

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Макаренко Елена Владимировна

Должность: Профессор

Дата подписания: 15.09.2025 17:11:55

Уникальный программный ключ:

c098bc0c1041cb2a4cf926cf171d6715d99a6ae00adc8e27b55cbe1e2dbd7c78

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
«Ростовский государственный экономический университет (РИНХ)»

УТВЕРЖДАЮ

Начальник

учебно-методического управления

Т.К. Платонова

«20» мая 2025 г.

### **Рабочая программа дисциплины**

## **Применение игровых компонентов в воспитании и развитии молодежи**

Направление подготовки

44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль) программы бакалавриата

44.03.05.01 Обществознание и экономика

Для набора 2025 года

Квалификация  
Бакалавр

КАФЕДРА      **Экономическая теория****Распределение часов дисциплины по семестрам / курсам**

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	<b>8 (4.2)</b>		Итого	
	16 2/6			
Неделя				
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	16	16	16	16
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32	32	32	32
Сам. работа	76	76	76	76
Итого	108	108	108	108

**ОСНОВАНИЕ**

Учебный план утвержден учёным советом вуза от 28.02.2025 г. протокол № 9.

Программу составил(и): к. э. н., доцент, Попов Михаил Вячеславович

Зав. кафедрой: д.э.н., профессор Н.Г. Кузнецов

Методический совет: д.э.н., профессор Д.Д. Костоглодов

### 1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Обучение применению игровых методов обучения в развитии молодежи
-----	--

### 2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**ПК-5. Способен организовывать образовательный процесс с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных**

#### В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

<b>Знать:</b>
основные методы работы с применением игровых и дистанционных технологий (соотнесено ПК-5.1)
<b>Уметь:</b>
использовать и применять игровые и дистанционные технологий в образовании (соотнесено ПК-5.2)
<b>Владеть:</b>
навыками организации учебной деятельности с применением игровых и дистанционных технологий (соотнесено ПК-5.3)

### 3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

#### Раздел 1. Общие основы игровой деятельности.

№	Наименование темы, краткое содержание	Вид занятия / работы / форма ПА	Семестр / Курс	Количество часов	Компетенции
1.1	Теории осмысления сущности игры. Этапы теоретического осмысления игры. Эстетические, физиологические, психологические теории игры и игровой деятельности. Развитие игровой культуры в исторической ретроспективе. Значение игры в жизни человека.	Лекционные занятия	8	2	ПК-5
1.2	Теории осмысления сущности игры. Этапы теоретического осмысления игры. Эстетические, физиологические, психологические теории игры и игровой деятельности. Развитие игровой культуры в исторической ретроспективе. Значение игры в жизни человека.	Практические занятия	8	2	ПК-5
1.3	Игровая деятельность в развитии человека. Сущность и значение игры в созревании личности. Типы игр и их роль в воспитании молодежи и культивирования ценностей. Социокультурная динамика игры.	Лекционные занятия	8	4	ПК-5
1.4	Игровая деятельность в развитии человека. Сущность и значение игры в созревании личности. Типы игр и их роль в воспитании молодежи и культивирования ценностей. Социокультурная динамика игры.	Практические занятия	8	4	ПК-5
1.5	Игра в социокультурном пространстве. Игры и игровая деятельность в культуре, искусстве, литературе и празднично-обрядовой деятельности. Специфика игры в бытовом и культурном пространстве. Олимпийские игры как социокультурный феномен.	Лекционные занятия	8	2	ПК-5
1.6	Игра в социокультурном пространстве. Игры и игровая деятельность в культуре, искусстве, литературе и празднично-обрядовой деятельности. Специфика игры в бытовом и культурном пространстве. Олимпийские игры как социокультурный феномен.	Практические занятия	8	2	ПК-5
1.7	Темы докладов 1. Влияние социальных сетей на формирование общественного мнения. 2. Культура общения в цифровом пространстве. 3. Эмоциональный интеллект в онлайн-общении. 4. Социальные сети и формирование идентичности. 5. Роль сетевых коммуникаций в активизме и социальных движениях. 6. Психология интернет-зависимости. 7. Влияние сетевых коммуникаций на межкультурную	Самостоятельная работа	8	54	ПК-5

