

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

КАФЕДРА ПЕДАГОГИКИ И ОБРАЗОВАНИЯ

Рабочая программа дисциплины (модуля)
ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Направление и направленность (профиль)
44.04.01 Педагогическое образование. Педагогическое проектирование в цифровой образовательной среде

Год набора на ОПОП
2023

Форма обучения
очная

Владивосток 2023

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Геймификация образовательного процесса» составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование (утв. приказом Минобрнауки России от 22.02.2018г. №126) и Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры (утв. приказом Минобрнауки России от 06.04.2021 г. N245).

Составитель(и):

Баткаева Я.А., преподаватель, Академический колледж, Batkaeva.YA@vvsu.ru

Креницкая М.Ю., кандидат филологических наук, доцент, Кафедра русского языка, Marina.Krinitzkaya@vvsu.ru

Утверждена на заседании кафедры педагогики и образования от 04.05.2023 , протокол № 8

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий кафедрой (разработчика)

Креницкая М.Ю.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ	
Сертификат	1575652640
Номер транзакции	000000000A3DCBВ
Владелец	Креницкая М.Ю.

1 Цель, планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Целью освоения учебной дисциплины "Геймификация образовательного процесса" является формирование у обучающихся профессиональных компетенций в области применения геймификации в учебном процессе.

Задачи дисциплины следуют из необходимости подготовить выпускников, готовых к внедрению в педагогический процесс современных образовательных технологий, способствующих повышению мотивации у учащихся к образовательному процессу.:

1. Знакомство с основными категориями и понятиями дисциплины.
2. Рассмотрение основных подходов к изучению проблемы геймификации в обучении.
3. Овладение студентами спецификой и особенностями использования игровых технологий в учебном процессе.
4. Формирование умений применять игровые технологии с учетом индивидуальных и возрастных особенностей обучающихся.
5. Развитие умений применения на практике современных игровых технологий

Планируемыми результатами обучения по дисциплине (модулю), являются знания, умения, навыки. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы, представлен в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции, формируемые в результате изучения дисциплины (модуля)

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции	Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине		
			Код результата	Формулировка результата	
44.04.01 «Педагогическое образование» (М-ПО)	ПКВ-1 : Способен реализовывать образовательные программы в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в цифровой образовательной среде	ПКВ-1.1к : Разрабатывает учебно-методические и контрольно-измерительные материалы для осуществления учебного процесса в том числе и в цифровом образовательном пространстве	РД1	Знание	Сущности и основных понятий геймификации
			РД2	Знание	Системы оценивания результативности учебной деятельности на основе геймификации
			РД3	Умение	разрабатывать учебнометодические и контрольноизмерительные материалы по предмету с применением инструментов геймификации
		ПКВ-1.2к : Организует и проводит учебные занятия, в том числе и в цифровой образовательной среде	РД4	Знание	структуры геймификации
			РД5	Знание	процесса геймификации

		ПКВ-1.3к : Проводит аттестационные мероприятия для осуществления текущего, промежуточного и итогового контроля результатов обучения	РДб	Умение	разрабатывать учебное занятие с применением инструментов геймификации
--	--	--	-----	--------	---

2 Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Дисциплина «Геймификация образовательного процесса» входит в элективную часть Блока 1 Дисциплины (модули) учебного плана ОПОП 44.04.01 Педагогическое образование. Педагогическое проектирование в цифровой образовательной среде. Актуальность данной дисциплины обусловлена тем, что концепция геймификации как новый подход к повышению эффективности обучения, активизации учебно-познавательной деятельности, повышения мотивации учащихся посредством использования дизайна видеоигр и игровых элементов в образовательной среде является одним из актуальных направлений использования информационных, цифровых образовательных технологий в учебнопознавательном процессе. Требования к входным знаниям: студент должен иметь сформированные теоретические знания в объеме, предусмотренном изученными на предыдущем уровне образования дисциплинами из области возрастной педагогики, теории и практики воспитания

3. Объем дисциплины (модуля)

Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу с обучающимися (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Общая трудоемкость дисциплины

Название ОПОП ВО	Форма обучения	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс (ЗФО, ОЗФО)	Трудо-емкость (З.Е.)	Объем контактной работы (час)					СРС	Форма аттес-тации	
					Всего	Аудиторная			Внеауди-торная			
						лек.	прак.	лаб.	ПА			КСР
44.04.01 Педагогическое образование	ОФО	М01.ДВ.А	4	3	17	4	12	0	1	0	91	3

