



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»



УТВЕРЖДАЮ
Директор ИЭиАС
В.Р. Храмшин

03.02.2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАНИИ

Направление подготовки (специальность)
44.04.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль/специализация) программы
Цифровые технологии в образовании

Уровень высшего образования - магистратура

Форма обучения
очная

Институт/ факультет	Институт энергетики и автоматизированных систем
Кафедра	Бизнес-информатики и информационных технологий
Курс	1
Семестр	2

Магнитогорск
2026 год

Рабочая программа составлена на основе ФГОС ВО - магистратура по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 126)


Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Бизнес-информатики и информационных технологий
22.01.2026, протокол № 5

Зав. кафедрой  Г.Н. Чусавитина

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИЭиАС
03.02.2026 г. протокол № 5

Председатель  В.Р. Храмшин

Рабочая программа составлена:
доцент кафедры БИиИТ, к.п.н.

 Е.В. Чернова

Рецензент:

учитель информатики МОУ СОШ № 28 им. А.В. Белозерцева, к.п.н.

 А.С. Доколин

Лист актуализации рабочей программы

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2027 - 2028 учебном году на заседании кафедры Бизнес-информатики и информационных

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ Г.Н. Чусавитина

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2028 - 2029 учебном году на заседании кафедры Бизнес-информатики и информационных

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ Г.Н. Чусавитина

1 Цели освоения дисциплины (модуля)

Цель дисциплины – сформировать у магистрантов систему углубленных знаний и практических навыков в области проектирования, внедрения и критического анализа игрофицированных образовательных систем, а также готовность к разработке авторских цифровых образовательных решений на основе геймификации для решения профессиональных педагогических задач в условиях цифровой трансформации образования.

Задачи изучения дисциплины:

- Сформировать способность проектировать и реализовывать основные и дополнительные образовательные программы с использованием технологий геймификации.

- Развить умение осуществлять обоснованный выбор методик и педагогических технологий применения игрофицированных цифровых ресурсов для решения профессиональных задач.

- Сформировать готовность к разработке учебных материалов (цифровых образовательных ресурсов) с применением современных технологий геймификации, обеспечивая безопасность субъектов образовательного процесса в цифровой среде.

2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Геймификация в образовании входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы.

Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:

Офисные программы для решения образовательных задач

Администрирования сетевой инфраструктуры образовательного учреждения

Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:

Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

Производственная практика, научно-исследовательская работа

Производственная практика, технологическая (проектно-технологическая) практика

Практикум по разработке цифровых образовательных ресурсов с использованием технологий 1С

Иммерсивные технологии в образовании

3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины (модуля) «Геймификация в образовании» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции
ПК-1	Способен участвовать в создании, внедрении и использовании цифровых технологий в педагогической деятельности
ПК-1.1	Проектирует и реализует основные и дополнительные образовательные программы с использованием цифровых технологий
ПК-1.2	Выбирает методики и педагогические технологии использования цифровых образовательных ресурсов для решения педагогических (профессиональных) задач
ПК-1.3	Принимает участие в разработке учебных материалов с применением современных цифровых технологий, обеспечивает

безопасную работу в цифровой образовательной среде

4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц 108 акад. часов, в том числе:

- контактная работа – 48,9 акад. часов;
- аудиторная – 48 акад. часов;
- внеаудиторная – 0,9 акад. часов;
- самостоятельная работа – 59,1 акад. часов;
- в форме практической подготовки – 0 акад. час;

Форма аттестации - зачет с оценкой

Раздел/ тема дисциплины	Семестр	Аудиторная контактная работа (в акад. часах)			Самостоятельная работа студента	Вид самостоятельной работы	Форма текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	Код компетенции
		Лек.	лаб. зан.	практ. зан.				
1. Теоретико-методологические основы геймификации в образовании								
1.1 Геймификация как педагогический феномен. Эволюция понятия. Отличие геймификации от игрового обучения и «edutainment». Дидактический потенциал и ограничения геймификации в высшей школе и дополнительном образовании. Критический анализ подходов (пойнтсификация, манипуляция сознанием)	2	2			1	Конспектирование учебных материалов Самостоятельное изучение учебной и научной литературы	Опрос	ПК-1.1, ПК-1.2
1.2 Психологические модели мотивации в основе геймификации. Теория самодетерминации (Deci & Ryan): автономия, компетентность, связанность. Модель «Октализ» Ю-Кая Чоу: анализ и применение для проектирования образовательного опыта. Внешняя и внутренняя мотивация: эффект сверхобоснования.		4	4		4	Конспектирование учебных материалов Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Подготовка к лабораторному занятию	ЛР 1: Анализ существующих игровифицированных образовательных платформ (на выбор) на предмет реализованных в них динамик, механик и мотивационных моделей. Составление аналитического отчета.	ПК-1.1
1.3 Структура и процесс геймификации. Пирамида		4	4		2	Конспектирование учебных	ЛР. 2: Разработка концепции	ПК-1.1

