

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Тобольский педагогический институт им. Д.И.Менделеева (филиал)
Тюменского государственного университета

УТВЕРЖДАЮ

Директор

Шилов С.П.



ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ
ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБУЧЕНИЯ

для обучающихся по направлению подготовки
04.03.02 Психолого-педагогическое образование
Профиль: Психология и социальная педагогика
Форма обучения: заочная

1. Паспорт оценочных материалов по дисциплине «Геймификация обучения»

№	Темы дисциплины (модуля)/Разделы (этапы) практики в ходе текущего контроля, вид промежуточной аттестации (зачет, экзамен, с указанием семестра)	Код и содержание компетенции	Оценочные материалы (виды и количество)
<i>семестр 10</i>			
1	Геймификация: сущность, условия уместности и границы применимости. Дизайнерское мышление	<p>ПК-1 - способность проводить психолого-педагогическую диагностику личности, осуществлять коррекционно-развивающую и консультативную деятельность;</p> <p>ПК-2 - способность осуществлять деятельность по обеспечению психолого-педагогического и социально-психологического сопровождения личности, в т.ч. лиц с ограниченными возможностями здоровья;</p> <p>ПК-3 - способность проектировать и реализовывать совместно с педагогами индивидуальные образовательные маршруты для обучающихся, в т.ч. обучающихся с ограниченными возможностями здоровья.</p>	<p>Поисково-творческие задания (1)</p> <p>Устные ответы на семинарах</p> <p>Выполнение заданий для СР</p>
2	Геймификация как структура: пирамида геймификации	<p>ПК-1 - способность проводить психолого-педагогическую диагностику личности, осуществлять коррекционно-развивающую и консультативную деятельность;</p> <p>ПК-2 - способность осуществлять деятельность по обеспечению психолого-педагогического и социально-психологического сопровождения личности, в т.ч. лиц с ограниченными возможностями здоровья;</p> <p>ПК-3 - способность</p>	<p>Устные ответы на семинарах</p> <p>Выполнение заданий для СР</p> <p>Решение практико-ориентированных заданий</p>

		проектировать и реализовывать совместно с педагогами индивидуальные образовательные маршруты для обучающихся, в т.ч. обучающихся с ограниченными возможностями здоровья.	
3.	Геймификация как процесс-шестиэтапная схема геймификации (цели, игроки, желательное поведение)	ПК-1 - способность проводить психолого-педагогическую диагностику личности, осуществлять коррекционно-развивающую и консультативную деятельность; ПК-2 - способность осуществлять деятельность по обеспечению психолого-педагогического и социально-психологического сопровождения личности, в т.ч. лиц с ограниченными возможностями здоровья; ПК-3 - способность проектировать и реализовывать совместно с педагогами индивидуальные образовательные маршруты для обучающихся, в т.ч. обучающихся с ограниченными возможностями здоровья.	Решение практико-ориентированных заданий Поисково-творческие задания Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР
4.	Геймификация как процесс-шестиэтапная схема геймификации (циклы вовлечения и прогресса, компоненты, источники удовольствия)	ПК-1 - способность проводить психолого-педагогическую диагностику личности, осуществлять коррекционно-развивающую и консультативную деятельность; ПК-2 - способность осуществлять деятельность по обеспечению психолого-педагогического и социально-психологического сопровождения личности, в т.ч. лиц с ограниченными возможностями здоровья; ПК-3 - способность проектировать и реализовывать совместно с педагогами индивидуальные	Решение практико-ориентированных заданий Поисково-творческие задания Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР

		образовательные маршруты для обучающихся, в т.ч. обучающихся с ограниченными возможностями здоровья.	
5.	Экзамен	ПК-1 - способность проводить психолого-педагогическую диагностику личности, осуществлять коррекционно-развивающую и консультативную деятельность; ПК-2 - способность осуществлять деятельность по обеспечению психолого-педагогического и социально-психологического сопровождения личности, в т.ч. лиц с ограниченными возможностями здоровья; ПК-3 - способность проектировать и реализовывать совместно с педагогами индивидуальные образовательные маршруты для обучающихся, в т.ч. обучающихся с ограниченными возможностями здоровья.	Ответы на 2 вопроса экзамена (всего 23 вопроса)

2. Виды и характеристика оценочных средств

Оценивание осуществляется в рамках стобалльной системы, разработанной преподавателем и доведенной до сведения обучающихся на первом занятии.