	<p>коммуникацию.</p> <p>8. Этика общения в виртуальной среде.</p> <p>9. Социальные медиа как инструмент формирования бренда личности.</p> <p>10. Влияние медиа на восприятие информации в нашем обществе.</p> <p>11. Глобализация и сетевые коммуникации: влияние на локальные культуры.</p> <p>12. Анонимность в интернете: плюсы и минусы.</p> <p>13. Психологические аспекты сетевой агрессии и кибербуллинга.</p> <p>14. Роль сетевых коммуникаций в образовании и дистанционном обучении.</p> <p>15. Кросс-культурные различия в сетевом общении.</p> <p>16. Влияние технологий на личные рекомендации и доверие.</p> <p>17. Искусственный интеллект в социальных сетях: как он влияет на взаимодействие.</p> <p>18. Социальные сети и их роль в формировании общественных стереотипов.</p> <p>19. Лингвистические особенности общения в сетях.</p> <p>20. Влияние визуального контента на коммуникацию в социальных сетях.</p>				
<b>Раздел 2. Игровая деятельность в эпоху цифровизации.</b>					
№	Наименование темы, краткое содержание	Вид занятия / работы / форма ПА	Семестр / Курс	Количество часов	Компетенции
2.1	Игра как способ коммуникации. Игра на телевидении. Специфика игрового пространства в виртуальном мире. Игровая деятельность в сети: стриминговые сервисы и сервисы видеохостинга; киберспортивные мероприятия. Киберспорт как способ коммуникации молодежи.	Лекционные занятия	8	2	ПК-5
2.2	Игра как способ коммуникации. Игра на телевидении. Специфика игрового пространства в виртуальном мире. Игровая деятельность в сети: стриминговые сервисы и сервисы видеохостинга; киберспортивные мероприятия. Киберспорт как способ коммуникации молодежи.	Практические занятия	8	2	ПК-5
2.3	Методы геймификации в образовании. Применение игровых механик в экологическом, патриотическом, общекультурном воспитании. Деловые игры, их классификация и значение. Имитационные игры в экономике и их применение в образовании.	Лекционные занятия	8	4	ПК-5
2.4	Методы геймификации в образовании. Применение игровых механик в экологическом, патриотическом, общекультурном воспитании. Деловые игры, их классификация и значение. Имитационные игры в экономике и их применение в образовании.	Практические занятия	8	4	ПК-5
2.5	Применение компьютерных игр в образовании и воспитании. AR и VR технологии в образовании. Применение компьютерных симуляторов в экономическом воспитании и образовании. Применение компьютерных игр в формировании профессиональных компетенций, навыков и умений.	Лекционные занятия	8	2	ПК-5
2.6	Применение компьютерных игр в образовании и воспитании. AR и VR технологии в образовании. Применение компьютерных симуляторов в экономическом воспитании и образовании. Применение компьютерных игр в формировании профессиональных компетенций, навыков и умений.	Практические занятия	8	2	ПК-5
2.7	Темы докладов 1. Переход от личных встреч к виртуальному взаимодействию: последствия. 2. Традиционные медиа против новых медиа: культурные последствия. 3. Роль сетевых коммуникаций в кризисной ситуации. 4. Социальные сети как площадка для дискуссий: плюсы и минусы. 5. Как сетевые коммуникации влияют на бизнес-этику. 6. Использование сетевых коммуникаций для социальной интеграции. 7. Проблемы приватности и конфиденциальности в сетевом общении. 8. Роль сетевых коммуникаций в сопровождении исторической памяти.	Самостоятельная работа	8	22	ПК-5

	9. Влияние генерации Z на сетевые коммуникации. 10. Как социальные сети изменили человеческие взаимоотношения. 11. Продвижение социальных инициатив через онлайн-платформы. 12. Доступность информации и его влияние на демократические процессы. 13. Виртуальное сотрудничество и его влияние на командную работу. 14. Развитие интернет-этики: проблемы и решения. 15. Психологические эффекты постоянного онлайн-присутствия. 16. Сетевые коммуникации и глобальные вызовы XXI века. 17. Эмоциональное взаимодействие в приложениях для общения. 18. Интерпретация визуальных языков в сетевой среде. 19. Роль сетей в формировании и поддержании социальных связей.				
2.8	Подготовка к промежуточной аттестации	Зачет	8	0	ПК-5

#### 4. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Структура и содержание фонда оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации представлены в Приложении 1 к рабочей программе дисциплины.

