

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

« 28 »

Шилов С.П.

2020 г.



ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ  
ПО ДИСЦИПЛИНЕ

**ИГРА В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ И ОБРАЗОВАНИИ ВЗРОСЛЫХ**

44.03.01 Педагогическое образование

Профиль: начальное образование

форма обучения: заочная

**1. Паспорт фонда оценочных средств по дисциплине**

№	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 9</i>			
1	Современные педагогические технологии, применяемые в дополнительном образовании детей и взрослых	<p>ПК-1 Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся.</p> <p>ПК-2 - способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе</p>	<p>Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР Написание реферата Письменная работа Вопросы к экзамену</p>
2	Игрофикация в дополнительном образовании – области применения и ограничения	<p>ПК-1 Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся.</p> <p>ПК-2 - способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе</p>	<p>Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР Написание реферата Письменная работа Вопросы к экзамену</p>
3.	Разработка настольных игр для дополнительного образования и образования взрослых	<p>ПК-1 Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся.</p> <p>ПК-2 - способен применять современные</p>	<p>Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР Написание реферата Письменная работа Вопросы к экзамену</p>

		информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе	
4.	Интеллектуальные игры в дополнительном образовании и образования взрослых	ПК-1 Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся.  ПК-2 - способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе	Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР Написание реферата Письменная работа Вопросы к экзамену
5.	Экзамен	ПК-1 Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся.  ПК-2 - способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе	Собеседование по вопросам

## **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 (4 x 0-3)	0-12	0-12
2.	Работа на семинарских занятиях (4 x 0-5)	0-20	0-20
3.	Выполнение заданий по СРС (8 x 0-5)	0-40	0-40
4.	Практико-ориентированное задание (2 x 0-10)	0-20	0-20
5.	Написание реферата (1 x 0-8)	0-8	0-8
	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 сдать 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. Сущность и специфика игр, применяемых в дополнительном образовании и образовании взрослых.

1. Обучающая функция игры.
2. Развлекательная функция игры.
3. Коммуникативная функция игры.
4. Релаксационная функция игры.
5. Психотехническая функция игры.
6. Формирование организационно-коммуникативных и личностных компетенций средствами игры в дополнительном образовании и образовании взрослых.
7. Формирование умения работать в команде через успешность в игре.
8. Игровые технологии в дополнительном образовании.
9. Игровые технологии в образовании взрослых.
10. Игровые технологии в преподавании иностранных языков в системе дополнительного образования и образования взрослых.
11. Геймификация как средство повышения мотивации и активного включения в процесс учебы.
12. Игра как способ ролевого поведения.
13. Игра как способ дискуссии.

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 игротехнике и ответить на следующие вопросы:

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

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 10.

№	Темы	Формы СРС, включая требования к подготовке к занятиям
Семестр 9		
1.	Современные педагогические технологии, применяемые в дополнительном образовании детей и взрослых	Напишите реферат на тему: «Теория игры (игровой деятельности) Д.Б. Эльконина» (С. Спенсера, Ф. Шиллера, Л.С. Рубинштейна, Г.В. Плеханова, Д.Н. Узнадзе, Л.С. Выготского и др.). На Ваш выбор. Требования к реферату см. в п. 4.2.3)
2.	Игрофикация в дополнительном образовании – области применения и ограничения	Придумайте 3 педагогические ситуации, подтверждающие влияние игры на формирование положительной учебной мотивации у учащихся. (возраст обучающихся определите самостоятельно) <u>Письменная работа № 1</u> «Начать мыслить как дизайнер игр». Выберите тему занятия и опишите процедуру конструирования дидактической игры для дошкольников и младших школьников
3.	Разработка настольных игр для дополнительного образования и образования взрослых	Приготовьте эссе: «Роль игры в социализации дошкольников». Рассуждения подкрепляйте известными Вам теориями игротехники, примерами из практики.

		Выберите тему (сюжет) и опишите процедуру конструирования сюжетно-ролевой игры для детей и взрослых
4.	Интеллектуальные игры в дополнительном образовании и образования взрослых	Оформите в виде таблицы классификацию игр, дайте характеристику каждого вида игр. Укажите их дидактические возможности. <u>Письменная работа № 2 «Построение геймифицированной системы (этапы О1, О2 и О3)».</u> Разработать квест игру для взрослых. Квест должен содержать в себе не менее 5-ти игр. Работа должна содержать: цели, задачи, оборудование, сценарий. Используя интернет-ресурс и материалы лекций, подготовить библиографический перечень нормативных документов, регулирующих деятельность педагогов дополнительного образования (не менее 10 источников).

### Вопросы к экзамену

1. Характеристика понятий «игра», «игровая деятельность». Сущность игры в дополнительном образовании и образовании взрослых.
2. Основные тенденции культурно-исторического развития игры.
3. Краткая характеристика теории игровой деятельности Д.Б. Эльконина.
4. Современные подходы к теории игровой деятельности в конце XX – начале XXI века.
5. Функции игры. Особенности игровой деятельности в образовании взрослых.
6. Влияние игры на психическое развитие детей. Значение игры в личностном становлении детей.
7. Роль игры в интеллектуальном развитии детей и взрослых.
8. Значение игры в развитии творческих способностей обучающихся с учетом индивидуальных особенностей.
9. Современные подходы к классификации игр. Характеристика игры как педагогического явления.
10. Признаки игры. Структурные компоненты игры: сюжет, роль, игровые действия, правила, игровое употребление предметов, отношения между играющими.
11. Классификация методов игровой деятельности: теоретические и эмпирические, методы-операции и методы-действия.
12. Средства игровой деятельности: материальные, информационные, языковые, логические, математические.
13. Сущность педагогического сопровождения игровой деятельности в дополнительном образовании и образовании взрослых.
14. Метод игрового конструирования. Принципы и этапы игрового конструирования.
15. Требования к профессиональной компетентности педагога дополнительного образования в области организации игровой деятельности.
16. Дидактические игры, их характеристика. Особенности применения дидактических игр в учебно-воспитательном процессе в системе дополнительного образования.
17. Разновидности сюжетно-ролевых игр.
18. Основные подходы к организации сюжетно-ролевых игр в дополнительном образовании и образовании взрослых.

19. Значение подвижных игр в дополнительном образовании и образовании взрослых
20. Классификация подвижных игр.

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.