

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  
**СОЗДАНИЕ ИГРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ**  
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)  
Профили начальное образование; изобразительное искусство и декоративно-прикладное  
искусство  
Форма обучения: очная

## 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 К</i>			
1	Понятие игровой образовательной среды. Психологические и педагогические основы игры	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	Решение практико-ориентированных заданий Поисково-творческие задания Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР Вопросы к зачету
2	Игра и психическое развитие детей	ПК-2 - способен применять современные информационно-коммуникационные технологии 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 в учебном процессе	Решение практико-ориентированных заданий Поисково-творческие задания Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР Вопросы к зачету
3.	Значение игры в социализации детей	ПК-1 Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных ПК-1 Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования	Решение практико-ориентированных заданий Поисково-творческие задания Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР

		<p>предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся.</p> <p>ПК-2 - способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе и индивидуальных особенностей обучающихся технологии в учебном процессе</p>	Вопросы к зачету
4.	Педагогическая классификация детской игры	<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>Решение практико-ориентированных заданий</p> <p>Поисково-творческие задания</p> <p>Устные ответы на семинарах</p> <p>Выполнение заданий для СР</p> <p>Вопросы к зачету</p>
5.	Сущность и структура игровой деятельности	<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>Решение практико-ориентированных заданий</p> <p>Поисково-творческие задания</p> <p>Устные ответы на семинарах</p> <p>Выполнение заданий для СР</p> <p>Вопросы к зачету</p>
6.	Методы и средства игровой деятельности	<p>ПК-1 Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных</p>	<p>Решение практико-ориентированных заданий</p> <p>Поисково-творческие задания</p> <p>Устные ответы на семинарах</p>

		особенностей обучающихся. ПК-2 - способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе	Выполнение заданий для СР Вопросы к зачету
7.	Организация игровой деятельности обучающихся	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	Решение практико-ориентированных заданий Поисково-творческие задания Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР Вопросы к зачету
8.	Зачет	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 (16 x 0-1)	0-16	0-16
2.	Работа на семинарских занятиях (16 x 0-1)	0-16	0-16
3.	Выполнение заданий по СРС (7 x 0-5)	0-35	0-35
4.	Практико-ориентированное задание (2 x 0-11)	0-22	0-22
5.	Написание реферата (1 x 0-11)	0-11	0-11

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 получения зачета, он имеет право сдавать зачет по вопросам, предложенным в п. 6.1., в установленные графиком учебного процесса сроки.

#### Перевод баллов в оценки (зачет)

№	Баллы	Оценки
1.	0-60	Незачтено
2.	61-100	Зачтено

### 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 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
1.	Понятие игровой образовательной среды. Психологические и педагогические основы игры	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) <u>Письменная работа № 1</u> «Начать мыслить как дизайнер игр».
3.	Значение игры в социализации детей	Приготовьте эссе: «Роль игры в социализации дошкольников». Рассуждения подкрепляйте известными Вам теориями игротехники, примерами из практики.
4.	Педагогическая классификация детской игры	Оформите в виде таблицы классификацию игр, дайте характеристику каждого вида игр. Укажите их дидактические возможности. <u>Письменная работа № 2</u> «Построение геймифицированной системы (этапы О1, О2 и О3)»

5.	Сущность и структура игровой деятельности	Выберите тему занятия и опишите процедуру конструирования дидактической игры для дошкольников и младших школьников
6.	Методы и средства игровой деятельности	Выберите тему (сюжет) и опишите процедуру конструирования сюжетно-ролевой игры для младших школьников
7.	Организация игровой деятельности обучающихся	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

### Вопросы к зачету

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.