#### 5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

##### 5.1. Учебные, научные и методические издания

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Библиотека / Количество
1	Берн Э. Л.	Люди, которые играют в игры: научно-популярное издание	Москва: Директ-Медиа, 2008	ЭБС «Университетская библиотека онлайн»
2	Приходько, А. Н.	Менеджмент: деловые игры, кейсы и практические задания: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2014	ЭБС «IPR SMART»
3	Блинова, А. Н., Чернова, И. В.	Антропология игры и детства: учебное пособие	Омск: Омский государственный университет им. Ф.М. Достоевского, 2016	ЭБС «IPR SMART»
4	Нивина, Е. А., Васюкова, М. В.	И учимся, и играем: учебное пособие	Тамбов: Тамбовский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2019	ЭБС «IPR SMART»
5	Молоткова, Н. В., Попов, А. И.	Педагогическое сопровождение творческого саморазвития студента в условиях цифровизации образования: учебное пособие	Тамбов: Тамбовский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2019	ЭБС «IPR SMART»
6		Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия Философия. Психология. Педагогика	, 2006	ЭБС «IPR SMART»
7	Гендина, Н. И., Косолапова, Е. В., Рябцева, Л. Н., Гендиной, Н. И.	Медийно-информационная грамотность и информационная культура библиотечно-информационных специалистов в условиях цифровой среды: учебное пособие	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2021	ЭБС «IPR SMART»
8		Олимпийские игры в политике, повседневной жизни и культуре (от античности до современности): научно-популярное издание	Санкт-Петербург: Алетейя, 2021	ЭБС «Университетская библиотека онлайн»

##### 5.2. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Консультант +

##### 5.3. Перечень программного обеспечения

Операционная система РЕД ОС  
LibreOffice

**5.4. Учебно-методические материалы для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья**

При необходимости по заявлению обучающегося с ограниченными возможностями здоровья учебно-методические материалы предоставляются в формах, адаптированных к ограничениям здоровья и восприятия информации. Для лиц с нарушениями зрения: в форме аудиофайла; в печатной форме увеличенным шрифтом. Для лиц с нарушениями слуха: в форме электронного документа; в печатной форме. Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в форме электронного документа; в печатной форме.

**6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Помещения для всех видов работ, предусмотренных учебным планом, укомплектованы необходимой специализированной учебной мебелью и техническими средствами обучения:

- столы, стулья;
- персональный компьютер / ноутбук (переносной);
- проектор;
- экран / интерактивная доска.

**7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

Методические указания по освоению дисциплины представлены в Приложении 2 к рабочей программе дисциплины.

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

**1. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания**

ЗУН, составляющие компетенцию	Показатели оценивания	Критерии оценивания	Средства оценивания
ПК-5: Способен организовывать образовательный процесс с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных			
<i>Знать:</i> основные методы работы с применением игровых и дистанционных технологий	Использует в практической работе базы данных, поисковые системы, методы сбора и обработки материала, инструментарий активизации творческого мышления.	Усвоение в полном объеме содержания соответствующих компетенций, демонстрация знаний по всем вопросам темы, использование дополнительной научной литературы по теме, развернутый ответ на вопрос и развернутый комментарий по теме доклада, аргументация своей точки зрения при защите доклада, формулирование самостоятельных выводов.	Вопросы к зачету (1-45), доклад (1-60), эссе (1-11), проекты (1-9)
<i>Уметь:</i> использовать и применять игровые и дистанционные технологии в образовании	Способен эффективно использовать методы активного обучения.	Обоснованность обращения к базам данных при написании доклада; целенаправленность поиска и отбора информации в докладе; умение отстаивать свою позицию; способность аналитического мышления при ответе на вопрос по докладу	Вопросы к зачету (1-45), доклад (1-60), эссе (1-11), проекты (1-9)

<i>Владеть:</i> навыками организации учебной деятельности с применением игровых и дистанционных технологий	Организует учебный процесс с помощью методов геймификации.	Полнота и содержательность решений, глубина анализа; умение отстаивать свою позицию; умение пользоваться дополнительной литературой при подготовке к занятиям; соответствие выполненного задания предъявляемым требованиям.	Вопросы к зачету (1-45), доклад (1-60), эссе (1-11), проекты (1-9)

## 1.2 Шкалы оценивания:

Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация осуществляется в рамках накопительной балльно-рейтинговой системы в 100-балльной шкале:

50-100 баллов (зачтено)

0-49 баллов (не зачтено)

