

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Кислова Наталья Николаевна

Должность: Проректор по УМР и качеству образования

Дата подписания: 31.08.2023

Уникальный программный ключ:

52802513f5b14a975b7e9b13008093d5726b159bf6064f865ae65b96a966c035

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

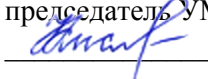
«Самарский государственный социально-педагогический университет»

Кафедра информационно-коммуникационных технологий в образовании

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УМР и КО,

председатель УМС СГСПУ

 Н.Н. Кислова

ПРЕДМЕТНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ

"ЦИФРОВАЯ ПЕДАГОГИКА"

Мотивационный дизайн и геймификация

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Информационно-коммуникационных технологий в образовании**

Учебный план **ФКИ-626КЦо(4г)**
Направление подготовки: 44.03.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль): «Культурологическое образование и цифровая педагогика»

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108
в том числе:
аудиторные занятия 34
самостоятельная работа 74

Виды контроля в семестрах:
экзамен 7

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр(Курс.Номер семестра на курсе)	7(4.1)		Итого	
Вид занятий	УП	РПД	УП	РПД
Лекции	4	4	4	4
Практические	30	30	30	30
В том числе инт.	8	8	8	8
Итого ауд.	34	34	34	34
Контактная работа	34	34	34	34
Сам. работа	74	74	74	74
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):

Путилова Елена Викторовна

При наличии обучающихся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья, которым необходим особый порядок освоения дисциплины (модуля), по их желанию разрабатывается адаптированная к ограничениям их здоровья рабочая программа дисциплины (модуля).

Рабочая программа дисциплины

Мотивационный дизайн и геймификация

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование. Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 22 февраля 2018 г. № 121

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки: 44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль): «Культурологическое образование и цифровая педагогика»

утвержденного Учёным советом СГСПУ от 30.04.2026 г. протокол №9

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Информационно-коммуникационных технологий в образовании

Протокол от 30.06.2026 г. №10

Зав. кафедрой Тараканова Е.Н.

Начальник УОП



Н.А. Доманина

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
Цель изучения дисциплины: готовность к реализации принципов мотивационного дизайна и геймификации в профессиональной деятельности Задачи изучения дисциплины: • освоение практических аспектов повышения степени вовлеченности обучающихся в образовательный процесс и достижения целей обучения средствами мотивационного дизайна и геймификации; • приобретение навыков применения приемов мотивационного дизайна и геймификации в учебном процессе Область профессиональной деятельности: 01 Образование и наука	
2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О.08
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
Содержание дисциплины базируется на материале:	
Психология Педагогика Учебная практика (технологическая практика) (по проектированию цифровых образовательных ресурсов)	
2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
Производственная практика (педагогическая практика) Производственная практика (преддипломная практика) Производственная практика (технологическая (проектно-технологическая) практика) (по организации внеурочной деятельности) Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена в форме профессионального (демонстрационного) экзамена Выполнение и защита выпускной квалификационной работы	
3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
ОПК-2. Способен участвовать в разработке основных и дополнительных образовательных программ, разрабатывать отдельные их компоненты (в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий)	
ОПК-2.1. Знает историю, закономерности и принципы построения и функционирования образовательных систем, роль и место образования в жизни личности и общества; основы дидактики, основные принципы деятельностного подхода, виды и приемы современных образовательных технологий; пути достижения образовательных результатов в области ИКТ	
Знает: принципы мотивационного дизайна, основные компоненты моделей ARCS и SSDL; практические аспекты повышения степени вовлеченности обучающихся в процесс и достижения целей обучения; специфику применения приемов мотивационного дизайна в дистанционных курсах	
ОПК-2.2. Умеет классифицировать образовательные системы и образовательные технологии; разрабатывать и применять отдельные компоненты основных и дополнительных образовательных программ в реальной и виртуальной образовательной среде	
Умеет: разрабатывать различные мотивационные стратегии для учебного процесса; формулировать мотивационные задачи и разрабатывать мотивационные тактики; реализовывать элементы мотивационного дизайна в электронных курсах	
ОПК-8. Способен осуществлять педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний	
ОПК-8.1. Знает: историю, теорию, закономерности и принципы построения и функционирования образовательного процесса, роль и место образования в жизни человека и общества, современное состояние научной области, соответствующей преподаваемому предмету; прикладное значение науки; специфические методы научного познания в объеме, обеспечивающем преподавание учебных предметов	
Знает: основные подходы к геймификации образовательного процесса; особенности игрового мышления и динамики игр для мотивации обучающихся и решения познавательных задач в игровой форме; возможности геймификации для повышения мотивации обучающихся и достижения метапредметных образовательных результатов; возможности цифровых инструментов для организации образовательных игр и построения игрофицированных систем	
ОПК-8.2. Умеет: использовать современные, в том числе интерактивные, формы и методы воспитательной работы в образовании обучающихся	
Умеет: моделировать поведение обучающихся в образовательных играх и игрофицированных системах; прогнозировать эффективность выбора инструментов игрофицированной системы и средств мотивации; инициировать и организовать образовательные игры с использованием средств ИКТ (квест, флэшмоб, геокешинг и т.п.); использовать элементы игрофикации в качестве инструментов формирующего оценивания во внеурочной деятельности; проектировать игрофицированные системы, образовательные игры и игровые ситуации на основе инновационных образовательных моделей, реализующих совместную информационно-поисковую, продуктивную деятельность обучающихся и направленных на формирование технологических навыков эффективной работы с сервисами Web 2.0	