геймификации: динамики, механики, компоненты. Типология игроков (по Бартлу и др.) и учет их особенностей в педагогическом дизайне. Шестиэтапная схема проектирования геймифицированной системы						материалов Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Подготовка к лабораторному занятию	игрофицированног о модуля для конкретной учебной дисциплины (цели, аудитория, пирамида геймификации, типология игроков).	
Итого по разделу		10	8		7			
2. Проектирование и анализ игрофицированных систем								
2.1 Геймификация как структура и процесс. Углубленный анализ элементов PBL (Points, Badges, Leaderboards): риски «бейджификации». Проектирование циклов вовлечения и прогресса. Роль обратной связи и нарратива.	2	2	4		4	Конспектирован ие учебных материалов Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Подготовка к лабораторному занятию	ЛР 3: Проектирование системы PBL и нарратива для образовательного курса. Создание макета в Migo или аналогичном сервисе.	ПК-1.1, ПК-1.2
2.2 Анализ игровых механик и динамик. Исследование различных типов игровых механик (соревнование, кооперация, сбор, неожиданность, организация). Их влияние на поведение и мотивацию обучающихся		2			2	Конспектирован ие учебных материалов Самостоятельное изучение учебной и научной литературы	Опрос	ПК-1.2
2.3 Критерии и методики оценки эффективности геймификации. Разработка чек-листов и критериев для анализа качества игрофицированных цифровых образовательных ресурсов. Прогнозирование поведения игроков и эффективности системы.				4		2	Конспектирован ие учебных материалов Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Подготовка к лабораторному занятию	ЛР 4: Сравнительный анализ инструментов для создания интерактивных упражнений. Разработка фрагмента урока в одном из сервисов (LearningApps, Online Test Pad).
Итого по разделу		4	8		8			
3. Цифровые инструменты и безопасность в геймификации								
3.1 Цифровая образовательная среда для геймификации. Современные платформы и сервисы для создания интерактивных упражнений, тренажеров, квестов, опросов и викторин (LearningApps, Online Test Pad, Kahoot!, Mentimeter и др.). Инструменты для	2		2		12	Конспектирован ие учебных материалов Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Подготовка к лабораторному занятию	ЛР 5: Практическое освоение инструментов	ПК-1.2, ПК-1.3

создания интеллект-карт и организации командной работы.								
3.2 Новые технологии в геймификации образования. Потенциал технологий искусственного интеллекта (ИИ), виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности, чат-ботов для создания игрового опыта.	2	1	2		6	Конспектирование учебных материалов Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Подготовка к лабораторному занятию	ЛР 6: Разработка сценария и прототипа чат-бота с игровыми элементами для образовательных целей.	ПК-1.3
3.3 Правовые и этические аспекты, безопасность. Нормативные документы, регламентирующие цифровой образовательный процесс. Виды лицензий и авторские права при разработке и использовании цифрового контента. Обеспечение безопасной работы и сетевой этикет в игрофицированной среде		1	2		2	Конспектирование учебных материалов Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Подготовка к лабораторному занятию	ЛР 7: Анализ правовых аспектов используемого ПО и контента для разрабатываемого проекта. Составление карты лицензий.	ПК-1.3
Итого по разделу		2	6		20			
4. Разработка и защита магистерского проекта геймификации								
4.1 Концептуализация проекта. Обоснование целей геймификации, анализ целевой аудитории, выбор модели мотивации. Определение типа образовательной программы (основная/дополнительная) и места игрофицированного компонента в ней	2		2		6	Конспектирование учебных материалов Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Подготовка к лабораторному занятию	ЛР 8: Консультация по реализации индивидуального проекта геймификации. Работа с инструментарием	ПК-1.1, ПК-1.3
4.2 Реализация проекта. Разработка учебных материалов и цифрового образовательного ресурса с применением современных цифровых технологий и элементов геймификации. Выбор и настройка инструментов.			6		18,1	Конспектирование учебных материалов Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Подготовка к лабораторному занятию	ЛР 9: Практическая реализация индивидуального проекта геймификации	ПК-1.3
4.3 Апробация и рефлексия. Подведение итогов проекта, анализ результатов на предмет соответствия поставленным				2		Конспектирование учебных материалов Самостоятельное изучение учебной и	ЛР 10: Защита итогового проекта геймификации (презентация разработанного	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3

