УП: 09.04.02-22-1-ИСТиИТО.plm.plx
Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Гаранин Максим Алексеевич
Должность: И.о. ректора
Дата подписания: 20.09.2022 08:08:02
Уникальный программный ключ:
09f9c0855a13fb1cc9fc841ffccb251a28eca6f4

Аннотация рабочей программы дисциплины (модуля) / практики
Б1.В.05 Геймификация учебного процесса в цифровой образовательной среде
Специальность/направление подготовки: 09.04.02 Информационные системы и технологии
Специализация/профиль: Цифровые технологии в образовании

Цели освоения дисциплины (модуля) / практики

совершенствование профессиональных компетенций студентов в области применения геймификации в учебном процессе

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля)/практики.
Индикаторы достижения компетенций

ПК-5 Способен проектировать, разрабатывать и документировать инструменты геймификации учебного процесса в цифровой образовательной среде

ПК-5.1 Проектирует и разрабатывает инструменты геймификации учебного процесса

ПК-5.2 Разрабатывает инструкции по работе с инструментами геймификации учебного процесса

В результате освоения дисциплины (модуля)/практики обучающийся должен

Знать:

задачи в рамках поставленной цели

особенности организации социального взаимодействия с разными категориями населения в разных ситуациях общения

современные образовательные технологии

Уметь:

выбирать оптимальные способы решения поставленных задач, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений

Владеть:

применять на практике, а также самостоятельно разрабатывать информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе

Дисциплина/практика реализуется, в том числе, в форме практической подготовки

Трудоёмкость дисциплины/практики: 4 ЗЕ.