## Вопросы к зачету

1. Сущности игры в деятельности человека.
  2. Теории осмысления игры и игровой деятельности.
  3. Этапы теоретического осмысления игровой деятельности.
  4. Эстетические аспекты игры и их влияние на человека.
  5. Психологические факторы, определяющие игровое поведение.
  6. Историческая ретроспектива развития игровой культуры.
  7. Роль игры и игровой деятельности в формировании личности.
  10. Влияние игр на воспитание и формирование ценностей молодежи.
  11. Типы игр и их значение в образовательном процессе.
  12. Социокультурная динамика игровой деятельности.
  13. Игры и игровое поведение в культуре и искусстве.
  14. Специфика игры как празднично-обрядовой деятельности.
  15. Олимпийские игры как культурный феномен.
  16. Игра как способ коммуникации в обществе.
  17. Игровое пространство в виртуальном мире и перспективы его использования в образовании.
  19. Стриминговые сервисы и их влияние на игровую культуру.
  20. Киберспорт как новый вид коммуникации и передачи ценностей.
- Подходы к поделению геймификации.  
Основные методы геймификации в образовании.
21. Применение игровых механик в патриотическом воспитании.
  22. Классификация деловых игр и их применение.
  23. Имитационные игры в области экономики.
  24. Использование AR и VR технологий в образовательных процессах.
  25. Компьютерные симуляторы как средство обучения.

26. Формирование профессиональных компетенций через игры.
27. Игровая деятельность и эмоциональное развитие.
28. Сущность репрезентации в образовании в игровой деятельности
29. Игры как инструмент для развития творческих способностей.
30. Влияние многопользовательских игр на молодежную культуру.
31. Психология игрока: мотивация и поведение.
32. Игровые сообщества в цифровую эпоху.
33. Этические аспекты киберспорта.
34. Игры как форма культурного наследия.
35. Роль родителей в игровой деятельности детей.
36. Игровая деятельность как способ социализации.
37. Значение настольных игр в развитии социальных навыков.
38. Игры и их влияние на когнитивное развитие.
39. Влияние цифровизации на игровую деятельность.
40. Игровая деятельность как способ преодоления стресса.
41. Игры и инклюзивное образование.
42. Влияние компьютерных игр на психическое здоровье.
43. Игры как способ освоения новых технологий.
44. Использование игровых форматов в социальной работе.
45. Игровая деятельность как метод формирования лидерских качеств.

### **Критерии оценивания**

**Задание к зачету содержит два теоретических вопроса. 2 теоретических вопроса (50 баллов за 1 вопрос)**

50 -100 баллов (зачтено)

0-49 баллов (не зачтено)

1 теоретический вопрос:

40-50 баллов изложенный материал верен, наличие знаний в объеме пройденной программы дисциплины в соответствии с поставленными программой курса целями и задачами обучения; грамотное и логически стройное изложение материала при ответе, усвоение основной и знакомство дополнительной литературой;

- 20-39 баллов наличие твердых знаний в объеме пройденного курса в соответствии с целями обучения, изложение ответов с отдельными ошибками, уверенно исправленными после дополнительных вопросов;

- 0-19 баллов ответы не связаны с вопросами, наличие грубых ошибок в ответе, непонимание сущности излагаемого вопроса, неточность ответов на дополнительные и наводящие вопросы.

### **Темы докладов**

1. Эволюция взглядов на игру: от античности до современности.