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)				
Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов	Интеракт.
	Раздел 1. Основы мотивационного дизайна			
1.1	Базовые принципы мотивационного дизайна /Лек/	7	2	0
1.2	Базовые принципы мотивационного дизайна /Ср/	7	6	0
1.3	Модели мотивационного дизайна /Пр/	7	8	2
1.4	Модели мотивационного дизайна /Ср/	7	15	0
1.5	Роль мотивационного дизайна в e-learning обучении /Пр/	7	6	2
1.6	Роль мотивационного дизайна в e-learning обучении /Ср/	7	15	0
	Раздел 2. Технологические основы проектирования геймификационных систем			
2.1.	Базовые принципы и модели построения геймификационных систем /Лек/	7	2	0
2.2	Базовые принципы и модели построения геймификационных систем /Ср/	7	8	0
2.3	Основные компоненты геймификационных систем /Пр/	7	8	2
2.4	Основные компоненты геймификационных систем /Ср/	7	15	0
2.5	Системный подход при построении игрофицированных систем /Пр/	7	8	2
2.6	Системный подход при построении игрофицированных систем /Ср/	7	15	0

5. Оценочные и методические материалы по дисциплине (модулю)
5.1. Содержание аудиторной работы по дисциплине (модулю)
7 семестр, 2 лекции, 15 практических занятия Раздел 1. Основы мотивационного дизайна Лекция №1 (2 часа) Базовые принципы мотивационного дизайна Вопросы и задания: Принципы мотивационного дизайна Практические аспекты повышения степени вовлеченности обучающихся в процесс и достижения целей обучения Практические занятия №1-4 (8 часов) Модели мотивационного дизайна Вопросы и задания: Сравнительный анализ моделей мотивационного дизайна ARCS и SSDL Анализ и разработка мотивационных стратегий Практические занятия №5-7 (6 часов) Роль мотивационного дизайна в e-learning обучении Вопросы и задания: Приемы повышения мотивации e-learning обучении: сравнительный анализ (истории в цифровых форматах, подкасты, аудиовизуальные презентации, онлайн дебаты и др.) Инструментальные средства создания мотивационных инструментов Раздел 2. Технологические основы проектирования геймификационных систем Лекция №2 (2 часа) Базовые принципы и модели построения геймификационных систем Вопросы и задания: Игрофикация в социальных проектах и образовании. Игрофикация в ИТ-проектах. Игрофикация для повышения личной эффективности. Бихевиоризм и внешняя мотивация. Типы внешней мотивации. Эффективность внешней мотивации; особенности ее применения. Внутренняя мотивация как цель геймификационной системы Практические занятия №8-11 (8 часов) Основные компоненты геймификационных систем Вопросы и задания: Основные аспекты игрофикации. Динамика (анализ сценариев), механика (использование сценарных элементов), эстетика, социальное взаимодействие. Игровые элементы. PBL (Points, badges, leaderboard) и бейджификация. Пирамида элементов: динамики, механики, компоненты. Анализ игровых механик Практические занятия №12-15 (8 часов)

Системный подход при построении игрофицированных систем

Вопросы и задания:

Системный подход при построении геймифицированных систем. Модель 6-О.