4 Структура и содержание дисциплины (модуля)

4.1 Структура дисциплины (модуля) для ОФО

Тематический план, отражающий содержание дисциплины (перечень разделов и тем), структурированное по видам учебных занятий с указанием их объемов в соответствии с учебным планом, приведен в таблице 3.1

Таблица 3.1 – Разделы дисциплины (модуля), виды учебной деятельности и формы текущего контроля для ОФО

№	Название темы	Код результата обучения	Кол-во часов, отведенное на				Форма текущего контроля
			Лек	Практ	Лаб	СРС	
1	Геймификация: сущность, условия уместности и границы применимости. Дизайнерское мышление	РД1, РД2, РД3	1	1	0	10	Доклад Практическая работа
2	Геймификация как структура: пирамида геймификации	РД3, РД4	1	2	0	15	Интеллект-карта
3	Геймификация как процесс-шестиэтапная схема геймификации (цели, игроки, желательное поведение)	РД5	1	3	0	30	Практическая работа
4	Геймификация как процесс-шестиэтапная схема геймификации (циклы вовлечения и прогресса, компоненты, источники удовольствия)	РД5, РД6	1	6	0	36	Практическая работа
Итого по таблице			4	12	0	91	

4.2 Содержание разделов и тем дисциплины (модуля) для ОФО

Тема 1 Геймификация: сущность, условия уместности и границы применимости. Дизайнерское мышление.

Содержание темы: Сущность геймификации (определение, отличие от Игры и игрушки). Геймификация. Неигровые контексты для геймификации. Почему геймификация важна и стоит ли применять её в образовании. Критика и наиболее известные кейсы. Геймификация и системный подход: от экологии к образованию. Критика геймификации манипуляции и «пойнтсификации». Геймификация с целью изменения поведения. Проект The Fun Theory. Обучение как способ изменить поведение. Примеры успешной геймификации с целью изменения поведения (обучения правильному поведению) закрепления целевой модели поведения. Системы оценивания результативности учебной деятельности на основе геймификации.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: проблемная лекция.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Изучение материалов учебных пособий, дополнительных материалов к теме; подготовка к тестированию.

Тема 2 Геймификация как структура: пирамида геймификации.

Содержание темы: удовольствия и значимости выбора в достижении целей геймификации. Путь игрока как восхождение, важность баланса. Структурный подход: пирамида геймификации: элементы, динамики, механики.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: лекция, практическое занятие (работа в группах).

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Изучение материалов учебных пособий, дополнительных материалов к теме, практическая работа.

Тема 3 Геймификация как процесс-шестиэтапная схема геймификации (цели, игроки, желательное поведение).

Содержание темы: Шестиэтапная схема геймификации: цели геймификации, их отличие от целей игры как таковой. Поиск и формулировка целей для геймификации, их обоснование. Наиболее предпочтительный тип поведения в геймификации. Критерии поиска и описания целевых участников. Элементы игр и способы игрового дизайна.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: лекция, практическое занятие (работа в группах).

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Изучение материалов учебных пособий, дополнительных материалов к теме; практикум по разработке учебнометодических и контрольно-измерительных материалов по предмету с применением инструментов геймификации.

Тема 4 Геймификация как процесс-шестиэтапная схема геймификации (циклы вовлечения и прогресса, компоненты, источники удовольствия).

Содержание темы: Способы вовлечения, цикличность действий игроков. Важность и типы обратной связи. Типы удовольствия по Nicole Lazzaro, источники удовольствия. Системный подход в геймификации: возможность достижения целей разными способами (за счёт разных компонентов пирамиды геймификации).

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: лекция, практическое занятие (работа в группах).

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: практикум по разработке учебного занятия с применением инструментов геймификации.

5 Методические указания для обучающихся по изучению и реализации дисциплины (модуля)

5.1 Методические рекомендации обучающимся по изучению дисциплины и по обеспечению самостоятельной работы

Организация образовательного процесса регламентируется учебным планом и расписанием учебных занятий. Для всех видов аудиторных занятий академический час устанавливается продолжительностью 45 минут.

При формировании своей индивидуальной образовательной траектории обучающийся имеет право на переаттестацию соответствующих дисциплин (модулей), освоенных в процессе обучения, который в том числе освобождает обучающегося от необходимости их повторного освоения.

