководству
48	Характеристика сюжетно-ролевой игры: понятие, особенности, значение, структура
49	Методика создания проблемно-игровой ситуации. Использование проблемно-игровых ситуаций на разных этапах обучения детей
50	Специфика и содержание игр, направленных на социально-коммуникативное развитие
51	Скрайбинг как способ подачи сложной информации с применением эффектов анимации
52	Игровой тренажер как часть образовательного процесса
53	Основные типы элементов графического интерфейса в компьютерной игре
54	Игровые образовательные сервисы
55	Сетевые интерактивные сервисы для создания различных дидактических материалов
56	Интерактивные дидактические материалы и ресурсы для реализации геймификации
57	Понятие игровой группы. Групповая динамика
58	Диагностическое значение игры
59	Педагогическое сопровождение детей в игре
60	Воспитательная ценность игры

7.3.2. Критерии и нормы оценки

Семестр	Форма проведения промежуточной аттестации	Критерии и нормы оценки	
4	экзамен	«Отлично»	Свободное владение материалом, оригинальность при выполнении практических заданий, способность применить знания в конкретной практической ситуации, аргументация ответов
		«Хорошо»	Ответы полные, но допускаются неточности, варианты решения практических заданий носят формальный характер
		«Удовлетворительно»	Ответы неполные, допускаются неточности, варианты решения практических заданий носят формальный характер
		«Неудовлетворительно»	Студент не отвечает на вопросы, отсутствуют самостоятельные варианты выполнения практических заданий

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

8.1. Обязательная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1.	Казанцева Е. А.	Игровые технологии в образовании	учебное пособие	2021	ЭБС "Лань"
2.	Тихоненков Н. И.	Игровые психолого-педагогические технологии в деятельности педагога дополнительного образования	учебно-методическое пособие	2018	ЭБС "Лань"

8.2. Дополнительная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1.	Емельянова Т.В., Медяник Г.А.	Игровые технологии в образовании	учебно-методическое пособие	2015	Репозиторий ТГУ

8.3. Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

- WebofScience [Электронный ресурс]: мультидисциплинарная реферативная база данных. – Philadelphia: ClarivateAnalytics, 2016–. – Режим доступа: apps.webofknowledge.com. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Scopus [Электронный ресурс]: реферативная база данных. – Netherlands: Elsevier, 2004–. – Режим доступа: scopus.com. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Elibrary [Электронный ресурс]: научная электронная библиотека. – Москва: НЭБ, 2000–. – Режим доступа: elibrary.ru. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс] : научно-образовательный ресурс содержит учебники и учебные пособия, монографии, производственно-практические, справочные издания, а также деловую литературу для практикующих специалистов за последние 5 лет по гуманитарным, социальным и экономическим наукам, по остальным отраслям знания - за последние 10 лет: всего более 15 тыс. изданий. – Электрон. дан. – Саратов, [2010] — . — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/>

8.4. Перечень программного обеспечения

№ п/п	Наименование ПО	Реквизиты договора (дата, номер, срок действия)
1.	Windows: WinPro 10 RUS Upgrd OLP NL Acdmc	договор № 757 от 04.07.2018, срок действия – бессрочно; контракт № 1653 от 14.12.2018, срок действия – бессрочно
2.	Office Standard: Office Stdandard 2013 Russian OLP NL AcademicEdition	договор № 690 от 19.05.2015, срок действия – бессрочно

8.5. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий, помещений для самостоятельной работы обучающихся (номер аудитории)	Перечень основного оборудования
1.	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для практических занятий. Учебная аудитория для выполнения учебных, курсовых и дипломных работ. Учебная аудитория для курсового проектирования (выполнения курсовых работ). Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций. Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации (УЛК-506)	Переносной проектор, экран; парты-моноблоки, стол преподавательский, стул преподавательский, доска аудиторная (меловая).
2.	Помещение для самостоятельной работы обучающихся (У-213)	Столы ученические двухместные, стол преподавательский, стулья, доска аудиторная (меловая), компьютеры с

№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий, помещений для самостоятельной работы обучающихся (номер аудитории)	Перечень основного оборудования
		выходом в сеть интернет.
3.	Помещение для самостоятельной работы обучающихся (У-202а)	Шкаф купе, шкаф корпусной, шкафы для документов, столы, компьютер, стул, стол овальный, МФУ, шкаф со стеклом.
4.	Помещение для самостоятельной работы обучающихся (Г-401)	Стол, стулья, компьютеры.