

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:

ФИО: Исаев Игорь Магомедович

Должность: Проректор по безопасности и общим вопросам

Дата подписания: 30.01.2023 16:41:18

Уникальный программный ключ:

d7a26b9e8ca85e98ac3de2ab454b4659d961f749

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение

высшего образования

«Национальный исследовательский технологический университет «МИСиС»

Рабочая программа дисциплины (модуля)

Игровые техники и использование игр в обучении/ Gamification and Game-Based Learning

Закреплена за подразделением

Кафедра иностранных языков и коммуникативных технологий

Направление подготовки

45.04.02 ЛИНГВИСТИКА

Профиль

Обучение иностранным языкам и педагогическое проектирование в цифровой среде / Second Language Teaching and Pedagogical Design in Digital Environments

Квалификация

магистр

Форма обучения

очная

Общая трудоемкость

3 ЗЕТ

Часов по учебному плану

108

Формы контроля в семестрах:

в том числе:

зачет 3

аудиторные занятия

26

самостоятельная работа

82

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)		Итого	
	14			
Неделя	УП	РП	УП	РП
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	13	13	13	13
Практические	13	13	13	13
Итого ауд.	26	26	26	26
Контактная работа	26	26	26	26
Сам. работа	82	82	82	82
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):

колл, зав. кафедрой ИЯКТ, Бондарева Л.В.

Рабочая программа

Игровые техники и использование игр в обучении/ Gamification and Game-Based Learning

Разработана в соответствии с ОС ВО:

Самостоятельно устанавливаемый образовательный стандарт высшего образования - магистратура Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Национальный исследовательский технологический университет «МИСиС» по направлению подготовки 45.04.02 ЛИНГВИСТИКА (приказ от 02.04.2021 г. № 119 о.в.)

Составлена на основании учебного плана:

45.04.02 ЛИНГВИСТИКА, 45.04.02-МЛГ-22-2.plx Обучение иностранным языкам и педагогическое проектирование в цифровой среде / Second Language Teaching and Pedagogical Design in Digital Environments, утвержденного Ученым советом ФГАОУ ВО НИТУ "МИСиС" в составе соответствующей ОПОП ВО 22.09.2022, протокол № 8-22

Утверждена в составе ОПОП ВО:

45.04.02 ЛИНГВИСТИКА, Обучение иностранным языкам и педагогическое проектирование в цифровой среде / Second Language Teaching and Pedagogical Design in Digital Environments, утвержденной Ученым советом ФГАОУ ВО НИТУ "МИСиС" 22.09.2022, протокол № 8-22

Рабочая программа одобрена на заседании

Кафедра иностранных языков и коммуникативных технологий

Протокол от 17.06.2020 г., №10

Руководитель подразделения Бондарева Л.В.

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ

1.1	систематизация представлений об использовании игровых техник для обучения и изменения социального поведения
-----	---

2. МЕСТО В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Блок ОП:		Б1.В.ДВ.05
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Оценочное проектирование/ Assessment Methods and Design	
2.1.2	Методика преподавания иностранных языков / Methods and Techniques for Language Teaching	
2.1.3	Основы лингводидактики/ Learning Theories and Language Acquisition	
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы	
2.2.2	Производственная (педагогическая) практика	
2.2.3	Сертификация и интеллектуальная собственность / Certification and intellectual property rights	

3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ФОРМИРУЕМЫМИ КОМПЕТЕНЦИЯМИ

ПК-1: Способен определять и выбирать инструменты цифровизации образования разработки и реализации программы учебной дисциплины «Иностранный язык» или других смежных с ней в соответствии с государственными и международными требованиями и осуществлять мониторинг эффективности усвоения программы обучающимися в цифровой образовательной среде	
Знать:	
ПК-1-31 современные игровые техники, используемые в образовательной деятельности для реализации программы учебной дисциплины «Иностранный язык» или других смежных с ней	
Уметь:	
ПК-1-У1 использовать современные игровые техники в образовательной деятельности для реализации программы учебной дисциплины «Иностранный язык» или других смежных с ней	

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Формируемые индикаторы компетенций	Литература и эл. ресурсы	Примечание	КМ	Выполняемые работы
	Раздел 1. Раздел 1. Основные понятия и принципы							
1.1	Определение и эволюция понятия игра. Понятие геймификации. Сферы применения игровых техник /Лек/	3	2	ПК-1-31	Л1.1Л2.1			
1.2	Игры как предмет междисциплинарных исследований. Бихевиоризм и теории обучения /Лек/	3	2	ПК-1-31	Л1.1Л2.1			
1.3	Использование игр при обучении: общие принципы и приемы /Пр/	3	3	ПК-1-31 ПК-1-У1	Л1.1Л2.1		КМ3	
1.4	Использование игровых техник в обучении: дизайн, элементы, механика /Пр/	3	3	ПК-1-31 ПК-1-У1	Л1.1Л2.1		КМ3	
1.5	Самостоятельное изучение литературы, создание ментальной карты понятийной сферы /Ср/	3	22	ПК-1-31 ПК-1-У1	Л1.1Л2.1 Э1		КМ2,КМ1	
	Раздел 2. Раздел 2. Использование игровых техник и игр в обучении							

