

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.

« 28 »

2020 г.



ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

ИГРОТЕХНИКА

для обучающихся по направлению подготовки

44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Профили начальное образование; изобразительное искусство и декоративно-прикладное искусство

Форма обучения: очная

1. Паспорт оценочных материалов по дисциплине «Игротехника»

№	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	Психологические и педагогические теории игровой деятельности	ПК-2 Способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе ОПК-6 Способен использовать психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями	Поисково-творческие задания (1) Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР: написание реферата
2	Игра и психическое развитие детей	ПК-2 Способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе ОПК-6 Способен использовать психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями	Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР: творческое задание
3.	Значение игры в социализации детей	ПК-2 Способен применять	Устные ответы на

		современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе	семинарах Выполнение заданий для СР: эссе Письменная работа №1
4.	Педагогическая классификация детской игры	ОПК-6 Способен использовать психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями	Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР: таблица
8.	Экзамен	ОПК-6 Способен использовать психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями ПК-2 Способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе	Ответы на 2 вопроса экзамена (всего 20 вопросов)

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 сдавать экзамен по вопросам, 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 игры в младшем школьном возрасте.

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.
7. Формирование умения работать в команде через успешность в игре.
8. Игровые технологии в преподавании фундаментальных дисциплин.
9. Игровые технологии в преподавании гуманитарных дисциплин.
10. Игровые технологии в преподавании естественнонаучных дисциплин.
11. Игровые технологии в преподавании иностранных языков.
12. Геймификация как средство повышения мотивации и активного включения в процесс учебы.

13. Игра как способ ролевого поведения.

14. Игра как способ дискуссии.

15. 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 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 O1, O2 и O3)»

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 состоят 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 9		
1.	Психологические и педагогические теории игровой деятельности	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.	Игра и психическое развитие детей	Придумайте 3 педагогические ситуации, подтверждающие влияние игры на формирование положительной учебной мотивации у учащихся. (возраст обучающихся определите самостоятельно) Выберите тему занятия и опишите процедуру конструирования дидактической игры для дошкольников и младших школьников. <u>Письменная работа № 2</u> «Построение геймифицированной системы (этапы O1, O2 и O3)»

3.	Значение игры в социализации детей	<p>Приготовьте эссе: «Роль игры в социализации дошкольников». Рассуждения подкрепляйте известными Вам теориями игротехники, примерами из практики.</p> <p><u>Письменная работа № 1</u> «Начать мыслить как дизайнер игр» (см. п.4.2.3).</p> <p>Выберите тему (сюжет) и опишите процедуру конструирования сюжетно-ролевой игры для младших школьников</p>
4.	Педагогическая классификация детской игры	<p>Оформите в виде таблицы классификацию игр, дайте характеристику каждого вида игр. Укажите их дидактические возможности.</p> <p>Разработать квест игру для детей 7-11 лет. Квест должен содержать в себе не менее 5-ти игр. Работа должна содержать: цели, задачи, оборудование, сценарий</p>

Вопросы к экзамену

1. Характеристика понятий «игра», «игровая деятельность». Сущность игры в младшем школьном возрасте.
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 младшем школьном возрасте.
6. Влияние игры на психическое развитие детей. Значение игры в личностном становлении детей.
7. Роль игры в интеллектуальном развитии учащихся начальной школы.
8. Значение игры в развитии творческих способностей младших школьников.
9. Современные подходы к классификации детских 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 младших школьников.
14. Метод игрового конструирования в работе учителя начальных классов. Принципы и этапы игрового конструирования.
15. Требования к профессиональной компетентности учителя начальных классов в области организации игровой деятельности учащихся.
16. Дидактические игры,
17. их характеристика. Особенности применения дидактических игр в учебно-воспитательном процессе в начальной школе.
18. Разновидности сюжетно-ролевых игр.
19. Основные подходы к организации сюжетно-ролевых игр в начальной школе. Значение подвижных игр в воспитании и развитии детей младшего школьного возраста.

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.