

**Приложение 1 к РПД К.М.01.02
Игровые технологии
в профессиональном обучении**

**44.03.04 Профессиональное обучение (по
отраслям), направленность (профиль)
Сервис в индустрии гостеприимства**

Форма обучения – очная

Год набора - 2023

**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО
ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

1.	Кафедра	Сервиса и туризма
2.	Направление подготовки	44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)
3.	Направленность (профиль)	Сервис в индустрии гостеприимства
4.	Дисциплина	К.М.01.02 Игровые технологии в профессиональном обучении
5.	Форма обучения	очная
6.	Год набора	2023

I. Методические рекомендации по организации работы студентов во время проведения лекционных и практических занятий

1.1 Методические рекомендации по организации работы студентов во время проведения лекционных занятий

Работа с лекционным материалом – это работа с записями.

Материал лекций является алгоритмом поиска информации на заданную тему, ориентирует в проблемах и ресурсах информационных систем. Материалы лекции необходимо использовать для подготовки к практическим занятиям. В ходе лекции следует внимательно относиться к тем моментам, где преподаватель указывает на основные и дополнительные источники информации: следует четко записывать данные источника, оставлять место для дополнительных комментариев, а также для того, чтобы записать аналогичный источник информации, раскрывающий данный пункт темы. В качестве дополнительной работы следует применять метод формализации записей, то есть на свободном месте создавать схемы, зафиксированного материала. Новые термины, понятия, определения следует выделять, добиваться глубокого запоминания формулировок, а также мысленно выстраивать логику связей между терминами и определениями различных модулей.

1.2 Методические рекомендации по подготовке к семинарским (практическим) занятиям

Практические занятия посвящены изучению наиболее важных тем учебной дисциплины. Они служат для закрепления изученного материала, развития умений и навыков подготовки докладов, сообщений, приобретения опыта устных публичных выступлений, ведения дискуссии, аргументации и защиты выдвигаемых положений, а

также для контроля преподавателем степени подготовленности студентов по изучаемой дисциплине.

В ходе подготовки к семинарским (практическим) занятиям следует изучить основную и дополнительную литературу, учесть рекомендации преподавателя и требования рабочей программы.

Рекомендуется подготовить свой конспект ответов по рассматриваемой тематике, подготовить тезисы для выступлений по всем учебным вопросам, выносимым на занятие. Следует продумать примеры с целью обеспечения тесной связи изучаемой теории с реальной практикой. Список рекомендованной литературы следует дополнить современными источниками, в том числе аналитикой по реализованным проектам в креативных индустриях, культурных мероприятий.

1.3. Методические рекомендации по подготовке презентации

Алгоритм создания презентации:

- 1 этап – определение цели презентации
- 2 этап – подробное раскрытие информации,
- 3 этап – основные тезисы, выводы.

Следует использовать 7-12 слайдов. При этом:

- первый слайд – титульный. Предназначен для размещения названия презентации, имени докладчика и его контактной информации;
- на втором слайде необходимо разместить ключевые вопросы, представленные в презентации
- оставшиеся слайды имеют информативный характер.

Обычно подача информации осуществляется по плану: тезис – аргументация – вывод.

Требования к оформлению и представлению презентации:

1. Тщательно структурированная информация.
2. Наличие коротких и лаконичных заголовков, маркированных и нумерованных списков.
3. Каждому положению (идее) надо отвести отдельный абзац.
4. Главную идею надо выложить в первой строке абзаца.
5. Использовать табличные формы представления информации (диаграммы, схемы) для иллюстрации важнейших фактов, что даст возможность подать материал компактно и наглядно.
6. Графика должна органично дополнять текст.
7. Выступление с презентацией длится не более 10 минут;

1.4 Методические рекомендации по решению кейс-заданий

Метод case-study или метод конкретных ситуаций (от английского case – случай, ситуация) представляет собой неигровой имитационный метод активного обучения, где ключевым методом является проблемно-ситуационный анализ, который представляет собой проблемную ситуацию, предлагаемую в качестве задачи для анализа и поиска решения. Прагматический анализ предполагает осмысление того или иного объекта, процесса, явления с точки зрения более эффективного использования в практике работы организации (диагностику содержания деятельности в ситуации, ее моделирование и оптимизацию).

Решение кейса представляет собой продукт самостоятельной индивидуальной или групповой работы студентов. Работа с кейсом осуществляется поэтапно:

Первый этап – знакомство с текстом кейса, изложенной в нем ситуацией, ее особенностями.

Второй этап – выявление фактов, указывающих на проблему(ы), выделение основной проблемы (основных проблем), выделение факторов и персоналий, которые могут реально воздействовать.

