

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.



ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ

ИГРОТЕХНИКА

для обучающихся по направлению подготовки
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки),
Профили физическая культура; менеджмент в физической культуре и спорте
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 I</i>			
1	Психологические и педагогические теории игровой деятельности	ПК-2 Способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе	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	Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР: творческое задание
3.	Значение игры в социализации детей	ПК-2 Способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе	Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР: эссе Письменная работа №1
4.	Педагогическая классификация детской игры	ПК-2 Способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе	Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР: таблица
5.	Сущность и структура игровой деятельности	ПК-2 Способен применять современные	Устные ответы на семинарах

		информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе образовательных стандартов	Выполнение заданий для СР: творческое задание Письменная работа №2
6.	Методы и средства игровой деятельности	ПК-2 Способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе	Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР: творческое задание
7.	Организация игровой деятельности обучающихся	ПК-2 Способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе	Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР: творческое задание
8.	Экзамен	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 стобальной 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. 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
Семестр Н		
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)
3.	Значение игры в социализации детей	Приготовьте эссе: «Роль игры в социализации дошкольников». Рассуждения подкрепляйте известными Вам теориями игротехники, примерами из практики. <u>Письменная работа № 1</u> «Начать мыслить как дизайнер игр».
4.	Педагогическая классификация детской игры	Оформите в виде таблицы классификацию игр, дайте характеристику каждого вида игр. Укажите их дидактические возможности.
5.	Сущность и структура игровой деятельности	Выберите тему занятия и опишите процедуру конструирования дидактической игры для дошкольников и младших школьников.

		<u>Письменная работа № 2 «Построение геймифицированной системы (этапы О1, О2 и О3)»</u>
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 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.