№	Виды оцениваемой работы	Количество баллов	
		Текущий контроль	Промежуточный контроль
1.	Посещение лекций (8 x 0-1)	0-8	0-8
2.	Работа на семинарских занятиях (8 x 0-1)	0-8	0-8
3.	Выполнение заданий по СРС (7 x 0-6)	0-42	0-42
4.	Практико-ориентированное задание (2 x 0-11)	0-22	0-22
5.	Написание реферата (1 x 0-20)	0-20	0-20
	Итого	0-100	0-100

Промежуточная аттестация может быть выставлена с учетом совокупности баллов, полученных обучающимся в рамках текущего контроля. Если студент не набирает достаточное количество баллов для оценки «удовлетворительно», либо не согласен с оценкой по балльной системе, он имеет право сдавать экзамен по вопросам, предложенным в п. 6.1. в установленные графиком учебного процесса сроки.

Перевод баллов в оценки (экзамен)

№	Баллы	Оценки
1.	61-75 баллов	удовлетворительно
2.	76-90 баллов	хорошо
3.	91-100 баллов	отлично

3. Оценочные средства

Темы для написания рефератов

1. Функции игры в образовательном процессе.
2. Обучающая функция игры.
3. Развлекательная функция игры.
4. Коммуникативная функция игры.
5. Релаксационная функция игры.
6. Психотехническая функция игры.
7. Формирование организационно-коммуникативных и личностных компетенций средствами игры.
8. Формирование умения работать в команде через успешность в игре.
9. Игровые технологии в преподавании фундаментальных дисциплин.
10. Игровые технологии в преподавании гуманитарных дисциплин.
11. Игровые технологии в преподавании естественнонаучных дисциплин.
12. Игровые технологии в преподавании иностранных языков.
13. Геймификация как средство повышения мотивации и активного включения в процесс учебы.
14. Игра как способ ролевого поведения.
15. Игра как способ дискуссии.
16. Современный и традиционный урок: общее и различия.

Реферат должен быть выполнен в печатном виде, иметь титульный лист, разбит на главы и подпункты, страницы должны быть пронумерованы, в тексте должны присутствовать ссылки и сноски на первоисточник и пр. Средний объем реферата составляет 15-20 страниц.

Необходимо изучить рассматриваемый вопрос, показать его важность, значимость и развитие в науке. Студент должен показать, что он умеет работать с большим объемом информации, определять степень ее достоверности и надежности, грамотно систематизировать данные. Наличие выводов по подпунктам и главам обязательно.

Оформление реферата производится в следующем порядке:

- титульный лист;
- оглавление;
- введение;
- основная часть, разбитая на главы и параграфы;
- список используемой литературы;
- приложения.

Практико-ориентированные задания

Письменная работа № 1 «Начать мыслить как дизайнер игр».

Содержание: Студент должен придумать или вспомнить случай из своей практической деятельности, который можно отнести к геймификации и ответить на следующие вопросы:

1. На кого (на что) ориентирована данная геймификация?
2. Какие структурные компоненты геймификации Вы видите в данном случае?
3. К какой категории относится геймификация (внутренняя, внешняя, изменяющая поведение)?
4. Как можно усовершенствовать геймификацию?

Письменная работа № 2 «Построение геймифицированной системы (этапы О1, О2 и О3)»

Содержание: студенты разрабатывают план геймификации деятельности (это может быть ваша учебная деятельность или какая-либо иная, которую Вы хорошо знаете). План должен включать:

1. Цели геймификации.
2. Описание Ваших «игроков».
3. Желательный тип их поведения.

Общие требования к ответам по письменным заданиям:

- Ответ должен состоять не менее чем из 1000 слов;
- Ответ должен опираться на теорию курса и максимально использовать термины курса;
- Общее количество баллов, которое можно получить за работу – от 0 до 11.