Третий этап – выстраивание иерархии проблем (выделение главной и второстепенных), выбор проблемы, которую необходимо будет решить.

Четвертый этап – генерация вариантов решения проблемы. Возможно проведение «мозгового штурма».

Пятый этап – оценка каждого альтернативного решения и анализ последствий принятия того или иного решения.

Шестой этап – принятие окончательного решения по кейсу, например, перечня действий или последовательности действий.

Седьмой этап – презентация индивидуальных или групповых решений и общее обсуждение.

Восьмой этап - подведение итогов в учебной группе под руководством преподавателя.

Применение кейсов может быть предложено для самостоятельной работы, коллективного обсуждения, а также для оценочных задач в индивидуальной работе со студентами.

1.5 Методические указания к выполнению терминологического диктанта

Терминологический диктант предполагает проверку понимания ключевых терминов по дисциплине, может быть проведен как самостоятельное контрольное мероприятие или быть включенным в собеседование со студентом. Проведение диктанта предполагает, что студент умеет раскрывать содержание термина или по развернутому определению записывать термин (понятие) в чек-лист. Терминологический диктант проводится как подготовка к тестовым заданиям. Для подготовки к диктанту можно использовать следующие формы работы:

- работа с конспектом лекций;
- составление глоссария по темам;
- составление мемокарты понятия, где используется несколько терминов.

1.6 Методические указания к выполнению тестовых заданий

Тестовая система предусматривает вопросы / задания, на которые необходимо дать один или несколько вариантов правильного ответа из предложенного списка ответов. При поиске ответа необходимо проявлять внимательность. Прежде всего, следует иметь в виду, что в предлагаемом задании всегда будет один правильный и один неправильный ответ. Всех правильных или всех неправильных ответов быть не может. Нередко в вопросе уже содержится смысловая подсказка, что правильным является только один ответ, поэтому при его нахождении продолжать дальнейшие поиски уже не требуется.

Вопросы в тестах могут быть обобщенными, не затрагивать каких-то деталей, в этом случае необходимо найти ответ, который является верным по существу, обобщает какое-либо понятие, раскрывает процесс и т.п.

Тестовые задания сгруппированы по темам учебной дисциплины.

Количество тестовых вопросов/заданий по каждой теме определено так, чтобы быть достаточным для оценки знаний по всему пройденному материалу.

1.7 Работа с дополнительной литературой и другими источниками информации

Эта работа отражает специфику дисциплины, где в базовых основаниях в большей мере лежат электронные ресурсы, оцифрованные учебные материалы. Это повышает требования к умению работать с большими объемами данных, агрегировать знания из различных источников, самостоятельно выстраивать логику освоения нового материала, в том числе дополнительного характера. Рекомендуется использовать источники информации официального характера, открытые ресурсы исследовательских и проектных университетов, веб-порталы бизнес-ассоциаций и образовательных площадок. Вместе с тем для освоения курса целесообразно проводить мониторинг социальных медиаресурсов, которые имеют группы по изучаемой теме. Для формирования экспертного опыта необходимо использовать отзывы посетителей о дизайн-проектах, мобильных сервисах и других продуктах, связанных с инновациями в туризме.

Оценка эффективности самостоятельной работы проводится в ходе аудиторных занятий, путем использования контрольных вопросов и тестовых материалов, связанных с темами, нераскрытыми в лекции. Также на основании знаний, полученных индивидуально, студентам предлагается принять участие в научно-практических конференциях, неделе науки и др.

Для формирования компетенций и углубленного изучения вопросов следует составлять схемы, алгоритмы и таблицы. Итоговый материал должен быть кратким, содержать примеры, географические названия, профессиональные термины.

1.8. Методические рекомендации по разработке курсового проекта

Курсовой проект отражает способность студента самостоятельно работать с большим объемом данных, проводить учебное исследование для чего выявлять и описывать проблему, разрабатывать структуру работы, описывать факты, процессы и события, делать логичные выводы, обосновывать их ссылками на авторитетные источники, корректные расчеты, а также использовать другие формы презентации научных исследований.

Курсовой проект по дисциплине «Игровые технологии в профессиональном обучении» предполагает разработку обучающего мероприятия (учебного занятия), в ходе которого профессиональные компетенции (одна или несколько) должны быть освоены в процессе игры. В курсовом проекте необходимо представить теоретическое и методологическое обоснование креативной идеи, раскрывающей замысел образовательного продукта на основе игры, представить игровой дизайн, ход реализации, обеспечение и рефлексию образовательного мероприятия.

