

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«Мурманский арктический университет»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

К.М.01.02 Игровые технологии в профессиональном обучении

(название дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом)

**основной профессиональной образовательной программы
по направлению подготовки**

44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)

(код и наименование направления подготовки)

Направленность (профиль)

Сервис в индустрии гостеприимства

(наименование направления (профиля / профилей / магистерской программы)

высшее образование – бакалавриат

уровень профессионального образования: высшее образование – бакалавриат / высшее образование –
специалитет, магистратура / высшее образование – подготовка кадров высшей квалификации

бакалавр

квалификация

очная

форма обучения

2023

год набора

Составитель(-и):

Желнина З. Ю., к.филос.н.
доцент кафедры сервиса и туризма

Утверждено на заседании кафедры
сервиса и туризма
института креативных индустрий и
предпринимательства
(протокол № 8 от 04.05.2023 г.)



Белевских Т. В.

Фамилия И.О.

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Сформировать систему знаний о трендах, технологиях и практике игровых технологий в профессиональном обучении.

2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

В результате освоения дисциплины (модуля) формируются следующие компетенции:

ПК-1 Способен формировать развивающую образовательную среду для реализации задач профессионального обучения в индустрии гостеприимства

ПК-5 способен реализовывать потенциал креативных индустрий в культурно-просветительской и сервисной деятельности

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
ПК-1 Способен формировать развивающую образовательную среду для реализации задач профессионального обучения в индустрии гостеприимства	1.1. Знает научно-методические основы организации учебно-профессиональной, проектной, исследовательской и иной деятельности обучающихся	Знать: историю и тренды игрового обучения Уметь: ставить образовательные цели в проекте Владеть: опытом диагностики проф.навыков
	1.2. Умеет применять современные образовательные технологии профессионального обучения и создания развивающей среды	Знать: структуру образовательной технологии Уметь: создавать развивающую среду средствами игры Владеть: навыками профессиональной коммуникации в игре
	1.3 Владеет методами профориентации, профессиональной адаптации и профессионального самоопределения для работы в индустрии гостеприимства	Знать: специфику проф.компетенций индустрии гостеприимства Уметь: разрабатывать инд.треки проф.обучения Владеть: методами поддержки интереса к профессиональному росту
ПК-5 способен реализовывать потенциал креативных индустрий в культурно-просветительской и сервисной деятельности	5.1. Знает тенденции и специфику креативных индустрий	Знать: признаки креативных решений в образовательном проекте Уметь: выявлять в проф.деятельности треки развития креативных компетенций Владеть: проектными навыками
	5.2. Умеет разрабатывать и реализовывать проекты креативного характера в культурно-просветительской и сервисной деятельности	Знать: специфику креативных проектов разных типов Уметь: формулировать целевые установки проекта Владеть: навыками разработки программы обеспечения проекта

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
	5.3. Владеет технологиями развития профессиональной деятельности с применением ресурсов креативных индустрий	Знать: специфику трудовых функций (видов деятельности) в отрасли гостеприимства Уметь: комбинировать игровые и профессиональные технологии в проектировании образовательного продукта Владеть: данными о конкуренции в индустрии гостеприимства на современном этапе

3. УКАЗАНИЕ МЕСТА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОСНОВНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина (модуль) относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, образовательной программы по направлению подготовки 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям), направленность (профиль) Сервис в индустрии гостеприимства.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Общая трудоемкость дисциплины (модуля) составляет 4 зачетных единиц или 144 часа, из расчета 1 з.е.= 36 часов.

Курс	Семестр	Трудоемкость в ЗЕТ	Общая трудоемкость (час.)	Контактная работа			Всего контактных часов	Из них в интерактивной форме	Кол-во часов на СРС		Кол-во часов на контроль	Форма контроля
				ЛК	ПР	ЛБ			Общее количество часов на СРС	Курсовые работы		
3	6	4	144	12	24	–	36	12	108	36	–	Зачет
Итого		4	144	12	24	–	36	12	108	36	–	Зачет

В интерактивных формах часы используются в практикумах по решению ситуативных задач (кейсов)

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ, СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ

КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ.