2.1	Использование игр при обучении: общие принципы и приемы /Лек/	3	4	ПК-1-31	Л1.1Л2.1			
2.2	Использование игровых техник в обучении: дизайн, элементы, механика /Пр/	3	4	ПК-1-31	Л1.1Л2.1		КМ3,КМ4	
2.3	Самостоятельное изучение литературы, подготовка ментальных карт по использованию игровых приемов и игр в обучении /Ср/	3	22	ПК-1-31 ПК-1-У1	Л1.1Л2.1 Э1		КМ1	Р1
Раздел 3. Раздел 3. Игровые техники и изменение социального поведения								
3.1	Использование игровых техник для изменения социального поведения: общие принципы и приемы /Лек/	3	5	ПК-1-31	Л1.1Л2.1			
3.2	Разработка модели изменения социального поведения с применением игровых техник /Пр/	3	3	ПК-1-31 ПК-1-У1	Л1.1Л2.1		КМ3	
3.3	Самостоятельное изучение литературы, самостоятельное изучение рекомендованных открытых источников, подготовка проекта /Ср/	3	38	ПК-1-31 ПК-1-У1	Л1.1Л2.1 Э1		КМ1	

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ

5.1. Контрольные мероприятия (контрольная работа, тест, коллоквиум, экзамен и т.п), вопросы для самостоятельной подготовки

Код КМ	Контрольное мероприятие	Проверяемые индикаторы компетенций	Вопросы для подготовки
КМ1	Тесты	ПК-1-31	по темам семестра
КМ2	Проектирование ментальных карт по использованию игровых приемов и игр в обучении	ПК-1-У1	Категории и виды обучающих игр
КМ3	Дискуссии	ПК-1-31	Определите параметры оценки эффективности игры. Каковы принципы разработки обучающей игры?
КМ4	Проект	ПК-1-У1	Разработка элементов геймификации для работы образовательной организации

5.2. Перечень работ, выполняемых по дисциплине (Курсовая работа, Курсовой проект, РГР, Реферат, ЛР, ПР и т.п.)

Код работы	Название работы	Проверяемые индикаторы компетенций	Содержание работы
Р1	Подготовка к проекту	ПК-1-У1	Разработка элементов геймификации для работы образовательной организации

5.3. Оценочные материалы, используемые для экзамена (описание билетов, тестов и т.п.)

Экзамен не предусмотрен

5.4. Методика оценки освоения дисциплины (модуля, практики. НИР)

В течение семестра студент получает баллы за выполненные задания. Итоговая оценка по дисциплине осуществляется посредством конвертации итогового балла (процента) в оценку по следующей схеме:

51 - 69 % - удовлетворительно

70 - 84% - хорошо

85 - 100% - отлично

Тесты (20)

Проектирование ментальных карт по использованию игровых приемов и игр в обучении (20)

Дискуссии (20)

Проект (40)

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**6.1. Рекомендуемая литература****6.1.1. Основная литература**

	Авторы, составители	Заглавие	Библиотека	Издательство, год
Л1.1	Хусаинова Г. Р.	Творческие игры для делового общения: учебное пособие	Электронная библиотека	Казань: Казанский научно-исследовательский технологический университет (КНИТУ), 2017

6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Библиотека	Издательство, год
Л2.1	Ласкова М. В., Попова Ю. В.	Лингвокультурные особенности языковой игры в рекламной картине мира: монография	Электронная библиотека	Ростов-на-Дону: Южный федеральный университет, 2013

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

Э1	Игровые техники и использование игр в обучении (LMS Canvas)	https://lms.misis.ru/
----	---	---

6.3 Перечень программного обеспечения

П.1	LMS Canvas
-----	------------

6.4. Перечень информационных справочных систем и профессиональных баз данных

И.1	Полнотекстовая электронная библиотека МИСиС http://elibrary.misis.ru/
-----	---

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Ауд.	Назначение	Оснащение
Любой корпус Мультимедийная	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа и/или для проведения практических занятий:	комплект учебной мебели до 36 мест для обучающихся, мультимедийное оборудование, магнитно-маркерная доска, рабочее место преподавателя, ПКс доступом к ИТС «Интернет», ЭИОС университета через личный кабинет на платформе LMS Canvas, лицензионные программы MS Office, MS Teams, ESET Antivirus
Любой корпус Мультимедийная	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа и/или для проведения практических занятий:	комплект учебной мебели до 36 мест для обучающихся, мультимедийное оборудование, магнитно-маркерная доска, рабочее место преподавателя, ПКс доступом к ИТС «Интернет», ЭИОС университета через личный кабинет на платформе LMS Canvas, лицензионные программы MS Office, MS Teams, ESET Antivirus
Читальный зал №3 (Б)		комплект учебной мебели на 44 места для обучающихся, МФУ Xerox VersaLink B7025 с функцией масштабирования текстов и изображений, 8 ПК с доступом к ИТС «Интернет», ЭИОС университета через личный кабинет на платформе LMS Canvas, лицензионные программы MS Office, MS Teams, ESET Antivirus.
Читальный зал №4 (Б)		комплект учебной мебели на 20 рабочих мест, компьютеры с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду университета

Читальный зал электронных ресурсов	комплект учебной мебели на 55 мест для обучающихся, 50 ПК с доступом к ИТС «Интернет», ЭИОС университета через личный кабинет на платформе LMS Canvas, лицензионные программы MS Office, MS Teams, ESET Antivirus.
---------------------------------------	--

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ

В рамках занятий обучающиеся принимают участие в дискуссиях и решают педагогические задачи по использованию игровых техник и игр в образовательной среде.

Работа над практическими аспектами данного курса предполагает усвоение материала практических занятий, а также весьма значительный объем самостоятельной работы в плане углубления знаний по темам, освещенным на лекциях.

Количество и качество самостоятельно подготовленного студентами материала проверяется в течение семестра.

Учебные занятия строятся на основе коммуникативной методики с использованием технологии смешанного обучения.

Модель смешанного обучения предполагает, что аудиторские занятия дополняются самостоятельной работой студентов на платформе LMS Canvas.