Программой дисциплины предусмотрено проведение лекционных и практических занятий с применением активных методов обучения: учебные дискуссии, подготовка докладов и презентаций, и индивидуальные и групповые задания.

На лекционных занятиях студенты знакомятся с теоретическими положениями и основными понятиями геймификации; системой оценивания результативности учебной деятельности на основе геймификации, структурой и процессом геймификации.

Практические занятия предполагают работу по освоению и закреплению теоретических знаний; расширению общего кругозора обучающихся и развитию навыков применения современных образовательных технологий в образовательном процессе. Освоение курса предполагает посещение лекционных и практических занятий, самостоятельную работу по подготовке к аудиторным занятиям, самостоятельную работу с отдельными темами, посещение консультаций.

На лекционных занятиях ведется контроль посещаемости с помощью электронной системы считывания студенческих бейджей, принятой в университете, а также с помощью контрольных тестов, позволяющих провести проверку качества усвоения теоретического материала каждой лекции. На практических занятиях ведётся текущий поурочный контроль в форме защиты презентаций, устных выступлений, групповых и индивидуальных заданий, дискуссий по основным моментам изучаемых тем, осуществляется проверка выполнения домашних заданий.

В ходе изучения данного курса широко используются информационные технологии (электронные тесты, подготовка электронных презентаций, использование

интернетресурсов).

Аттестация студентов осуществляется в соответствии с Положением о рейтинговой системе университета.

Промежуточной формой контроля является зачет.

Самостоятельная внеаудиторная работа студентов является важнейшим условием успешного овладения программой курса. Она тесно связана с аудиторной работой.

Студенты работают дома по заданиям преподавателя, которые базируются на материале, изученном на лекционном и практическом занятии.

На каждом занятии студенты получают домашнее задание, напрямую или опосредованно связанное с изученной теоретической темой.

В качестве самостоятельной работы предполагается изучение материалов по теме, групповая и индивидуальная разработка учебных занятий, а также учебно-методических и контрольно-измерительных материалов по предмету с применением инструментов геймификации

5.2 Особенности организации обучения для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

При необходимости обучающимся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (по заявлению обучающегося) предоставляется учебная информация в доступных формах с учетом их индивидуальных психофизических особенностей:

- для лиц с нарушениями зрения: в печатной форме увеличенным шрифтом; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением тифлосурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями слуха: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением сурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные задания, консультации и др.

6 Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

В соответствии с требованиями ФГОС ВО для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений планируемым результатам обучения по дисциплине (модулю) созданы фонды оценочных средств. Типовые контрольные задания, методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков, а также критерии и показатели, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, представлены в Приложении 1.

7 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

7.1 Основная литература

1. Даутова, О. Б. Педагогические технологии для старшей школы в условиях цифровизации современного образования : учебно-методическое пособие для учителей : [16+] / О. Б. Даутова, О. Н. Крылова. – Санкт-Петербург : КАРО, 2020. – 176 с. : схем., табл. – (Петербургский вектор введения ФГОС ООО). – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=684364> (дата обращения: 03.05.2023). – ISBN 978-5-9925-1479-7. – Текст : электронный.

2. Леденева, А.В. ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ УНИВЕРСИТЕТЕ : Учебно-методическое пособие / А.В. Леденева .— 2021 .— 106 с. — URL: <https://lib.rucont.ru/efd/775359> (дата обращения: 18.01.2024)

3. Чуланова, О. Л. Технологии кадрового менеджмента : учебник / О. Л. Чуланова. — Москва : ИНФРА-М, 2021. — 492 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). - ISBN 978-5-16-014054-4. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1324185> (дата обращения: 24.01.2024)

7.2 *Дополнительная литература*

1. Дворяткина, С. Н. Развитие вероятностного стиля мышления в процессе обучения математике: теория и практика : монография / С.Н. Дворяткина. — Москва : ИНФРА-М, 2022. — 271 с.— (Научная мысль). - ISBN 978-5-16-006337-9. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1840120> (дата обращения: 24.01.2024)

2. Лучшие практики в образовании и профориентации Президентской академии : сборник методических материалов и статей : сборник научных трудов / науч. ред. И. А. Газиева ;Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации. – Москва : Дело, 2020. – Выпуск 6. – 190 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=685771> (дата обращения: 03.05.2023). – ISBN 978-5-85006-270-5. – Текст : электронный.

