

1. Паспорт оценочных материалов 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)
семестр 17			
1	Геймификация: сущность, условия уместности и границы применимости. Дизайнерское мышление	УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	Поисково-творческие задания (1) Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР
2	Геймификация как структура: пирамида геймификации	ПК-1 Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся	Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР Решение практико-ориентированных заданий
3.	Геймификация как процесс-шестиэтапная схема геймификации (цели, игроки, желательное поведение)	УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений 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.	Геймификация как	УК-3	Решение практико-

	процесс-шестьэтапная схема геймификации (циклы вовлечения и прогресса, компоненты, источники удовольствия)	Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде ПК-1 Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся	ориентированных заданий Поисково-творческие задания Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР
5.	Геймификация и мотивация	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
6.	Неожиданности засады геймификации и	УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений 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.	Барьеры в общении. Способы преодоления коммуникативных барьеров при организации игры	УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде ПК-1 Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом	Решение практико-ориентированных заданий Поисково-творческие задания Устные ответы на семинарах Выполнение заданий

		возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся	для СР
8.	Экзамен	<p>УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений</p> <p>ПК-1 Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся</p> <p>УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде</p> <p>ПК-2 Способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе</p>	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 (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 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 17
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.
3.	Геймификация как процесс-шестиэтапная схема геймификации (цели, игроки, желательное поведение)	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.
4.	Геймификация как процесс-шестиэтапная	Подберите актуальный игровой сюжет для изучения темы по предмету (тема и предмет – на ваше усмотрение). В подборе сюжета поможет анализ

	схема геймификации (циклы вовлечения и прогресса, компоненты, источники удовольствия)	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.										
5.	Геймификация и мотивация	Подготовьте реферат на одну из предложенных тем (см. п. 4.2.3) Обратите внимание на требования к выполнению работы.										
6.	Неожиданности и засады 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.										
7.	Барьеры в общении. Способы преодоления коммуникативных барьеров при организации игры	<p>Выдающийся ученый, историк и психолог Б.Ф. Поршнев выделил следующие виды барьеров в общении:</p> <ul style="list-style-type: none"> - избегание; - авторитет; - непонимание. <p>Приведите примеры на каждый из указанных видов барьеров в общении, приготовьтесь устно охарактеризовать их.</p> <p>Заполните вторую сторону таблицы</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Барьеры в общении</th> <th style="width: 50%;">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.