

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
ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ (ОБУЧЕНИЕ С УВЛЕЧЕНИЕМ)
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 17</i>			
1	Эдьютейнмент: понятие, основные результаты внедрения в образование	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	Поисково-творческие задания (1) Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР
2	Эдьютейнмент как особый тип обучения. Современные средства эдьютейнмента.	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 Решение практико-ориентированных заданий
3.	Условия реализации эдьютейнмента в образовании	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

4.	Эдьютейнмент как средство формирования устойчивого и целенаправленного интереса к образовательному предмету	ПК-1 Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся	Решение практико-ориентированных заданий Поисково-творческие задания Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР
5.	Преимущества и недостатки эдьютейнмента	ПК-2 Способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе образовательных стандартов	Решение практико-ориентированных заданий Поисково-творческие задания Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР
6.	Эдьютейнмент парадигмы обучения	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
7.	Эдьютейнмент как единство сознательно и бессознательного	ПК-1 Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся	Решение практико-ориентированных заданий Реферат (1) Поисково-творческие задания

			Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР
8.	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	Ответы на 2 вопроса экзамена (всего 22 вопроса)

2. Виды и характеристика оценочных средств

Оценивание осуществляется в рамках столбальной 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.

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. Эдьютейнмент в образовательном процессе.

1. Обучающая функция эдьютейнмента в образовании.
2. Развлекательная функция эдьютейнмента.
3. Коммуникативная функция эдьютейнмента.
4. Релаксационная функция эдьютейнмента.
5. Психотехническая функция эдьютейнмента.
6. Формирование организационно-коммуникативных и личностных компетенций средствами эдьютейнмента.
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. Эдьютейнмент как средство повышения мотивации и активного включения в процесс учебы.
13. Эдьютейнмент 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 инновационной технологии и ответить на следующие вопросы:

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

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 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 17		
1.	Эдьютейнмент: понятие, основные результаты внедрения в образование	Подготовьте доклад-презентацию на тему: «Эдьютейнмент в современном образовании». В докладе отразите новизну и актуальность инновационной технологии в образовательном процессе. Доклад должен сопровождаться слайдами (не менее 10), содержащими основные, наиболее важные положения.
2.	Эдьютейнмент как особый тип обучения. Современные средства эдьютейнмента.	Составьте схему, отражающую структурные компоненты эдьютейнмента. Используйте материалы лекции, интернет-ресурс. Приготовьтесь по схеме раскрыть суть новой технологии обучения.
3.	Условия реализации эдьютейнмента в образовании	Разработайте фрагмент урока (предмет – на ваше усмотрение) с использованием элементов эдьютейнмента. Сформулируйте тему, цель и задачи урока. Докажите, что использование данной технологии является средством повышения учебной мотивации учащихся.
4.	Эдьютейнмент как средство формирования устойчивого и целенаправленного интереса к образовательному предмету	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. <u>Письменная работа № 2 «Построение геймифицированной системы (этапы О1, О2 и О3)»</u> (см. раздел 4.2.3)
5.	Преимущества и недостатки эдьютейнмента	Подготовьте реферат на одну из предложенных тем (см. п. 4.2.3) Обратите внимание на требования к выполнению работы.
6.	Эдьютейнмент парадигмы обучения	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.

7.	Эдьютейнмент как единство сознательно и бессознательного	Подготовьте доклад-презентацию на тему: «Эдьютейнмент в современном образовании». В докладе отразите новизну и актуальность использования технологии в образовательном процессе; педагогический и психологический аспекты эдьютейнмента.
----	--	--

Вопросы к экзамену

1. Сущность эдьютейнмента (определение, отличие от развлечения).
2. Геймификация. Неигровые контексты для геймификации.
3. Критика эдьютейнмента и наиболее известные кейсы.
4. Эдьютейнмент как инновационная технология в образовании.
5. Эдьютейнмент как особая организация образовательного процесса.
6. Игра с целью изменения поведения. Обучение как способ изменить поведение.
7. Системы оценивания результативности учебной деятельности на основе эдьютейнмента.
8. Понятие активного статуса субъекта образовательного процесса, роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей образования.
9. Структурный подход: составляющие элементы эдьютейнмента.
10. Внешняя среда и ее использование в технологии эдьютейнмента.
11. Диалоговая форма взаимодействия учителя и ученика при реализации эдьютейнмента.
12. Характеристика наиболее предпочтительного типа поведения в эдьютейнменте.
13. Критерии поиска и описания целевых участников.
14. Элементы игр и способы игрового дизайна.
15. Способы вовлечения, цикличность действий игроков в образовательном процессе.
16. Эдьютейнмент как способ создания и поддержания учебной мотивации.
17. Характеристика подходов к созданию мотивации (бихевиоризм, когнитивизм, теория самоопределения).
18. Внешняя и внутренняя мотивация, предпочтительность внутренней мотивации.
19. Факторы влияния на учебную мотивацию.
20. Сущность критического подхода к эдьютейнменту.
21. Правовые аспекты эдьютейнмента.
22. Способы преодоления коммуникативных барьеров в образовательном процессе.

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.