3. Тихомирова, О. Г. Транзакционный менеджмент: геймификация управления компаниями и людьми : монография / О.Г. Тихомирова. — Москва : ИНФРА-М, 2021. — 178 с. — (Научная мысль). — DOI 10.12737/1072211. - ISBN 978-5-16-015977-5. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1072211> (дата обращения: 24.01.2024)

7.3 *Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", включая профессиональные базы данных и информационно-справочные системы (при необходимости):*

1. Электронно-библиотечная система "ZNANIUM.COM"
2. Электронно-библиотечная система "РУКОНТ"
3. Электронно-библиотечная система "УНИВЕРСИТЕТСКАЯ БИБЛИОТЕКА ОНЛАЙН"
4. Open Academic Journals Index (ОАИ). Профессиональная база данных - Режим доступа: <http://oaji.net/>
5. Президентская библиотека им. Б.Н.Ельцина (база данных различных профессиональных областей) - Режим доступа: <https://www.prlib.ru/>
6. Информационно-справочная система "Консультант Плюс" - Режим доступа: <http://www.consultant.ru/>

8 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля) и перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения

Основное оборудование:

- Проектор Casio XJ-V1

Программное обеспечение:

- Adobe Acrobat Reader
- Microsoft OfficeProfessionalPlus 2019 Russian
- Microsoft Windows 10 Professional OEM
- Visual Studio

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

КАФЕДРА ПЕДАГОГИКИ И ОБРАЗОВАНИЯ

Фонд оценочных средств
для проведения текущего контроля
и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Направление и направленность (профиль)

44.04.01 Педагогическое образование. Педагогическое проектирование в цифровой образовательной среде

Год набора на ОПОП
2023

Форма обучения
очная

Владивосток 2023

1 Перечень формируемых компетенций

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции	Код и формулировка индикатора достижения компетенции
44.04.01 «Педагогическое образование» (М-ПО)	ПКВ-1 : Способен реализовывать образовательные программы в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в цифровой образовательной среде	ПКВ-1.1к : Разрабатывает учебно-методические и контрольно-измерительные материалы для осуществления учебного процесса в том числе и в цифровом образовательном пространстве
		ПКВ-1.2к : Организует и проводит учебные занятия, в том числе и в цифровой образовательной среде
		ПКВ-1.3к : Проводит аттестационные мероприятия для осуществления текущего, промежуточного и итогового контроля результатов обучения

Компетенция считается сформированной на данном этапе в случае, если полученные результаты обучения по дисциплине оценены положительно (диапазон критериев оценивания результатов обучения «зачтено», «удовлетворительно», «хорошо», «отлично»). В случае отсутствия положительной оценки компетенция на данном этапе считается несформированной.

2 Показатели оценивания планируемых результатов обучения

Компетенция ПКВ-1 «Способен реализовывать образовательные программы в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в цифровой образовательной среде»

Таблица 2.1 – Критерии оценки индикаторов достижения компетенции

Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине			Критерии оценивания результатов обучения
	Код результата	Тип результата	Результат	
ПКВ-1.1к : Разрабатывает учебно-методические и контрольно-измерительные материалы для осуществления учебного процесса в том числе и в цифровом образовательном пространстве	РД1	Знание	Сущности и основных понятий геймификации	Сформировавшиеся знания сущности и основных понятий геймификации
	РД2	Знание	Системы оценивания результативности учебной деятельности на основе геймификации	Сформировавшиеся знания системы оценивания результативности учебной деятельности на основе геймификации
	РД3	Умение	разрабатывать учебно-методические и контрольно-измерительные материалы по предмету с применением инструментов геймификации	Сформировавшиеся умения разрабатывать учебно-методические и контрольно-измерительные материалы по предмету с применением инструментов геймификации
ПКВ-1.2к : Организует и проводит учебные занятия, в том числе и в цифровой образовательной среде	РД4	Знание	структуры геймификации	Сформировавшиеся знания структуры геймификации

	Р Д 5	Зн ан ие	процесса геймификации	Сформировавшиеся знания п роцесса геймификации
ПКВ-1.3к : Проводит аттестац ионные мероприятия для осу ществления текущего, промеж уточного и итогового контрол я результатов обучения	Р Д 6	У м ен ие	разрабатывать учебное заняти е с применением инструменто в геймификации	Сформировавшиеся умения р азрабатывать учебное занятие с применением инструментов геймификации

Таблица заполняется в соответствии с разделом 1 Рабочей программы дисциплины (модуля).