Алгоритм подготовки курсовой работы:

1 этап – выбор темы, изучение источников для подтверждения актуальности её ключевой проблемы; разработка плана исследования вопросов, раскрывающих проблему; формулирование гипотезы исследования. В результате этапа должен быть составлен и согласован с научным руководителем план курсового проекта.

2 этап – анализ материалов исходные данных. Важно познакомиться с рекомендациями и алгоритмами игрового дизайна и профессионального обучения. В результате этапа должен быть получен материал теоретической главы курсового проекта, обоснована методика для проектной части работы.

3 этап – **самостоятельный учебный проект** на заданную тему, который ориентирован на создание образовательного продукта с игровой составляющей. Проект включает его концепцию, характеристику профессиональных компетенций, планируемых к освоению или развитию, программу реализации проекта, обоснование жизнеспособности и результативности проекта.

4 этап – обобщение и оформление материалов курсового проекта.

5 этап – защита курсового проекта, которая требует краткого выступления, презентации проекта, а также ответа на возникшие вопросы.

Материалы курсового проекта должны содержать не менее 60% оригинального (авторского) текста, в случае если работа имеет высокий процент заимствования, то на защите научный руководитель имеет право снизить оценку на 1-2 балла.

Примерная структура курсовой работы:

Титульный лист.

Оглавление курсового проекта.

Введение – раздел содержит обоснование актуальности исследования, объект, предмет, цель, задачи, методы исследования. Факультативно – кратко структура работы, список сокращений.

Глава 1 (теоретическая, аналитическая).

Глава 2 (3) (проект).

Заключение.

Список использованных источников.

Приложение (факультативно).

Требования к оформлению:

Объем курсовой работы – 30-40 страниц (примерно 1800 знаков с пробелами на листе).

Поля: левое поле - 3 см; правое – 1,5 см; верхнее и нижнее – 2 см.

Шрифт – Times New Roman 14 кегль, 1,5 интервал. Абзац – 1,25.

Заголовки – по центру.

Сноски – 12 шрифт.

Оглавление – автособираемое.

Ссылки (сноски) нумеруются последовательно в пределах страницы, на каждой новой странице нумерацию ссылок начинают сначала.

Каждая новая глава начинается с новой страницы. Заголовки печатаются прописными буквами. Точку в конце заголовка не ставят. Если заголовок состоит из двух предложений, их разделяют точкой. Перенос слов в заголовках не допускается.

Нумерация страниц начинается с титульного листа, но на самом титульном листе номер страницы не проставляется. Номер страницы ставится вверху с выравниванием по центру.

Список источников – оформление на основании требований стандартов библиографического описания источников.

1.9. Методические рекомендации по подготовке к сдаче зачета

Подготовка к зачету предполагает последовательную активность в освоении материалов курса, участие в практических занятиях, выполнение заданий для самостоятельной работы. В период подготовки к зачету студенты вновь обращаются к учебно-методическим материалам и закрепляют промежуточные знания. На зачет выносятся материалы в объеме, предусмотренном рабочей программой учебной дисциплины за семестр.

Подготовка студента к зачету включает в себя три этапа:

- самостоятельная работа в течение семестра;
- непосредственная подготовка в дни, предшествующие зачету по темам курса;

- подготовка к ответу на вопросы.

При подготовке к зачету студентам целесообразно использовать материалы лекций, основную и дополнительную литературу.

Зачет проводится в устной форме по билетам, которые утверждаются на заседании кафедры и включают в себя два вопроса. Формулировка вопросов совпадает с формулировкой перечня вопросов, доведенного до сведения студентов накануне экзаменационной сессии. Содержание вопросов одного билета относится к различным разделам программы с тем, чтобы более полно охватить материал учебной дисциплины.

Преподавателю предоставляется право задавать студентам вопросы в рамках билета, а также, помимо теоретических вопросов, предлагать задачи практико-ориентированной направленности по программе данного курса.

На подготовку к ответу на билет на зачете отводится 20 минут.

Результат зачета выражается оценками «зачтено», «незачтено».

При явке на зачет студенты обязаны иметь при себе зачетную книжку, которую они предъявляют преподавателю в начале зачета, а также письменные принадлежности. За нарушение дисциплины и порядка студенты могут быть удалены с зачета.

II. ПЛАНЫ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

Практическое занятие 1.1 Геймификация как социальный феномен и технология обучения

Вопросы для коллективного обсуждения:

1. Игра как социальный и педагогический феномен.
2. Свойства игры, обеспечивающие ей преимущества в образовательной деятельности.
3. Исследователи игр и игровых технологий.
4. Междисциплинарный подход в исследовании игры.
5. Эволюция игр в педагогике и профессиональном обучении.
6. Факторы актуализации игровых практик в обучении на современном этапе.
7. Рынок образовательных игр: спрос, предложение, регулирование, конкуренция.