Поведенческие мотивы в геймификации. Характеристика поведения и классификация игроков

5.2. Содержание самостоятельной работы по дисциплине (модулю)			
Содержание обязательной самостоятельной работы по дисциплине			
№ п/п	Темы дисциплины	Содержание самостоятельной работы студентов	Продукты деятельности
1	Базовые принципы мотивационного дизайна	Визуализация базовых принципов мотивационного дизайна с помощью ментальной карты	Ментальная карта
2	Модели мотивационного дизайна	Анализ классической модели мотивационной стратегии ARCS-V. Визуализация результатов исследования в формате ментальной карты	Эссе «Плюсы и минусы классической модели мотивационной стратегии ARCS-V», Ментальная карта
3	Роль мотивационного дизайна в e-learning обучении	Для одного из дистанционных курсов провести анализ потенциальной целевой аудитории на предмет исследования: • готовности к вниманию; • осознания значимости; • ощущения уверенности • потенциала удовлетворённости; • наличия силы воли и др.	Анкета, Аналитический отчет
4	Базовые принципы и модели построения геймификационных систем	Ментальная карта «Примеры применения геймификационных систем в различных областях и сферах деятельности человека»	Ментальная карта
5	Основные компоненты геймификационных систем	SWOT-анализ инструментов геймификационной системы (с учетом специфики целевой аудитории)	SWOT-анализ
6	Системный подход при построении игрофицированных систем	Визуализация портрета обучающегося – участника игрофицированной системы	Карта обучающегося (портрет «игрока»)
Содержание самостоятельной работы по дисциплине на выбор студента			
№ п/п	Темы дисциплины	Содержание самостоятельной работы студентов	Продукты деятельности
1	Базовые принципы мотивационного дизайна	Для модели «перевернутое обучение» разработать методические рекомендации по повышению мотивации выполнения домашнего задания: включения историй в цифровых форматах, подкастов, аудиовизуальных презентаций и др.	Методические рекомендации
2	Модели мотивационного дизайна	Анализ характера субъект-субъектных отношений в модели SSDL — Staged Self-Directed Learning	Концептуальная таблица, Методические рекомендации
3	Роль мотивационного дизайна в e-learning обучении	Разработка мотивационной стратегии для коррекции содержания одного из массовых открытых онлайн курсов	Методические рекомендации
4	Базовые принципы и модели построения геймификационных систем	Реферативный обзор Интернет- источников на иностранных языках	Реферативный обзор
5	Основные компоненты геймификационных систем	Разработка геймификационной системы (системы бейджей) в соответствии образовательными результатами ФГОС общего образования	Геймификационная система
6	Системный подход при построении игрофицированных систем	Разработка анкеты и проведение социологического опроса по выявлению внешней и внутренней мотивации обучающихся «Если бы мы на уроке играли...». Составление аналитического отчета по результатам анкетирования.	Анкета, Аналитический отчет

5.3. Образовательные технологии

При организации изучения дисциплины будут использованы следующие образовательные технологии: информационно-коммуникационные технологии, технология организации самостоятельной работы, технология рефлексивного обучения, технология модульного обучения, технология игрового обучения, технологии групповой дискуссии, интерактивные технологии, технология проблемного обучения, технология организации учебно-исследовательской деятельности, технология проектного обучения, технология развития критического мышления.

5.4. Текущий контроль, промежуточный контроль и промежуточная аттестация

Балльно-рейтинговая карта дисциплины оформлена как приложение к рабочей программе дисциплины. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине оформлен отдельным документом.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Дата обращения к электронным учебным изданиям, электронным образовательным ресурсам, современным базам данных и информационным справочным системам совпадает с датой утверждения рабочей программы

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	Соловова, Н. В., Суханкина, Н. В., Дмитриева, Д. С., Дмитриев, Д. С.	Цифровая педагогика: технологии и методы: учебное пособие URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=611255	Самара: Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева (Самарский университет), 2020

6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие, ссылка на электронную библиотечную систему	Издательство, год
Л2.1	Егорова, Е. В., Панфилова, А. П., Пашоликов, М. С. [и др.]	Как учить учиться по-новому: учебное пособие URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=709502	Санкт-Петербург: Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена (РГПУ), 2023