3 Перечень оценочных средств

Таблица 3 – Перечень оценочных средств по дисциплине (модулю)

Контролируемые планируемые резу льтаты обучения		Контролируемые темы дисциплины	Наименование оценочного средства и пр едставление его в ФОС	
			Текущий контроль	Промежуточная ат тестация
Очная форма обучения				
РД1	Знание : Сущности и осн овных понятий геймифи кации	1.1. Геймификация: сущ ность, условия уместнос ти и границы применим ости. Дизайнерское мы шление	Доклад, сообщени е	защита проекта
			Презентация (публ ичное выступлени е)	защита проекта
РД2	Знание : Системы оцени вания результативности учебной деятельности н а основе геймификации	1.1. Геймификация: сущ ность, условия уместнос ти и границы применим ости. Дизайнерское мы шление	Практическая рабо та	защита проекта
РД3	Умение : разрабатывать учебнометодические и к онтрольноизмерительны е материалы по предмет у с применением инстру ментов геймификации	1.1. Геймификация: сущ ность, условия уместнос ти и границы применим ости. Дизайнерское мы шление	Практическая рабо та	защита проекта
			1.2. Геймификация как с труктура: пирамида гей мификации	Практическая рабо та
РД4	Знание : структуры гейм ификации	1.2. Геймификация как с труктура: пирамида гей мификации		защита проекта
РД5	Знание : процесса гейми фикации	1.3. Геймификация как процесс-шестиэтапная с хема геймификации (цели, игроки, желатель ное поведение)	Практическая рабо та	защита проекта
			1.4. Геймификация как процесс-шестиэтапная с хема геймификации (ци клы вовлечения и прогр есса, компоненты, источ ники удовольствия)	Практическая рабо та

РДб	Умение : разрабатывать учебное занятие с применением инструментов геймификации	1.4. Геймификация как процесс-шестиэтапная схема геймификации (циклы вовлечения и прогресса, компоненты, источники удовольствия)	Практическая работа	защита проекта
-----	--	--	---------------------	----------------

4 Описание процедуры оценивания

Качество сформированности компетенций на данном этапе оценивается по результатам текущих и промежуточных аттестаций при помощи количественной оценки, выраженной в баллах. Максимальная сумма баллов по дисциплине (модулю) равна 100 баллам.

Вид учебной деятельности	Оценочное средство							Итого
	Доклад-презентация	Интеллект-карта	Практическое задание «Мыслить как дизайнер»	Практическое задание «Игровой сюжет»	Практическое задание «Геймификация контроля знаний и умений»	Практическое задание «Геймификация урока»	Разработка и защита индивидуального проекта	
Лекции	10							20
Практические занятия		10		10	10	20		40
Самостоятельная работа			10					10
Промежуточная аттестация							30	30
Итого								100

Сумма баллов, набранных студентом по всем видам учебной деятельности в рамках дисциплины, переводится в оценку в соответствии с таблицей.

Сумма баллов по дисциплине	Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенции
от 91 до 100	«зачтено» / «отлично»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций, обнаруживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, усвоил основную литературу и знаком с дополнительной литературой, рекомендованной программой, умеет свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой, свободно оперирует приобретенными знаниями и умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.
от 76 до 90	«зачтено» / «хорошо»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.
от 61 до 75	«зачтено» / «удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: в ходе контрольных мероприятий допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие отдельных знаний, умений, навыков по некоторым дисциплинарным компетенциям, студент испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
от 41 до 60	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	У студента не сформированы дисциплинарные компетенции, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков.
от 0 до 40	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	Дисциплинарные компетенции не сформированы. Проявляется полное или практически полное отсутствие знаний, умений, навыков.

5 Примерные оценочные средства

5.1 Перечень тем докладов, сообщений

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

Краткие методические указания

Требования к выполнению:

- изучить информацию по теме;
- провести системный анализ информации;
- подготовить презентацию в формате (Power Point)