педагогическим задачам. Подготовка отчета и презентации проекта						научной литературы Подготовка к лабораторному занятию	ресурса и методики его применения)	
Итого по разделу		10		24,1				
Итого за семестр	16	32		59,1			зао	
Итого по дисциплине	16	32		59,1			зачет с оценкой	

5 Образовательные технологии

Традиционные технологии обучения, предполагающие передачу информации в готовом виде, формирование учебных умений по образцу: лекция-изложение, лекция-объяснение, лабораторные работы, контрольная работа и др.

Использование традиционных технологий обеспечивает ориентирование студента в потоке информации, связанной с различными подходами к определению сущности, содержания, методов, форм развития и саморазвития личности; самоопределение в выборе оптимального пути и способов личностно-профессионального развития; систематизацию знаний, полученных студентами в процессе аудиторной и самостоятельной работы. Лабораторные занятия обеспечивают развитие и закрепление умений и навыков определения целей и задач саморазвития, а также принятия наиболее эффективных решений по их реализации.

Интерактивные формы обучения, предполагающие организацию обучения как продуктивной творческой деятельности в режиме взаимодействия студентов друг с другом и с преподавателем

Использование интерактивных образовательных технологий способствует повышению интереса и мотивации учащихся, активизации мыслительной деятельности и творческого потенциала студентов, делает более эффективным усвоение материала, позволяет индивидуализировать обучение и ввести экстренную коррекцию знаний.

При проведении лабораторных занятий используются групповая работа, технология коллективной творческой деятельности, технология сотрудничества. Данные технологии обеспечивают высокий уровень усвоения студентами знаний, эффективное и успешное овладение умениями и навыками в предметной области, формируют познавательную потребность и необходимость дальнейшего самообразования, позволяют активизировать исследовательскую деятельность, обеспечивают эффективный контроль усвоения знаний

6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Представлено в приложении 1.

7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

Представлены в приложении 2.

8 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а) Основная литература:

1. Смирнова, Е. О. Психология и педагогика игры : учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 223 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-00219-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/583594> (дата обращения: 25.12.2025).

2. Левитес, Д. Г. Педагогические технологии : учебник / Д.Г. Левитес. — Москва : ИНФРА-М, 2026. — 403 с. — (Высшее образование). — DOI 10.12737/19993. — ISBN 978-5-16-019887-3. — Текст : электронный. — URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2197255> (дата обращения: 25.12.2025). — Режим доступа: по подписке.

б) Дополнительная литература:

1. Репринцева, Г. И. Игра — ключ к душе ребенка. В чьих руках окажется это волшебное средство? : научно-методическое пособие / Г.И. Репринцева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : ИНФРА-М, 2026. — 319 с. — (Практическая педагогика). — DOI 10.12737/textbook_5be1867ff18618.22571253. - ISBN 978-5-16-013635-6. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2214837> (дата обращения: 25.12.2026). – Режим доступа: по подписке.

2. Левитес, Д. Г. Педагогические технологии : учебник / Д.Г. Левитес. — Москва : ИНФРА-М, 2026. — 403 с. — (Высшее образование). — DOI 10.12737/19993. - ISBN 978-5-16-019887-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2197255> (дата обращения: 25.12.2026). – Режим доступа: по подписке.