6.2 Перечень программного обеспечения

- Acrobat reader DC
- Dr.Web Desktop security, Dr.Web Server security
- GIMP
- Мой офис, сервисы Яндекс 360 для образования (почта, Яндекс Диск, Яндекс Телемост, Яндекс документы, Календарь)
- Многофункциональный сервис обмена информацией Max
- Архиватор 7-Zip
- Браузер Яндекс для организаций

6.3 Перечень информационных справочных систем, профессиональных баз данных

- ЭБС «Университетская библиотека онлайн»
- Базы данных Springer eBooks
- Единое содержание общего образования <https://edsoo.ru/>
- Библиотека цифрового образовательного контента <https://моиуроки.рф/>

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	Наименование специального помещения: учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, практических занятий, групповых консультаций, индивидуальных консультаций, текущего контроля, промежуточной аттестации. Оснащенность: Комплект учебной мебели, меловая доска, ноутбук, переносное проекционное оборудование (мультимедийный проектор и экран на треноге), портативное звукоусиливающее оборудование. Наименование специального помещения: помещение для самостоятельной работы, Читальный зал. Оснащенность: ПК-4шт. с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду СГСПУ, Письменный стол-4 шт., Парты-2 шт.
-----	--

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Работа над теоретическим материалом происходит кратко, схематично, последовательно фиксировать основные положения, выводы, формулировки, обобщения; пометать важные мысли, выделять ключевые слова, термины. Проверка терминов,

понятий с помощью энциклопедий, словарей, справочников с выписыванием толкований в тетрадь. Обозначить вопросы, термины, материал, который вызывает трудности, пометить и попытаться найти ответ в рекомендуемой литературе. Если самостоятельно не удастся разобраться в материале, необходимо сформулировать вопрос и задать преподавателю. Проработка рабочей программы дисциплины, уделяя особое внимание целям и задачам, структуре и содержанию дисциплины. Конспектирование источников, подготовка ответов к контрольным вопросам, просмотр рекомендуемой литературы, работа с информационными источниками в разных форматах. Также в процессе изучения дисциплины методические рекомендации могут быть изданы отдельным документом.

Балльно-рейтинговая карта дисциплины «Мотивационный дизайн и геймификация»

Курс 4 Семестр 7

Вид контроля		Минимальное количество баллов	Максимальное количество баллов
Раздел 1. Основы мотивационного дизайна			
Текущий контроль по разделу:			
1	Аудиторная работа	8	14
2	Самостоятельная работа (специальные обязательные формы)	10	18
3	Самостоятельная работа (специальные формы на выбор)	10	18
Контрольное мероприятие по разделу			
Промежуточный контроль		28	50
Раздел 2. Технологические основы проектирования геймификационных систем			
Текущий контроль по разделу:			
1	Аудиторная работа	8	14
2	Самостоятельная работа (специальные обязательные формы)	7	13
3	Самостоятельная работа (специальные формы на выбор)	13	23
Контрольное мероприятие по разделу			
Промежуточный контроль		28	50
Промежуточная аттестация			
Итого:		56	100

Виды контроля		Перечень или примеры заданий, критерии оценки и количество баллов	Темы для изучения и образовательные результаты
Текущий контроль по разделу 1. «Основы мотивационного дизайна»			
1	Аудиторная работа (4+10=14 баллов)	Составить концептуальную таблицу по результатам: - сравнительного анализа моделей мотивационного дизайна ARCS и SSDL, - анализа и разработки мотивационных стратегий Критерий оценивания: - выделено не менее 3-х параметров сравнения; - проведено сравнение не менее трех моделей управления проектами. Каждый критерий оценивается по следующему правилу: 0 баллов - критерий не выполнен; 1 балл – выполнен частично; 2 балла – выполнен полностью Всего: 4 балла - Приемы повышения мотивации e-learning обучении: сравнительный анализ (истории в цифровых форматах, подкасты, аудиовизуальные презентации, онлайн дебаты и др.) - Инструментальные средства создания мотивационных инструментов Привести примеры применения приемов и техник повышения мотивации e-learning обучении (не менее	Темы для изучения: Базовые принципы мотивационного дизайна Модели мотивационного дизайна Роль мотивационного дизайна в e-learning обучении Образовательные результаты: Знает: принципы мотивационного дизайна, основные компоненты моделей ARCS и SSDL; практические аспекты повышения степени вовлеченности обучающихся в процесс и достижения целей обучения; специфику применения приемов мотивационного дизайна в дистанционных курсах Умеет: разрабатывать различные мотивационные стратегии для учебного процесса; формулировать мотивационные задачи и разрабатывать мотивационные тактики; реализовывать элементы мотивационного дизайна в электронных курсах