2. Физиологическая теория игры Г. Спенсера.
3. Вклад Ф. Шиллера в теорию игры.
4. Теория игры Гросса
5. Эстетические теории игры: как искусство влияет на игровую деятельность.
6. Психологические аспекты игровой деятельности и их влияние на личность.
7. Этапы развития игровой культуры.
8. Игровая деятельность как средство самовыражения человека.
9. Социокультурная динамика игр: изменение роли в разные эпохи.
10. Роль игр в воспитании ценностей у молодежи.
11. Типология игр: настольные, ролевые, спортивные и их влияние на личность.
12. Игра как способ формирования социальных навыков.
13. Игровая деятельность и ее влияние на эмоциональное развитие.
13. Игры и их роль в межкультурной коммуникации.
14. Игры как средство формирования идентичности.
15. Олимпийские игры: культурный и коммуникационный аспект.
16. Игры в празднично-обрядовой деятельности: традиции и современность.
17. Роль игры в развитии критического мышления у молодежи.
18. Игра как инструмент для изучения социокультуры.
19. Игровая деятельность и ее значение для формирования группы.
20. Специфика игры в различных культурах мира.
21. Игровая деятельность в эпоху цифровизации: вызовы и перспективы.
22. Влияние виртуальных игр на социальные взаимодействия.
23. Стриминг как новая форма общения.
24. Киберспорт: личностное развитие и социальные аспекты.
25. Игровые механики в образовании: как они работают?
26. Геймификация в учебном процессе: преимущества и недостатки.
27. Деловые игры как метод обучения: преимущества и недостатки.
28. Имитационные игры в экономике: способы применения.
29. AR и VR технологии: новые перспективы в образовании.
30. Компьютерные симуляторы: обучение через практику.
31. Игры в образовании: как повысить мотивацию студентов?
32. Роль видеоигр в формировании профессиональных навыков и компетенций.
33. Игровая деятельность как способ межкультурного диалога в сети.
34. Применение игровых форматов в патриотическом воспитании.
35. Игровые технологии в развитии критического мышления.
36. Влияние многопользовательских игр на молодежную культуру.
37. Игровая деятельность как способ преодоления стресса и выгорания.
38. Значение игровых сообществ в цифровую эпоху.
39. Применение геймификации в экологическом воспитании.
40. Как игровые механики помогают в обучении иностранным языкам?
41. Интерактивные игры: роль в формировании социальных навыков.
42. Игровое пространство: как оно меняется в эпоху цифровизации.
43. Этические аспекты киберспорта: проблемы и перспективы.
44. Создание образовательных игр: принципы и особенности.
45. Влияние компьютерных игр на психическое здоровье.
46. Игры и инклюзия: как игры могут объединять людей.
47. Применение игровых форматов в социальной работе.
48. Игровая деятельность как инструмент для развития творческих способностей.
49. Игры и их влияние на когнитивное развитие.
50. Психология игрока: мотивации и поведение в играх.
51. Игры как форма культурного наследия.
52. Роль технологий в трансформации традиционных игр.

53. Игровая деятельность в процессе формирования лидерских качеств.
54. Влияние настольных игр на межличностные отношения.
55. Игры и развитие эмоционального интеллекта.
56. Социальные сети и их роль в формировании игровых сообществ.
57. Игровые механики в управлении проектами.
58. Игры как способ освоения новых технологий.
59. Роль родителей в игровой деятельности детей.
60. Будущее игровой деятельности: новые тренды и направления.

**Критерий оценивания:**

**3 доклад за семестр; от 0 до 10 баллов за доклад**

9-10 баллов – творческое, свободное изложение материала, требования к материалу: отличается полнотой и содержательностью излагаемого материала, широтой и глубиной проведенного в работе анализа, структурированностью и логической стройностью, качеством идеи, оригинальностью изложения материала, умением выражать собственную позицию по исследуемой проблеме, наличие презентации;

7-8 балла – творческое изложение материала, требования к материалу: отличается содержательностью излагаемого материала, но имеются неточности; широтой проведенного в работе анализа, качеством идеи, оригинальностью изложения материала, умением выражать собственную позицию по исследуемой проблеме;

5-6 балла – практически свободное изложение материала, требования к материалу: характеризуется содержательностью, конкретностью, знанием литературы, но в нем отсутствует четкость изложения материала;

3-4 балла – изложение материала представляет собой «чтение по бумаге», требования к материалу: характеризуется содержательностью, но недостаточно конкретен и в нем отсутствует четкость изложения материала и знание литературы в требуемом объеме

1-2 балл – изложение материала представляет собой «чтение по бумаге», в самом материале выступления не раскрыто содержание вопросов, отсутствует перечень (и фактическое использование) основной рекомендованной литературы

0- студент не готов.

**ТЕМЫ ЭССЕ**

1. Роль игры в формировании личности в детстве и юности.
  2. Влияние цифровизации на традиционные формы игровой деятельности.
  3. Может ли игра быть тестом на интеллект?
  4. Социокультурные аспекты киберспорта в современном обществе.
  5. Геймификация в образовании: преимущества и вызовы.
  6. Этические вопросы, связанные с игровой деятельностью в интернете.
  7. Игровая деятельность как способ преодоления стресса и выгорания.
  8. Досуг: отдых или полезная деятельность.
  9. Что такое идеальный досуг?
  10. Игра: канал коммуникации или пропаганда?
- Игровая деятельность серьезная интеллектуальная развитие или развлечение.
11. Будущее игр: как технологии изменят игровую культуру.

Эссе пишется 2 раз за семестр; оценивается 0 от 10 баллов

**Критерии оценивания:**

- 0 – эссе не написано;
- 1-2 – основная тема раскрыта;
- 3-4 - тема раскрыта и приведен аргументированный пример из общественных явлений;
- 5-7 - тема раскрыта и приведены 2 аргументированных примера из общественных явлений;
- 8-10 - тема раскрыта и приведены 3 аргументированных примера из общественных явлений.

