

1.	Наслов на наставниот предмет	<b>Учење низ игра</b>		
2.	Код	ЕДУ-И-04		
3.	Студиска програма	Едукација со ИКТ		
4.	Организатор на студиската програма (единица, односно институт, катедра, оддел)	ФИНКИ		
5.	Степен (прв, втор, трет циклус)	Втор циклус		
6.	Академска година / семестар	9 или 10	7. Број на ЕКТС кредити	6
8.	Наставник	доц. д-р. Гоце Арменски, проф. Ана Мадевска Богданова		
9.	Предуслови за запишување на предметот	Нема		
10.	Цели на предметната програма (компетенции):  Слушателите на курсот ќе ги добијат следниве компетенции: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Објаснување на избрани психолошки теории и модели корисни за опишување на мотивациските аспекти на процесот на учење.</li> <li>- Објаснување на избраните рамки за анализа и дизајн на игри и ситуации кои наликуваат на игри.</li> <li>- Анализа на ситуација која не е мотивирачка за нејзините учесници и примена на принципите за мотивирачки дизајн и играње во неа, со цел истата да се подобри.</li> <li>- Дизајн на флексибилна и ефективна образовна игра на табла и документи за нејзините правила, физички карактеристики, контекст во кој се користи, цел и варијации.</li> <li>- Дизајнирање и документирање на онлајн образовна игра и опис на мотивациските принципи во нејзиниот дизајн.</li> <li>- Објаснување на процесот на дизајн кој е користен во креирањето на мотивациски образовни производи и игри.</li> </ul>			
11.	Содржина на предметната програма: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Мотивациски дизајн</li> <li>- Цели на мотивација</li> <li>- Интеграција на мотивацијата во процесот на учење</li> <li>- Алатки за поддршка на мотивацискиот дизајн</li> <li>- Игри</li> <li>- Мотивација на играчи</li> <li>- Дизајн на игри кои поттикнуваат ангажирање при различен пристап на учење</li> <li>- Дизајн на интерфејси за игри</li> <li>- Социјални игри</li> </ul>			
12.	Методи на учење: предавања, проекти, дискусии, работилници			

13.	Вкупен расположив фонд на време	6 ЕКТС по 30 = 180 часови		
14.	Распределба на расположивото време	2+0+2		
15.	Форми на наставните активности	15.1.	Предавања- теоретска настава	30 часови
		15.2.	Вежби (лабораториски, аудиториски), семинари, тимска работа	30 часови
16.	Други форми на активности	16.1.	Проектни задачи	40 часови
		16.2.	Самостојни задачи	40 часови
		16.3.	Домашно учење	40 часови
17.	Начин на оценување			
	17.1.	Тестови		20 бодови
	17.2.	Семинарска работа/ проект ( презентација: писмена и усна)		50 бодови
	17.3.	Активност и учество		30 бодови
18.	Критериуми за оценување (бодови/ оценка)	До 50 бода		5 (пет) (F)
		од 51 до 60 бода		6 (шест) (E)
		од 61 до 70 бода		7 (седум) (D)
		од 71 до 80 бода		8 (осум) (C)
		од 81 до 90 бода		9 (девет) (B)
		од 91 до 100 бода		10 (десет) (A)
19.	Услов за потпис и полагање на завршен испит	Реализирани активности 15, 16		
20.	Јазик на кој се изведува наставата	Македонски		
21.	Метод на следење на квалитетот на наставата	Анкета		

22.	Литература					
	22.1.	Задолжителна литература				
		Ред. Број	Автор	Наслов	Издавач	Година
		1.	Costikyan, G. & Davidson, D.	Tabletop: Analog Game Design	Feedbooks	2011
		2.	Schell, J.	The art of game design: A book of lenses	Morgan Kaufmann	2008
	3.	Zichermann, G., Cunningham, C.	Gamification by design: Implementing game mechanics	O'Reilly	2011	
	22.2.	Дополнителна литература				
Ред. Број		Автор	Наслов	Издавач	Година	

		1.	Malone, T. W., & Lepper, M. R.	Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning	Lawrence Erlbaum	1987
		2.	Csikszentmihalyi, M.	Flow: The psychology of optimal experience	Harper & Row	1990
		3.				