3. Совершенствование содержания подготовки учителей к разработке и применению компьютерных игр в обучении : учебно-методическое пособие / Н. И. Исупова, Н. Л. Караваев, М. С. Перевозчикова [и др.]. – Киров : ВятГУ, 2017. – 127 с. – Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. – URL: <https://e.lanbook.com/book/201959> (дата обращения: 25.12.2026).

4. Щуркова, Н. Е. Педагогика. Игровые методики в классном руководстве : практическое пособие / Н. Е. Щуркова. — 5-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 165 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-06553-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/562939> (дата обращения: 25.12.2026).

в) Методические указания:

Представлены в Приложении 3

г) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

Программное обеспечение

Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии
MS Office 2007 Professional	№ 135 от 17.09.2007	бессрочно
7Zip	свободно распространяемое	бессрочно
LibreOffice	свободно распространяемое	бессрочно
Браузер Mozilla Firefox	свободно распространяемое ПО	бессрочно
Браузер Yandex	свободно распространяемое	бессрочно

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Название курса	Ссылка
Электронные ресурсы библиотеки МГТУ им. Г.И.	https://host.megaprolib.net/MP0109/Web
Российская Государственная библиотека. Каталоги	https://www.rsl.ru/ru/4readers/catalogues/
Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования	https://elibrary.ru/project_risc.asp

9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

специализированная (учебная) мебель (столы, стулья, доска аудиторная), мультимедийное оборудование (проектор, компьютер, экран) для презентации учебного материала по дисциплине;

Учебные аудитории для проведения лабораторных занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации: специализированная (учебная) мебель (столы, стулья, доска аудиторная), персональные компьютеры объединенные в локальные сети с выходом в Интернет и с доступом в электронную информационно-образовательную среду университета, оснащенные современными программно-методическими комплексами

Аудитории для самостоятельной работы (компьютерные классы; читальные залы библиотеки): специализированная (учебная) мебель (столы, стулья, доска аудиторная), персональные компьютеры объединенные в локальные сети с выходом в Интернет и с доступом в электронную информационно-образовательную среду университета, оснащенные современными программно-методическими комплексами

Помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования: мебель (столы, стулья, стеллажи для хранения учебно-наглядных пособий и учебно-методической документации), персональные компьютеры

6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Самостоятельная работа магистрантов по дисциплине «Цифровые инструменты геймификации» направлена на углубленное изучение теоретического материала, освоение инструментальных средств и выполнение индивидуального проекта. Она включает аудиторную (работа на лабораторных занятиях) и внеаудиторную составляющие.

Внеаудиторная самостоятельная работа предполагает:

- Изучение и критический анализ научно-методической литературы, включая статьи в РИНЦ и зарубежных изданиях, по проблемам геймификации.
- Освоение работы в цифровых сервисах, не изучаемых детально на аудиторных занятиях, по заданию преподавателя.
- Выполнение этапов индивидуального проекта геймификации.
- Подготовку отчета и презентации для защиты проекта.

Темы для самостоятельного углубленного изучения и аналитической работы:

1. Сравнительный анализ моделей геймификации (Werbach & Hunter, Yu-kai Chou, Marczewski).
2. Темная сторона геймификации: манипуляция, эксплуатация, «бейджификация» и пути их преодоления.
3. Применение геймификации в корпоративном обучении и развитии персонала: анализ кейсов.
4. Нейробиологические основы игрового поведения и их учет при проектировании образовательного опыта.
5. Роль сторителлинга и нарратива в геймификации образования.
6. Геймификация для людей с особыми образовательными потребностями: возможности и ограничения.
7. Обзор и анализ платформ для создания VR/AR образовательного контента с игровыми элементами.
8. Использование технологии блокчейн (NFT, токены) для подтверждения образовательных достижений в игровой форме.
9. Анализ зарубежного опыта применения геймификации в университетском образовании (на примере 2-3 стран).
10. Этические проблемы сбора и использования данных обучающихся в игрофицированных системах.
11. Разработка критериальной базы для оценки проектов геймификации в портфолио магистранта.
12. Проектирование игрофицированной системы для смешанного обучения (Blended Learning) на основе модели «перевернутый класс».
13. Методика организации и проведения веб-квеста в проектной деятельности школьников/студентов.
14. Психолого-педагогические требования к интерфейсу игрофицированного образовательного ресурса.
15. Способы измерения вовлеченности и удовлетворенности обучающихся в игрофицированной среде.

Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

а) Планируемые результаты обучения и оценочные средства для проведения промежуточной аттестации:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
ПК-1: Способен участвовать в создании, внедрении и использовании цифровых технологий в педагогической деятельности		
ПК-1.1	Проектирует и реализует основные и дополнительные образовательные программы с использованием цифровых технологий	<p>Вопросы к зачету с оценкой (теоретическая часть):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Геймификация как педагогический феномен: эволюция понятия, дидактический потенциал в высшей школе. 2. Сравнительный анализ подходов к геймификации: «пирамида» Вербаха-Хантера и модель «Октализ». 3. Типология игроков и ее учет при проектировании образовательных программ. 4. Шестиэтапная схема проектирования геймифицированной системы: характеристика этапов. 5. Геймификация в структуре смешанного обучения и модели «перевернутый класс». <p>Тестовое задание:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Что из перечисленного НЕ является элементом пирамиды геймификации (по К. Вербаху)? А) Динамики Б) Механики В) Компоненты Г) Сценарии 2. Какая теория мотивации лежит в основе большинства современных подходов к геймификации? А) Теория иерархии потребностей Маслоу Б) Теория самодетерминации (Deci & Ryan) В) Теория ожиданий Врума Г) Теория справедливости Адамса 3. Какой тип игроков по Бартлу ориентирован на взаимодействие с другими игроками и получение от них признания? А) Киллеры Б) Карьеристы В) Социализаторы Г) Исследователи <p>Практическое задание: Разработайте концептуальную модель геймификации для модуля дополнительной образовательной программы (тема – на ваш выбор). Опишите цели, целевые группы обучающихся (с опорой на типологию игроков), предполагаемые игровые механики и ожидаемые</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>образовательные результаты. Результаты представьте в виде структурно-логической схемы.</p> <p>Комплексное задание: Разработайте проект геймифицированного модуля для дисциплины из вашего профиля подготовки (или для программы дополнительного образования). Проект должен включать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • педагогическое обоснование (цели, задачи, целевая аудитория); • описание пирамиды геймификации (динамики, механики, компоненты); • учет типологии игроков; • описание этапов реализации.
ПК-1.2	Выбирает методики и педагогические технологии использования цифровых образовательных ресурсов для решения педагогических задач	<p>Вопросы к зачету с оценкой (теоретическая часть):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. RBL-триада: анализ эффективности и риски «бейджификации». 2. Игровые механики (соревнование, кооперация, сбор, неожиданность): их педагогический потенциал. 3. Методика организации веб-квеста в образовательном процессе. 4. Цифровые инструменты для организации командной работы над сетевыми проектами: сравнительный анализ. 5. Критерии и методики оценки качества игрофицированных цифровых образовательных ресурсов. <p>Тестовое задание:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Что понимается под термином «бейджификация» в критике геймификации? А) Использование слишком большого количества наград Б) Поверхностное использование только внешних атрибутов игры (значки, баллы) без глубокой игровой механики В) Система награждения за достижения в игре Г) Процесс создания виртуальных наград для игроков 2. Какая игровая механика в наибольшей степени способствует развитию навыков командной работы? А) Соревнование Б) Кооперация В) Сбор ресурсов Г) Неожиданность 3. Какой цифровой инструмент наиболее эффективен для проведения синхронного интерактивного опроса на занятии с мгновенной визуализацией результатов? А) Online Test Pad Б) LearningApps В) Kahoot! Г) XMind