**Проекты**

**Тематика проектов определяется при консультации с обучающимися. За семестр делается 1 проект. 1 проект – 50 баллов**

**Критерии оценивания:**

Критерий	Шкала
Сформированность аналитических навыков	0-10
Сформированность исследовательских навыков	0-10
Использование ИТ технологий и мультимедиа	0-10
Реализация творческого подхода	0-10
Актуальность	0-10

**Примерная тематика проектов:**

1. Развитие волонтерства среди молодежи: Создание программы, направленной на привлечение молодых людей к волонтерской деятельности, включая проведение мероприятий и акций с учетом элементов геймификации.

2. Образовательные инициативы: Организация курсов и мастер-классов для молодежи по важным навыкам, таким как финансовая грамотность, программирование, публичные выступления и критическое мышление с учетом элементов геймификации.

3. Клубы по интересам: Создание клубов по интересам (например, литературные, экологические, спортивные), способствующих развитию увлечений и социальным связям среди молодежи с учетом элементов геймификации.

4. Психологическая поддержка и ментальное здоровье: Запуск программы, направленной на повышение осведомленности о психическом здоровье и предоставление поддержки молодежи через консультации и тренинги с учетом элементов геймификации.

5. Карьера и профессиональная ориентация: Разработка мероприятий и семинаров по карьерному консультированию, стажировкам и сетевому взаимодействию с работодателями с учетом элементов геймификации.

6. Экологические проекты: Организация инициатив, направленных на защиту окружающей среды, включая чистку территорий, создание общественных садов и акции по сбору вторичных материалов с учетом элементов геймификации.

7. Творческие мастерские: Проведение мастер-классов и конкурсов в области искусства, кино, музыки и театра, помогая молодежи развивать свои творческие способности с учетом элементов геймификации.

8. Спорт и физическая активность: Проекты по организации спортивных мероприятий, турниров и фитнес-программ, направленных на привлечение молодежи к активному образу жизни с учетом элементов геймификации.

9. Кросс-культурные обмены: Программы обмена для молодежи, позволяющие изучать культуру других стран и развивать международные связи с учетом элементов геймификации.

### **3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций**

Процедуры оценивания включают в себя текущий контроль и промежуточную аттестацию.

**Текущий контроль** успеваемости проводится с использованием оценочных средств, представленных в п. 2 данного приложения. Результаты текущего контроля доводятся до сведения студентов до промежуточной аттестации.

**Промежуточная аттестация** проводится в форме зачета.

Зачет проводится по расписанию промежуточной аттестации в письменном виде. Количество вопросов в задании – 2. Проверка ответов и объявление результатов производится в день зачета. Результаты аттестации заносятся в ведомость и зачетную книжку студента. Студенты, не прошедшие промежуточную аттестацию по графику, должны ликвидировать задолженность в установленном порядке.

### МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебным планом предусмотрены следующие виды занятий:

- лекции;
- практические занятия.

В ходе лекционных занятий рассматриваются темы, которые входят в содержание курса, даются рекомендации для самостоятельной работы и подготовке к практическим занятиям.

В ходе практических занятий углубляются и закрепляются знания студентов по ряду рассмотренных на лекциях вопросов, развиваются навыки применения современного математического инструментария для решения экономических задач; сбора, обработки и анализа информации; представления результатов анализа, даются рекомендации для самостоятельной работы и подготовке к практическим занятиям

При подготовке к практическим занятиям каждый студент должен:

- изучить рекомендованную учебную литературу;
- изучить конспекты лекций;
- подготовить ответы на все вопросы по изучаемой теме.

По согласованию с преподавателем студент может подготовить доклад по теме занятия. В процессе подготовки к практическим занятиям студенты могут воспользоваться консультациями преподавателя.

Вопросы, не рассмотренные на лекциях и практических занятиях, должны быть изучены студентами в ходе самостоятельной работы. Контроль самостоятельной работы студентов над учебной программой курса осуществляется в ходе занятий методом проверки докладов. Эссе и выполненных проектов. В ходе самостоятельной работы каждый студент обязан прочитать основную и по возможности дополнительную литературу по изучаемой теме, дополнить конспекты лекций недостающим материалом, выписками из рекомендованных первоисточников. Выделить непонятные термины, найти их значение в энциклопедических словарях.

Для подготовки к занятиям, текущему контролю и промежуточной аттестации студенты могут воспользоваться электронно-библиотечными системами. Также обучающиеся могут взять на дом необходимую литературу на абонементе университетской библиотеки или воспользоваться читальными залами.