Курс по выбору студента

Кафедра психологии

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Название курса по выбору студента | **Геймификация в образовании** |
| 2 | Специальность (направление специальности) | все |
| 3 | Курс обучения | От второго |
| 4 | Семестр обучения |  |
| 5 | Количество кредитов |  |
| 6 | Цели курса по выбору студента | Формирование у студентов системы знаний и умений в проектировании образовательных игр  Студентам предоставляется возможность развить своё творческое мышление и создать серию оригинальных творческих продуктов (игр по выбранной педагогической специальности).  Наличие собственных разработок для проведения занятий и факультативов с детьми повысит профессиональную привлекательность выпускников для потенциальных работодателей |
| 7 | Ф.И.О. лектора/профессора | Козырева Нелли Арнольдовна, кандидат психологических наук, доцент |
| 8 | Пререквизиты | Психология игры |
| 9 | Содержание специализированного модуля по выбору студента | Общие теории игры. Игра и психическое развитие ребенка в онтогенезе.  Человек играющий. Условия возникновения игры. Виды игр. Структура игр. Правила игр.  История геймификации в образовании. Виды и направления геймификации в образовании. Мотивация познавательной деятельности, развития мышления, правильного поведения и коммуникации детей в играх. Эффективность геймификации в образовании. От дидактических – к компьютерным играм.  Игровая развивающая среда в ДОУ, начальной и средней школе.  Проектирование настольной игры.  Игровые механики.  Дизайн игры.  Методы повышения уровня новизны и оригинальности творческого продукта.  Поэлементный анализ настольных игр, игровых механик и повышение их уровня оригинальности  Психологические аспекты проектирования настольных игр: что необходимо учитывать автору при разработке  Герой игры – игровая история, цели, мотивы. Техники проектирования (сторителлинг)  Проектирование игрового поля и аксессуаров к игре  Способы поддержания мотивации игроков (поддержание игрового азарта)  Правила игры: структура действий, описания  Виды и функции настольных игр, создание многофункциональных игр  Типовые приёмы изобретательства: применение к проектированию элементов настольных игр  Разработка настольных игр для развития интеллекта  Разработка настольных игр для развития эмоционального интеллекта  Разработка настольных игр по безопасности дорожного движения  Разработка настольных дидактических игр по предметам школьной программы  Разработка настольных игр по предпринимательству, экономике, бизнесу, профориентации, подбору персонала  Разработка настольных игр краеведческого и патриотического содержания  Разработка настольных игр для проведения воспитательной работы. |
| 10 | Рекомендуемая литература | Основная литература   1. Эльконин Д.Б. Психология игры.  — 2-е изд. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. — 360 с. ISBN 5-691-00256-2 2. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / Сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова; Коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011**.**— 416 с. 3. [Гейб Зикерманн](http://www.ozon.ru/person/25899210/), [Джоселин Линдер](http://www.ozon.ru/person/25899222/). Геймификация в бизнесе: как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов. - М.: «Манн, Иванов и Фербер», 2014. 4. Козырева Н.А. Педагогика творчества. Журнал «Новые ценности образования», Москва, № 1/2003г., с.96-102 5. Козырева Н.А. Система развивающих настольных игр. Журнал «Начальная школа», Минск, № 3-8/1997г. 6. Козырева Н.А. Пространство игры и игрушки в изобретательском творчестве// Московская игротека. Вып.3, М., 2003,С.34-45. 7. Козырева Н.А. Анализ российской изобретательской деятельности в области игр и игрушек, 1971- 2002 г.г. Тезисы II Международной педагогической конференции по раннему развитию и развивающим играм «Игровые технологии развития и обучения детей от младенчества до школы». – М., 2004. - с. 45-50 8. Козырева Н.А. Изобретательская деятельность в области игр и игрушек. – М.: Планета Детства, № 1/2005 9. Козырева Н.А. Формирование творческой когнитивной стратегии с помощью настольных, ролевых и компьютерных игр. Тезисы докладов научно-практической конференции «Развитие системы подготовки преподавателей, специалистов и исследователей ТРИЗ». Петрозаводск, 18-20 июля 2003г. 10. Козырева Н.А. Игровая развивающая среда (в контексте программы дошкольного образования "ДИАЛОГ"). – Тезисы докладов Международной научно-практической конференции «Современное образование и воспитание: тенденции, технологии, методики». - Могилев, МГУ им. Кулешова, 2013 г. 11. Козырева Н.А. Формирование игровой развивающей среды в дошкольной образовательной организации. - М.: Стандарты нового образования, №2 /2014, стр. 24-29. НИИСО ГБОУ ВПО МГПУ   Дополнительная литература   1. Козырева Н.А. Патент России на полезную модель № 10102 "Игра в карты " 2. Козырева Н.А. Патент России на изобретение № 2111785 "Настольная игра" 3. Козырева Н.А. Патент Беларуси на изобретение № 3441 "Настольная игра" 4. Козырева Н.А. Настольно-печатные развивающие игры по сюжетам сказок для детей 5-7 лет. - Могилёв, изд. МГУ им. Кулешова, 1998. – 52с. 5. Козырева Н.А. Изобретательская деятельность в области игр и игрушек. – М.: Планета Детства, № 1/2005 6. Kozyreva N. Training technique of TRIZ elements with the help of a toy "Bob of toy". Thesises of the report ETRIA World conference "TRIZ FUTURE 2002 ", Strasbourg, 6-8 November, 2002. 7. Kozyreva N, Seredinski A., Seredinski V. Les jouets d’enfants: un instrument didactique pour l’enseignement TRIZ. Exemple des poussahs. Technologies&Formations № 105, decembre 2002 (page 14-16) |
| 11 | Методы преподавания | Лекции, электронные презентации, проблемный метод, метод сравнительного анализа, групповая дискуссия, элементы тренинга, интерактивные игры и упражнения, методы и технологии развития творческого мышления |
| 12 | Язык обучения | Русский |
| 13 | Условия (требования) для освоения учебной дисциплины | Требования преподавателя. В конце курса – разработка собственной игры |