№	Темы	Формы СРС, включая требования к подготовке к занятиям
Семестр Q		
1.	Геймификация: сущность, условия уместности и границы применимости. Дизайнерское мышление	Подготовить доклад-презентацию на тему: «Геймификация в современном образовании». В докладе отразить новизну и актуальность технологии использования игры в образовательном процессе; педагогический и психологический аспекты геймификации.
2.	Геймификация как структура: пирамида геймификации	Составьте схему, отражающую структурные компоненты геймификации. Используйте материалы лекции, интернет-ресурс. Приготовьтесь по схеме раскрыть суть пирамиды геймификации. Разработайте сценарий игрового урока. В сценарии должна прослеживаться логика, причинно-следственные связи между его этапами должны быть очевидны. Каждое новое задание – шаг на пути к цели. Понимание этого факта рождает у детей азарт и энтузиазм.
3.	Геймификация как процесс-шестиэтапная схема геймификации (цели, игроки,	Разработайте фрагмент урока (предмет – на ваше усмотрение) с использованием игры. Сформулируйте тему, цель и задачи урока. Докажите, что использование игры на данном этапе урока является средством повышения учебной мотивации учащихся.

	желательное поведение)											
4.	Геймификация как процесс-шестиэтапная схема геймификации (циклы вовлечения и прогресса, компоненты, источники удовольствия)	<p>Подберите актуальный игровой сюжет для изучения темы по предмету (тема и предмет – на ваше усмотрение). В подборе сюжета поможет анализ трендов и предпочтений детей выбранного Вами возраста (мультфильмы, художественные фильмы, компьютерные игры и т.д.). В группе в форме деловой игры представьте результат Вашей работы.</p> <p>Подготовьте реферат на одну из предложенных тем (см. п. 4.2.3)</p> <p>Обратите внимание на требования к выполнению работы.</p> <p>Заполните вторую сторону таблицы</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Барьеры в общении</th> <th>Способы преодоления барьеров в общении</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Барьер избегания</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Барьеры непонимания: - фонетический - семантический Стилистический - логический</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Барьер авторитета</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Внутренние барьеры (связанные с индивидуальными особенностями человека)</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Барьеры в общении	Способы преодоления барьеров в общении	Барьер избегания		Барьеры непонимания: - фонетический - семантический Стилистический - логический		Барьер авторитета		Внутренние барьеры (связанные с индивидуальными особенностями человека)	
Барьеры в общении	Способы преодоления барьеров в общении											
Барьер избегания												
Барьеры непонимания: - фонетический - семантический Стилистический - логический												
Барьер авторитета												
Внутренние барьеры (связанные с индивидуальными особенностями человека)												

Вопросы к экзамену

1. Сущность геймификации (определение, отличие от Игры и игрушки).
2. Геймификация. Неигровые контексты для геймификации.
3. Критика геймификации и наиболее известные кейсы.
4. Геймификация и системный подход: от экологии к образованию.
5. Внешняя и внутренняя геймификация.
6. Геймификация с целью изменения поведения. Проект The Fun Theory. Обучение как способ изменить поведение.
7. Системы оценивания результативности учебной деятельности на основе геймификации.
8. Понятие активного статуса игрока, роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей геймификации.
9. Структурный подход: пирамида геймификации: элементы, динамики, механики.
10. Шестиэтапная схема геймификации: цели геймификации, их отличие от целей игры как таковой.
11. Поиск и формулировка целей для геймификации, их обоснование.
12. Характеристика наиболее предпочтительного типа поведения в геймификации.
13. Критерии поиска и описания целевых участников.

14. Элементы игр и способы игрового дизайна.
15. Способы вовлечения, цикличность действий игроков в образовательном процессе.
16. Системный подход в геймификации: возможность достижения целей разными способами.
17. Геймификация как способ создания и поддержания мотивации.
18. Характеристика подходов к созданию мотивации (бихевиоризм, когнитивизм, теория самоопределения) и их влияние на практику геймификации.
19. Внешняя и внутренняя мотивация, предпочтительность внутренней мотивации.
20. Факторы влияния на учебную мотивацию.
21. Сущность критического подхода к геймификации.
22. Правовые аспекты геймификации.
23. Способы преодоления коммуникативных барьеров в игре.

Промежуточная аттестация должна проверять сформированность заявленных компетенций. Процедура оценивания производится в форме устного ответа на вопросы по дисциплине и по результатам выполнения заданий текущего контроля.