Вопросы для самоконтроля:

1. Какие свойства личности формируются в процессе игры?
2. Почему этнографические исследования включают изучение народных игр?
3. В чём суть концепции «человека играющего» (Homo ludens)?

Задание для самостоятельной работы:

Заполнить таблицу

Факторы актуализации игровых практик	Пример профессии, чувствительной к фактору	Пример игры, отвечающей на вызовы фактора

Литература [1]

Практическое занятие 1.2 Типология игр в образовании

Вопросы для коллективного обсуждения:

1. Игра в системе методов активного обучения.

2. Классификация игр в образовательной деятельности.
3. Дидактические игры.
4. Интеллектуальные игры.
5. Настольные игры.
6. Квесты.
7. Деловые игры.
8. Специфика командных игр.
9. ТРИЗ в игровой практике.
10. Нецифровые и цифровые игры в профессиональном обучении.

Вопросы для самоконтроля:

Почему классификация игр всё более усложняется?

Что такое дидактические игры?

В чём преимущество ТРИЗ для разработки обучающих игр?

Задание для самостоятельной работы:

Создать единый дизайн (набор характеристик) и заполнить карточки 5 игр разного типа.

Литература [1]

Практическое занятие 1.3 Алгоритм разработки игры для профессионального обучения

Часть 1. Вопросы для коллективного обсуждения:

1. Игровой дизайн: ключевые понятия игрового проектирования.
2. Типология игровых, игровой проект глазами игрока.
3. Процесс создания концепции, игрового контента и правил.
4. Ядро игры, игровая механика.
5. Баланс игры. Игровые тексты. Дизайн уровней.
6. Прототип игры и его апробация.
7. Модель «механика-динамика-эстетика».
8. Менеджмент игровых проектов

Часть 2. Интерактивное занятие (на примере кейсов различных игр).

На основе анализа нескольких игр необходимо выявить типичные и специфические составляющие игры.

Игра	Ядро игры	Игровая механика	Эстетика игры

Вопросы для самоконтроля:

1. В чём разница и сходство стратегий игроков разного типа?
2. Что такое «игровой текст»?
3. Какие приёмы используют для проектирования уровней игры?

Задание для самостоятельной работы:

Разработайте вопросы о профессиональному обучении и возьмите интервью у нескольких человек. На основе ответов установите, какие мотивы движут участниками в профессиональном развитии. Составьте таблицу

Мотив развития в профессии	Компетенция (навык)	Рекомендуемая игра

Литература [2]

РАЗДЕЛ 2. МОДЕЛИРОВАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СРЕДСТВАМИ ИГРЫ

Тема 2.1. Формирование профессиональных компетенций средствами игры

Часть 1. Вопросы для коллективного обсуждения:

1. Профессиональные компетенции как результат игрового обучения.
2. Виды игр, формирующих «мягкие» компетенции профессионального характера.
3. Диагностические игры в профессиональном обучении.
4. Разработка авторской игры как технология развития профессиональных знаний и умений.
5. Планирование применения игр в образовательном процессе.
6. Условия эффективности применения игр в профессиональном обучении.

Часть 2. Интерактивное занятие (на примере кейсов различных игр).

Занятие проводится в форме нескольких деловых игр.

Вопросы для самоконтроля:

1. Почему игра используется для диагностики способностей, навыков?
2. Какие сложности возникают при разработке авторских игр?
3. Какие признаки показывают успешный или неудачный опыт проведения игры?

Задание для самостоятельной работы:

Представить презентацию, где проведен обзор 3-5 игр применяемых на деловых тренингах.

Тема 2.2. Тематические мероприятия на основе игровых практик

Часть 1. Вопросы для коллективного обсуждения:

1. Виды тематических игровых мероприятий в образовательной деятельности.
2. Профориентационные мероприятия.
3. Инсентив-программы.
4. Стратегические сессии на основе деловых игр.
5. Разработка сценария игрового мероприятия.
6. Модификация игры с учетом целевой аудитории.
7. Техническое задание на проведение мероприятия.
8. Организация и обеспечение тематического мероприятия.
9. Оценка результата игрового мероприятия

Часть 2. Интерактивное занятие (на примере кейсов различных игр).

На основе кейсов проводится разработка сценария игрового мероприятия (работа подгруппами).

Вопросы для самоконтроля:

1. Почему игра используется для диагностики способностей, навыков?
2. Какие сложности возникают при разработке авторских игр?
3. Какие признаки показывают успешный или неудачный опыт проведения игры?

Задание для самостоятельной работы:

Разработать чек-лист тематического мероприятия на основе игровой практики.

Литература [2, 3].