		5). <table><tr><th>Курс</th><th>URL-адрес</th><th>Прием (техника) повышения мотивации</th></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table> Каждый критерий оценивается по следующему правилу: 0 баллов - критерий не выполнен; 1 балл – выполнен частично; 2 балла – выполнен полностью Всего: 10 баллов	Курс	URL-адрес	Прием (техника) повышения мотивации																			Знает: основные подходы к геймификации образовательного процесса; особенности игрового мышления и динамики игр для мотивации обучающихся и решения познавательных задач в игровой форме; возможности геймификации для повышения мотивации обучающихся и достижения метапредметных образовательных результатов; возможности цифровых инструментов для организации образовательных игр и построения игрофицированных систем Умеет: моделировать поведение обучающихся в образовательных играх и игрофицированных системах; прогнозировать эффективность выбора инструментов игрофицированной системы и средств мотивации; инициировать и организовать образовательные игры с использованием средств ИКТ (квест, флэшмоб, геокешинг и т.п.); использовать элементы игрофикации в качестве инструментов формирующего оценивания во внеурочной деятельности; проектировать игрофицированные системы, образовательные игры и игровые ситуации на основе инновационных образовательных моделей, реализующих совместную информационно-поисковую, продуктивную деятельность обучающихся и направленных на формирование технологических навыков эффективной работы с сервисами Web 2.0
Курс	URL-адрес	Прием (техника) повышения мотивации																						
2	Самостоятельная работа (обязательные формы) (4+10+4=18 баллов)	Визуализация базовых принципов мотивационного дизайна с помощью ментальной карты • все узлы ментальной карты содержат понятия, относящиеся непосредственно к тематике ментальной карты (исследования); • грамотно и точно установлены причинно-следственные связи между отдельными узлами ментальной карты; • проведена точная классификация понятий второго и следующих уровней, четко выстроена иерархия между ними; • корректно, лаконично, содержательно отобран текст для характеристики понятий ментальной карты, заметок в отдельных узлах; • корректно отображены изображения для ментальной карты, соответственно содержанию узла ментальной карты; • выбраны достоверные источники для описания отдельных понятий (узлов) ментальной карты; • используются ссылки на внешние ресурсы, содержащие дополнительную информацию о рассматриваемом объекте; • ментальная карта полностью раскрывает рассматриваемое понятие (проблему использования сервисов VR/AR для развития когнитивной сферы обучающегося), использованы различные подходы к достижению этой цели. Каждый критерий оценивается по следующему правилу: 0 баллов - критерий не выполнен; 0,25 балла – выполнен частично; 0,5 балл – выполнен полностью Всего: 4 балла Анализ классической модели мотивационной стратегии ARCS-V. Результаты эссе представить в формате ментальной карты. Продукт деятельности: эссе «Плюсы и минусы классической модели мотивационной стратегии ARCS-V» Критерии оценивания:																						