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>Практическое задание: Проведите сравнительный анализ двух цифровых инструментов для создания интерактивных упражнений (например, LearningApps и Online Test Pad). Заполните таблицу по параметрам: дидактические возможности, типы заданий, наличие обратной связи, возможность организации совместной работы. Сделайте вывод о целесообразности применения каждого инструмента для разных педагогических задач.</p> <p>Комплексное задание: Разработайте чек-лист для комплексной оценки качества игрофицированного цифрового образовательного ресурса. Чек-лист должен включать критерии по следующим блокам: педагогическая целесообразность, качество игровых механик, техническая реализация, безопасность. Апробируйте разработанный чек-лист на одном из существующих ресурсов и представьте аналитический отчет.</p>
ПК-1. 3	Принимает участие в разработке учебных материалов с применением современных цифровых технологий, обеспечивает безопасную работу в цифровой образовательной среде	<p>Вопросы к зачету с оценкой (теоретическая часть):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Обзор и дидактический потенциал сервисов для создания интерактивных упражнений (LearningApps, Online Test Pad). 2. Технологии искусственного интеллекта в создании адаптивных игровых образовательных сред. 3. Потенциал VR/AR технологий для геймификации образования. 4. Правовые аспекты геймификации: авторские права, виды лицензий на ПО и контент. 5. Обеспечение безопасной работы в цифровой игрофицированной среде: риски и меры профилактики. <p>Тестовое задание:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Какая лицензия позволяет свободно использовать, изменять и распространять произведение при условии указания авторства и распространения производных произведений на тех же условиях? А) Public Domain Б) CC BY-ND В) CC BY-SA Г) Все права защищены 2. Что относится к основным рискам использования игрофицированных технологий в образовании? А) Повышение мотивации Б) Развитие коммуникативных навыков В) Сбор и использование персональных данных обучающихся Г) Увеличение доли практических заданий 3. Какая технология позволяет создавать эффект

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>погружения в полностью искусственный мир?</p> <p>А) Дополненная реальность (AR) Б) Виртуальная реальность (VR) В) Смешанная реальность (MR) Г) Искусственный интеллект (AI)</p> <p>Практическое задание: Разработайте фрагмент учебного занятия с использованием чат-бота с игровыми элементами. Опишите сценарий работы бота, его игровые механики и способы интеграции в учебный процесс. Создайте прототип бота с использованием любой доступной платформы (например, чат-бот в Telegram) или подробный сценарий его работы.</p> <p>Комплексное задание (Итоговый проект): Разработайте и защитите итоговый проект игрофицированного образовательного ресурса. Проект должен включать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Пояснительную записку: обоснование актуальности, педагогические цели и задачи, характеристика целевой аудитории, описание игровых механик и их связь с планируемыми результатами. • Техническую реализацию: работающий цифровой ресурс (или подробный прототип/макет), созданный с использованием изученных инструментов. • Методические рекомендации: описание способов интеграции ресурса в образовательный процесс, варианты заданий, критерии оценивания. • Анализ безопасности и правовых аспектов: обоснование выбора лицензий на используемый контент, описание мер по обеспечению безопасности обучающихся.

б) Порядок проведения промежуточной аттестации, показатели и критерии оценивания:

Промежуточная аттестация по дисциплине «Цифровые инструменты геймификации» включает теоретические вопросы, позволяющие оценить уровень усвоения обучающимися знаний, и практические задания, выявляющие степень сформированности умений и владений, проводится в форме зачета с оценкой.

Зачет с оценкой по данной дисциплине проводится в устной форме по зачетным билетам, каждый из которых включает два теоретических вопроса и одно практическое задание.

Показатели и критерии оценивания экзамена:

«Отлично» – оценка знаний бакалавра, который свободно владеет:

1) понятийно-терминологической базой дисциплины и знает значение наиболее часто используемых аббревиатур;

2) четко увязывает теоретическое познание дисциплины с реальной практикой;

3) знаком с широким кругом литературных источников, знает, где их достать, хорошо разбирается в истории становления дисциплины, в оценке ее текущего состояния и перспектив ее развития;

4) полностью владеет материалом практического задания, четко и аргументировано защищает его положительные результаты, обосновано комментирует и объясняет допущенные недочеты.

5) проект защищен на оценку «отлично» или «хорошо».

«Хорошо» – оценка знаний бакалавра, который владеет понятийно-терминологической базой дисциплины, может увязать теоретическое познание дисциплины с реальной практикой. Владеет материалом практического задания, показал способность к объяснению смысла основных положений. Проект защищен на оценку «отлично» или «хорошо»;

«Удовлетворительно» – оценка знаний бакалавра, который в большей части владеет, с небольшими изъянами, понятийно-терминологической базой дисциплины, имеет представление о внутренней логике дисциплины, представленной в виде учебной программы, Владеет, но неуверенно, материалом практического задания.

«Неудовлетворительно» – оценка знаний бакалавра, который не владеет понятийно-терминологической базой дисциплины и материалом практического задания.