№ п/п	Наименование темы (раздела)	Контактная работа (час.)			Всего контактных часов	Из них в интерактивной форме	Кол-во часов на СРС	Кол-во часов на контроль
		ЛК	ЛБ	ПР				
Раздел 1. Игровые технологии в образовательной деятельности								
1	Геймификация как социальный феномен и технология обучения	2	–	2	4	–	10	–
2	Типология игр в образовании	2	–	4	6	–	10	–
3	Алгоритм разработки игры для профессионального обучения	2	–	6	8	4	10	–
Раздел 2. Моделирование профессиональной деятельности средствами игры								
4	Формирование профессиональных компетенций средствами игры	4	–	8	12	4	22	–
6	Тематические мероприятия на основе игровых практик	2	–	4	6	4	20	–
	Курсовой проект	–	–	–	–	–	36	–
	Зачет	–	–	–	–	–	–	–
Итого:		12		24	36	12	108	–

Содержание дисциплины (модуля)

РАЗДЕЛ 1. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Тема 1. Геймификация как социальный феномен и технология обучения

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

Тема 2. Типология игр в образовании

Игра в системе методов активного обучения. Классификация игр в образовательной деятельности. Дидактические игры. Интеллектуальные игры. Настольные игры. Квесты. Деловые игры. Специфика командных игр. ТРИЗ в игровой практике. Нецифровые и цифровые игры в профессиональном обучении.

Тема 3. Алгоритм разработки игры для профессионального обучения

Игровой дизайн: ключевые понятия игрового проектирования. Типология игроков, игровой проект глазами игрока. Процесс создания концепции, игрового контента и правил. Ядро игры, игровая механика. Баланс игры. Игровые тексты. Дизайн уровней. Прототип игры и его апробация. Модель «механика-динамика-эстетика». Цифровые ресурсы проектирования игр. Менеджмент игровых проектов.

РАЗДЕЛ 2. МОДЕЛИРОВАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СРЕДСТВАМИ ИГРЫ

Тема 4. Формирование профессиональных компетенций средствами игры

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

Тема 5. Тематические мероприятия на основе игровых практик

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

6. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, НЕОБХОДИМОГО ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).

Основная литература

1. Смирнова, Е. О. Психология и педагогика игры : учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 223 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-00219-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/511653> (дата обращения: 09.07.2023).
2. Бермус, А. Г. Практическая педагогика : учебное пособие для вузов / А. Г. Бермус. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 127 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-12372-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518771> (дата обращения: 09.07.2023).

Дополнительная литература

3. Кларин, М. В. Корпоративный тренинг, наставничество, коучинг : учебное пособие для вузов / М. В. Кларин. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 288 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-02811-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/513452> (дата обращения: 09.07.2023).

4. Методика профессионального обучения : учебное пособие / В. И. Блинов [и др.] ; под общей редакцией В. И. Блинова. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-05089-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/514795> (дата обращения: 09.07.2023).

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

В образовательном процессе используются:

- учебные аудитории для проведения учебных занятий, предусмотренных программой бакалавриата, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения: учебная мебель, ПК, оборудование для демонстрации презентаций, наглядные пособия.
- помещения для самостоятельной работы обучающихся, оснащенные компьютерной техникой с возможностями подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационную среду МАГУ.

7.1 ПЕРЕЧЕНЬ ЛИЦЕНЗИОННОГО И СВОБОДНО РАСПРОСТРАНЯЕМОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ:

Лицензионное программное обеспечение отечественного производства

Kaspersky Anti-Virus

Лицензионное программное обеспечение зарубежного производства

MS Office

Windows 7 Professional

Windows 10

Свободно распространяемое программное обеспечение отечественного производства

7Zip

Свободно распространяемое программное обеспечение зарубежного производства

Adobe Reader

FlashPlayer

Google Chrome

Mozilla FireFox

Notepad++

Skype

7.2 ЭЛЕКТРОННО-БИБЛИОТЕЧНЫЕ СИСТЕМЫ:

ЭБС «Издательство Лань» [Электронный ресурс]: электронная библиотечная система / ООО «Издательство Лань». – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/>;

ЭБС «Электронная библиотечная система ЮРАЙТ» [Электронный ресурс]: электронная библиотечная система / ООО «Электронное издательство ЮРАЙТ». – Режим доступа: <https://biblio-online.ru/>;

ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [Электронный ресурс]: электронно-периодическое издание; программный комплекс для организации онлайн-доступа к лицензионным материалам / ООО «НексМедиа». – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/>.

7.3 СОВРЕМЕННЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ БАЗЫ ДАННЫХ

1. Информационно-аналитическая система SCIENCE INDEX
2. Электронная база данных Scopus
3. Базы данных компании CLARIVATE ANALYTICS

7.4. ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПРАВОЧНЫЕ СИСТЕМЫ

1. Справочно-правовая информационная система Консультант Плюс
<http://www.consultant.ru/>

2. ООО «Современные медиа технологии в образовании и культуре».
<http://www.informio.ru/>

8. ИНЫЕ СВЕДЕНИЯ И МАТЕРИАЛЫ НА УСМОТРЕНИЕ ВЕДУЩЕЙ КАФЕДРЫ

Не предусмотрено.

9. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ДЛЯ ЛИЦ С ОВЗ

Для обеспечения образования инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья реализация дисциплины может осуществляться в адаптированном виде, с учетом специфики освоения и дидактических требований, исходя из индивидуальных возможностей и по личному заявлению обучающегося.