		В эссе отражено: • что такое модель ARCS-V и где её можно использовать; • как работают компоненты модели и чем можно мотивировать учеников; • почему анализ аудитории играет важную роль для мотивации; • зачем педдизайнеру и педагогу копилка мотивационных тактик; • действительна ли эта модель эффективна и влияет ли на успеваемость; • какие вопросы помогут мотивировать тех, кто учит. <i>Каждый критерий оценивается по следующему правилу:</i> <i>0 баллов - критерий не выполнен;</i> <i>1 балл – выполнен частично;</i> <i>2 балла – выполнен полностью</i> <i>Всего: 10 баллов</i>	
		Для одного из дистанционных курсов провести анализ потенциальной целевой аудитории на предмет исследования: • готовности к вниманию; • осознания значимости; • ощущения уверенности • потенциала удовлетворённости; • наличия силы воли и др. Продукт деятельности: анкета, аналитический отчет Критерии: • описана проблема, сформулированы цели и задачи исследования; • содержание вопросов позволяет сделать выводы по поставленной проблеме; • комментарии к вопросам априори настраивают на вдумчивые ответы, показывая значимость ответов респондента и благожелательный к нему настрой; • содержание каждого вопроса органично сочетается с выбранным типом (соответствует выбранному типу); • в форме присутствуют вопросы разных типов (всех возможных!); • формулировка вопросов лаконична, исключает двусмысленность, ориентирует отвечающего на искренние ответы; • вопросы в форме сформулированы верно с точки зрения правил русского языка, нет орфографических и пунктуационных ошибок; • проведен анализ результатов; сделаны лаконичные выводы. <i>Каждый критерий оценивается по следующему правилу:</i> <i>0 баллов - критерий не выполнен;</i> <i>0,25 балла – выполнен частично;</i> <i>0,5 балла – выполнен полностью</i> <i>Всего: 4 балла</i>	
3	Самостоятельная работа (на выбор) (10+4+4=18 баллов)	Для модели «перевернутое обучение» разработать методические рекомендации по повышению мотивации выполнения домашнего задания: включения историй в цифровых форматах, подкастов, аудиовизуальных презентаций и др.	

	Продукт деятельности: методические рекомендации Критерий оценивания: Методические рекомендации должны включать описание не менее 5 приемов повышения мотивации с использованием цифровых ресурсов Каждый прием повышения мотивации оценивается по следующему правилу: 0 баллов - критерий не выполнен; 1 балл – выполнен частично; 2 балла – выполнен полностью Всего: 10 баллов																
	Определить характер субъект-субъектных отношений в модели SSDL — Staged Self-Directed Learning: ● определить характер отношений обучающийся-преподаватель на каждой из стадий; ● описать условия и дать рекомендации педагогу по деятельности для перевода обучающегося на следующую стадию <table><tr><th>Стадия (характеристика обучаемого)</th><th>Характер отношений</th><th>Условия перехода на следующую стадию</th></tr><tr><td>Зависимый</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Заинтересованный</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Вовлеченный</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Самонаправленный</td><td></td><td></td></tr></table> Каждый критерий оценивается по следующему правилу: 0 баллов - критерий не выполнен; 0,5 балла – выполнен частично; 1 балл – выполнен полностью Всего: 4 балла	Стадия (характеристика обучаемого)	Характер отношений	Условия перехода на следующую стадию	Зависимый			Заинтересованный			Вовлеченный			Самонаправленный			
Стадия (характеристика обучаемого)	Характер отношений	Условия перехода на следующую стадию															
Зависимый																	
Заинтересованный																	
Вовлеченный																	
Самонаправленный																	
	Разработайте мотивационную стратегию для коррекции содержания одного из массовых открытых онлайн курсов. При этом мотивационная стратегия: ● не должна занимать слишком много времени; ● не должна отвлекать от учебных задач; ● не может выходить за рамки основных требований к курсу, в том числе бюджета на его разработку; ● должны быть приемлемыми для аудитории; ● должны быть реализуемы, то есть подходить под манеру подачи материала и личные предпочтения. Каждый критерий оценивается по следующему правилу: 0 баллов - критерий не выполнен; 0,5 балла – выполнен частично; 1 балл – выполнен полностью Всего: 4 балла																
Контрольное мероприятие по разделу	-																

