

1.	Наслов на наставниот предмет	Учење низ игра
2.	Код	ЕДУ-3-04
3.	Студиска програма	Интернет технологии, Интелигентни системи, Биоинформатика, Компјутерски науки, Софтверско инженерство, Еко-информатика, Софтвер за вградливи системи, Статистика и аналитика на податоци, Едукација со ИКТ, Управување во информатички технологии, Пресметување во облак, Безбедност, криптографија и кодирање, Биоинформатика, Data science in computer science and engineering
4.	Организатор на студиската програма (единица, односно институт, катедра, оддел)	Факултет за информатички науки и компјутерско инженерство
5.	Степен (прв, втор, трет циклус)	втор циклус
6.	Академска година / семестар <b>1 / летен / задолжителен</b>	7. Број на ЕКТС кредити <b>6</b>
8.	Наставник	проф. д-р. Ана Мадевска Богданова, вонр. проф. д-р Гоце Арменски, вонр. проф. д-р Миле Јованов, доц. д-р Методија Јанчески
9.	Предуслови за запишување на предметот	
10.	Цели на предметната програма (компетенции): Слушателите на курсот ќе ги добијат следниве компетенции:- Објаснување на избрани психолошки теории и модели корисни за запишување на мотивациските аспекти на процесот на учење.- Објаснување на избраните рамки за анализа и дизајн на игри и ситуационко наликуваат на игри.- Анализа на ситуација која не е мотивирачка за нејзините учесници и примена на принципите за мотивирачки дизајн и играње во неа, со целистата да се подобри.- Дизајн на флексибилна и ефективна образовна игра на табла и документи за нејзините правила, физички карактеристики, контекст во кој се користи, цел и варијации.- Дизајнирање и документирање на онлајн образовна игра и опис на мотивациските принципи во нејзиниот дизајн.- Објаснување на процесот на дизајн кој е користен во креирањето на мотивациски образовни производи и игри.	

11.	Содржина на предметната програма: Мотивациски дизајн- Гемификација- Цели на мотивација- Интеграција на мотивацијата во процесот на учење- Алатки за поддршка на мотивацискиот дизајн- Игри- Мотивација на играчи- Дизајн на игри кои поттикнуваат ангажирање при различен пристап на учење- Дизајн на интерфејси за игри- Социјални игри			
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	30 + 30 + 40 + 40 + 40 = 180 часа		
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.	Активности и учење		30 бодови
	17.4.	Завршен испит		100 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.бр.	Автор	Наслов	Издавач	Година
	1	Jan L. Plass, Richard E. Mayer, Bruce D. Homer	Handbook of Game-Based Learning	The MIT Press	2020
	2	Matthew Farber	Gamify Your Classroom: A Field Guide to Game-Based Learning	Peter Lang Inc., International Academic Publishers	2017
	3	Sharon Boller, Karl M. Kapp	Play to Learn: Everything You Need to Know About Designing Effective Learning Games	Association for Talent Development	2017
22.2.	Дополнителна литература				
	Ред. број	Автор	Наслов	Издавач	Година