

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Макаренко Елена Николаевна

Должность: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«Ростовский государственный экономический университет (РИНХ)»

Дата подписания: 15.08.2025 17:08:29

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

«25» июня 2024 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 2023 года

Квалификация
Бакалавр

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

Курс Вид занятий	4		Итого	
	уп	рп		
Лекции	2	2	2	2
Практические	2	2	2	2
Итого ауд.	4	4	4	4
Контактная работа	4	4	4	4
Сам. работа	100	100	100	100
Часы на контроль	4	4	4	4
Итого	108	108	108	108

ОСНОВАНИЕ

Учебный план утвержден учёным советом вуза от 25.06.2024 г. протокол № 18.

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:

Знать:
основные методы работы с применением игровых и дистанционных технологий (соотнесено ПК-5.1)
Уметь:
использовать и применять игровые и дистанционные технологий в образовании (соотнесено ПК-5.2)
Владеть:
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	4	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	4	2	ПК-5
1.3	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 коммуникацию. 8. Этика общения в виртуальной среде. 9. Социальные медиа как инструмент формирования бренда личности. 10. Влияние медиа на восприятие информации в нашем обществе. 11. Глобализация и сетевые коммуникации: влияние на локальные культуры. 12. Анонимность в интернете: плюсы и минусы. 13. Психологические аспекты сетевой агрессии и кибербуллинга. 14. Роль сетевых коммуникаций в образовании и дистанционном обучении. 15. Кросс-культурные различия в сетевом общении. 16. Влияние технологий на личные рекомендации и доверие. 17. Искусственный интеллект в социальных сетях: как он влияет на взаимодействие. 18. Социальные сети и их роль в формировании общественных стереотипов. 19. Лингвистические особенности общения в сетях. 20. Влияние визуального контента на коммуникацию в социальных сетях. Темы для самостоятельного изучения: Игра как способ коммуникации. Игра на телевидении. Методы геймификации в	Самостоятельная работа	4	100	ПК-5

	образовании. Применение компьютерных игр в образовании и воспитании. AR и VR технологии в образовании.				
1.4	Подготовка к промежуточной аттестации	Зачет	4	4	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 государственный 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: Алетей, 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.