Промежуточный контроль (количество баллов)	50	
Текущий контроль по разделу 2 «Технологические основы проектирования геймификационных систем»		
1 Аудиторная работа (4+10=14 баллов)	- Основные аспекты игрофикации. Динамика (анализ сценариев), механика (использование сценарных элементов), эстетика, социальное взаимодействие. - Игровые элементы. PBL (Points, badges, leaderboard) и бейджификация. Пирамида элементов: динамики, механики, компоненты. Анализ игровых механик - Применение элементов игрофикации в качестве инструментов формирующего оценивания. Критерии оценивания презентации: - представленные в презентации материалы соответствуют теме (проблеме исследования); - раскрыты основные понятия, прослеживается связь между понятиями и логика изложения материала; - сформулирована ключевая идея, сделаны выводы по теме; - выдержана структура презентации, стиль соответствует проблеме (теме) исследования; - текст лаконичен, "дозирован" по объему и емко по содержанию, отражает авторскую позицию; - выбраны достоверные источники информации, есть ссылки на источники; - размещение на слайдах презентации объектов различного типа (схем, диаграмм, рисунков, видео и аудиоматериалов и т.д.); - используемые выразительные средства соответствуют представляемой информации (раскрывают, дополняют, конкретизируют). <i>Каждый критерий оценивается по следующему правилу:</i> <i>0 баллов - критерий не выполнен;</i> <i>0,5 балла – выполнен частично;</i> <i>1 балл – выполнен полностью</i> <i>Всего: 4 балла</i> - Системный подход при построении геймифицированных систем. Модель 6-О. - Поведенческие мотивы в геймификации. Характеристика поведения и классификация игроков Описание игрофицированной системы для программы внеурочной деятельности (аудиторная + самостоятельная внеаудиторная) Критерии оценивания: - в игрофицированной системе этапы продвижения игрока имеют логическую завершенность; - игрофицированная система ориентирована на продуктивную деятельность обучающихся; - для организации продуктивной деятельности используются социальные сервисы Web 2.0; - разработаны критерии для оценивания деятельности обучающихся на каждом этапе игры; - критерии априори прозрачны для обучающихся; - критерии четко связаны с инструментами, используемыми в игрофицированной системе; - игрофицированная система выполняет роль инструмента формирующего оценивания; - используются сервисы Web 2.0 для иллюстрации продвижения игрока; - дополнительными бонусами оценивается коллективная работа; <i>Каждый критерий оценивается в 1 балл.</i> <i>Всего: 10 баллов</i>	Темы для изучения: Базовые принципы и модели построения геймификационных систем Основные компоненты геймификационных систем Системный подход при построении игрофицированных систем Образовательные результаты: Знает: принципы мотивационного дизайна, основные компоненты моделей ARCS и SSDL; практические аспекты повышения степени вовлеченности обучающихся в процесс и достижения целей обучения; специфику применения приемов мотивационного дизайна в дистанционных курсах Умеет: разрабатывать различные мотивационные стратегии для учебного процесса; формулировать мотивационные задачи и разрабатывать мотивационные тактики; реализовывать элементы мотивационного дизайна в электронных курсах Знает: основные подходы к геймификации образовательного процесса; особенности игрового мышления и динамики игр для мотивации обучающихся и решения познавательных задач в игровой форме; возможности геймификации для повышения мотивации обучающихся и достижения метапредметных образовательных результатов; возможности цифровых инструментов для организации образовательных игр и построения игрофицированных систем Умеет: моделировать поведение обучающихся в образовательных играх и игрофицированных системах; прогнозировать эффективность выбора инструментов игрофицированной системы и средств мотивации; инициировать и организовать образовательные игры с использованием средств ИКТ (квест, флэшмоб, геокешинг и т.п.); использовать элементы игрофикации в качестве инструментов формирующего оценивания во внеурочной