**Методические рекомендации для студентов
ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Осваивая курс, студенту необходимо научиться работать на лекциях, на лабораторных занятиях и организовывать самостоятельную внеаудиторную деятельность.

В начале лекции необходимо уяснить цель, которую лектор ставит перед собой и студентами. Важно внимательно слушать лектора, отмечать наиболее существенную информацию и кратко записывать ее в тетрадь. Сравнивать то, что услышано на лекции с прочитанным и усвоенным ранее, укладывать новую информацию в собственную, уже имеющуюся, систему знаний.

По ходу лекции важно подчеркивать новые термины, устанавливая их взаимосвязь с понятиями, научиться использовать новые понятия в учебной деятельности.

Необходимо очень тщательно вслед за лектором делать рисунки, графики, схемы. Если лектор приглашает к дискуссии, необходимо принять в ней участие.

Если на лекции бакалавр не получил ответа на возникшие у него вопросы, необходимо в конце лекции задать их лектору. Дома необходимо прочитать записанную лекцию, подчеркнуть наиболее важные моменты, составить словарь новых терминов.

Зная тему практического занятия, необходимо готовиться к нему заблаговременно. Для этого необходимо изучить лекционный материал, соответствующий теме занятия и рекомендованный преподавателем материал из учебной литературы.

В процессе подготовки к занятиям необходимо воспользоваться материалами учебно-методического комплекса дисциплины, материалами, рекомендованными преподавателем и самостоятельно найденными материалами.

Важнейшей особенностью обучения в высшей школе является высокий уровень самостоятельности студентов в ходе образовательного процесса. Эффективность самостоятельной работы зависит от таких факторов как:

- уровень мотивации бакалавров к овладению конкретными знаниями и умениями;
- наличие навыка самостоятельной работы, сформированного на предыдущих этапах обучения;
- наличие четких ориентиров самостоятельной работы.

Приступая к самостоятельной работе, необходимо получить следующую информацию:

- цель изучения конкретного учебного материала;
- место изучаемого материала в системе знаний, необходимых для формирования специалиста;
- перечень знаний и умений, которыми должен овладеть студент;
- порядок изучения учебного материала;
- источники информации;
- форма и способ фиксации результатов выполнения учебных заданий;
- сроки выполнения самостоятельной работы.

Эта информация представлена в учебно-методическом комплексе дисциплины на портале.

При выполнении самостоятельной работы рекомендуется:

- записывать ключевые слова и основные термины,
- составлять словарь основных понятий,
- составлять таблицы, схемы, графики и т.д.
- писать краткие рефераты по изучаемой теме.

Следует выполнять рекомендуемые упражнения и задания.

Результатом самостоятельной работы должна быть систематизация и структурирование учебного материала по изучаемой теме, включение его в уже имеющуюся у студента систему знаний.

После изучения учебного материала необходимо проверить усвоение учебного материала с помощью предлагаемых контрольных вопросов и при необходимости повторить учебный материал.

В процессе подготовки к зачету необходимо систематизировать, запомнить учебный материал, научиться применять его на практике.

Основными способами приобретения знаний, как известно, являются: чтение учебника и дополнительной литературы, рассказ и объяснение преподавателя, поиск ответа на контрольные вопросы.

Приобретение новых знаний требует от учащегося определенных усилий и активной работы на каждом этапе формирования знаний. Знания, приобретенные учащимся в ходе активной самостоятельной работы, являются более глубокими и прочными.

Изучая данную дисциплину, бакалавр сталкивается с необходимостью понять и запомнить большой по объему учебный материал. Запомнить его очень важно, так как даже интеллектуальные и операционные умения и навыки для своей реализации требуют определенных теоретических знаний.

Важнейшим условием для успешного формирования прочных знаний является их упорядочивание, приведение их в единую систему. Это осуществляется в ходе выполнения учащимся следующих видов работ по самостоятельному структурированию учебного материала:

- запись ключевых терминов,
- составление словаря терминов,
- составление словаря ГОСТов,
- составление таблиц,
- составление схем,
- составление классификаций,
- выявление причинно-следственных связей,
- составление опорных схем и конспектов.

Информация, организованная в систему, где учебные элементы связаны друг с другом различного рода связями (функциональными, логическими и др.), лучше запоминается.