2	Самостоятельная работа (обязательные формы) (4+5+4=13 баллов)	Ментальная карта «Примеры применения геймификационных систем в различных областях и сферах деятельности человека» Критерии оценивания ментальной карты: ● глубина отражения содержания сути проблемы; ● высокий уровень структуризации материала; ● заметки к вершинам позволяют однозначно идентифицировать объект и/или его свойства; ● информация в поле заметок содержит лаконичные и достоверные сведения; ● адекватность использования нетекстовых компонентов; ● корректность цитирования источников; ● наличие ассоциативных связей и семантическая насыщенность; ● высокий уровень технологичности карты (использование возможностей сервиса: наличие гиперссылок, использование цветовых решений и т.п.) <i>Каждый критерий оценивается по следующему правилу:</i> <i>0 баллов - критерий не выполнен;</i> <i>0,5 балла – выполнен частично;</i> <i>1 балл – выполнен полностью</i> <i>Всего: 4 балла</i> SWOT-анализ инструментов геймификационной системы (с учетом специфики целевой аудитории): ● корректно определены «сильные» стороны процесса использования компонент геймификационной системы (дана адекватная оценка состояния и важности по 10-балльной шкале); ● корректно определены «слабые» стороны компонент геймификационной системы (дана адекватная оценка состояния и важности по 10-балльной шкале); ● корректно описаны угрозы/риски «извне» (среды) для использования компонент геймификационной системы (дана адекватная оценка состояния и важности по 10-балльной шкале); ● корректно описаны возможности «извне» (среды) для использования компонент геймификационной системы (дана адекватная оценка состояния и важности по 10-балльной шкале); ● сделаны лаконичные выводы, как «сильными» сторонами противодействовать угрозам; ● сделаны лаконичные выводы, как «слабые» характеристики устранять за счет возможностей среды; ● построена матрица SWOT и выбрана оптимальная стратегия использования компонент геймификационной системы; ● четкая формулировка авторской позиции при выборе стратегии; ● наличие аргументов (статистики, примеров и т.п.), подтверждающих выбранную стратегию. ● результат представлен на сервисе https://www.masterplans.ru/swot/ <i>Каждый критерий оценивается в 0,5 балла</i> <i>Всего: 5 баллов</i> Визуализация портрета обучающегося – участника игрофицированной системы. Продукт: карта обучающегося (портрет «игрока»).	деятельности; проектировать игрофицированные системы, образовательные игры и игровые ситуации на основе инновационных образовательных моделей, реализующих совместную информационно-поисковую, продуктивную деятельность обучающихся и направленных на формирование технологических навыков эффективной работы с сервисами Web 2.0
---	--	--	---

		Критерии оценивания карты «игрока»: - отмечены особенности игрового мышления и мотивации потенциальных участников; - особенности соответствуют рассматриваемой модельной ситуации (специфика школы, класса и т.п.); - сформулированы не менее 5 типологических признаков. <i>Каждый критерий оценивается по следующему правилу:</i> <i>0 баллов - критерий не выполнен;</i> <i>0,5 балла – выполнен частично;</i> <i>1 балл – выполнен полностью</i> <i>Всего: 4 балла</i>	
3	Самостоятельная работа (на выбор) (4+12+7=23 балла)	Реферативный обзор Интернет-источников на иностранных языках. Критерии оценивания аннотированного каталога: - в каталоге введены тематические рубрики; структура каталога обеспечивает его прозрачность; - в предлагаемых источниках содержится информация по ключевым понятиям темы (проблемы исследования); - ресурсы содержат материалы, доступные по восприятию для целевой аудитории и соответствуют профессиональной сфере деятельности; - каталог в целом содержит счерпывающую информацию по проблеме исследования; <i>Каждый критерий оценивается в 1 балл.</i> <i>Всего: 4 балла</i> Разработка геймификационной системы (системы бейджей) в соответствии образовательными результатами ФГОС общего образования. Система должна быть ориентирована на мониторинг формирования личностных и метапредметных результатов (регулятивных, познавательных и коммуникативных). Требование: в системе должно быть представлено не менее 3 результатов из каждой группы. <i>Каждый критерий оценивается в 1 балл.</i> <i>Всего: 12 баллов</i> Разработка анкеты и проведение социологического опроса по выявлению внешней и внутренней мотивации обучающихся «Если бы мы на уроке играли...». Составление аналитического отчета по результатам анкетирования. Критерии: - описана проблема, сформулированы цели и задачи исследования; - содержание каждого вопроса органично сочетается с выбранным типом (соответствует выбранному типу); - в форме присутствуют вопросы разных типов (всех возможных!); - формулировка вопросов лаконична, исключает двусмысленность, ориентирует отвечающего на искренние ответы; - вопросы в форме сформулированы верно с точки зрения правил русского языка, нет орфографических и пунктуационных ошибок; - выражается личное отношение к полученной в результате анкетирования информации с помощью различных вербальных и невербальных средств; - комментарии к вопросам априори настраивают на вдумчивые ответы, показывая значимость	

Направление подготовки: 44.03.01 Педагогическое образование
 Направленность (профиль): «Культурологическое образование и цифровая педагогика»
 Рабочая программы дисциплины «Мотивационный дизайн и геймификация»

		ответов респондента и благожелательный к нему настрой; <i>Каждый критерий оценивается в 1 балл.</i> <i>Всего: 7 баллов</i>	
Контрольное мероприятие по разделу	-		
Промежуточный контроль (количество баллов)	50		
Промежуточная аттестация	Представлены в фонде оценочных средств для промежуточной аттестации по дисциплине		