Шкала оценки

№	Баллы	Описание
6	9 - 10	Выставляется студенту, если он полно и верно раскрыл тему, использовал знания теории геймификации в качестве исходных точек описания, приводил аргументы высказываемым точкам зрения и примеры из жизни; если доклад и презентация полностью отвечают заявленным требованиям; если студент свободно владеет материалом и отвечает на все вопросы по теме
5	7 - 8	Выставляется студенту, если он полно и верно раскрыл тему, использовал знания теории геймификации в качестве исходных точек описания, приводил аргументы высказываемым точкам зрения и примеры из жизни; если доклад и презентация отвечают заявленным требованиям; если студент ответил на все вопросы по своей теме; если студент владеет материалом, но читает его
4	5 - 6	Выставляется студенту, если он в общем раскрыл тему, использовал знания теории геймификации в качестве исходных точек описания, приводил аргументы высказываемым точкам зрения и примеры из жизни; если доклад и презентация в основном отвечают заявленным требованиям; если студент владеет материалом в степени, достаточной для того, чтобы ответить на часть вопросов по теме
3	3 - 4	Выставляется студенту, если он недостаточно полно раскрыл тему, привёл 1-2 примера из жизни; если доклад и презентация недостаточно полно отвечают заявленным требованиям; если студент смог ответить хотя бы на 2-3 вопроса по теме
2	1 - 2	Выставляется студенту, если он недостаточно полно раскрыл тему и не смог ответить ни на один вопрос, но доклад и презентация имеются
1	0	Выставляется студенту, если он не раскрыл тему, не использовал теоретический материал, не может ответить на вопросы по теме; а также в случае обнаружения несамостоятельного выполнения задания

5.2 защита проекта

Составьте интеллект-карту, отражающую структурные компоненты геймификации. Используйте материалы лекции, интернет-ресурс. Приготовьтесь по схеме раскрыть суть пирамиды геймификации

Краткие методические указания

Шкала оценки

№	Баллы	Описание
5	9 - 10	Интеллект-карта отражает все структурные компоненты геймификации; Визуальные образы демонстрируют сущность компонентов; Четко обозначена взаимосвязь компонентов. Студент отвечает на все вопросы. В ответе на вопросы студент демонстрирует владение терминологией курса.
4	7 - 8	Интеллект-карта отражает все структурные компоненты геймификации; Визуальные образы не в полной мере демонстрируют сущность компонентов; Взаимосвязь компонентов обозначена. Студент отвечает на все вопросы, но затрудняется в терминологии курса.

3	5 - 6	Интеллект-карта отражает все структурные компоненты геймификации; Визуальные образы не в полной мере демонстрируют сущность компонентов; Взаимосвязь компонентов обозначена слабо. Студент испытывает затруднения при ответе на вопросы.
2	3 - 4	Интеллект-карта не отражает все структурные компоненты геймификации; Визуальные образы отсутствуют или не демонстрируют сущность компонентов; Взаимосвязь компонентов обозначена слабо. Студент затрудняется при ответе на вопросы, не использует терминологию курса.
1	0 - 2	Интеллект-карта не отражает структурные компоненты геймификации; Визуальные образы отсутствуют или не демонстрируют сущность компонентов; Взаимосвязь компонентов не обозначена. Студент не может ответить на вопросы.

5.3 Примеры заданий для выполнения практических работ

Опишите случай из своей практической деятельности, который можно отнести к геймификации. При описании необходимо 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?

Краткие методические указания

- Ответ должен состоят *не менее чем из 1000* слов;
- Ответ должен *опираться на теорию* курса и максимально использовать термины курса

Шкала оценки

Оценка	Баллы	Описание
5	9 – 10	Ответ основан на теоретических положениях и практических инструментах курса, активно и используются термины курса; Приведены факты, подтверждающие наличие заявленной цели; Приведены более трех структурных компонентов из состава Пирамиды геймификации; Приведены аргументы в пользу отнесения геймификации к той или иной категории; Рекомендации на будущее аргументированы, детализированы, и выполнимы.
4	7 – 8	Ответ основан на теоретических положениях и практических инструментах курса, активно и используются термины курса; Приведены факты, подтверждающие наличие заявленной цели; Приведены минимум три структурных компонента из состава Пирамиды геймификации; Приведены аргументы в пользу отнесения геймификации к той или иной категории; Рекомендации на будущее выполнимы и даны не в общих терминах ("возможно, пригодится"), но с достаточной степенью детализации ("буду применять для активизации участия обучающихся в ежегодных олимпиадах, конкурсах, конференциях").
3	5 – 6	В ответе слабо представлены теоретические положения и практические инструменты курса, мало используются термины курса; Приведены факты, подтверждающие наличие заявленной цели; Приведено менее трех структурных компонентов из состава Пирамиды геймификации; Категория геймификации указана верно, но не приведены аргументы; Рекомендации на будущее выполнимы и даны в общих терминах.
2	3 – 4	В ответе не представлены теоретические положения и практические инструменты курса, не используются термины курса; Не приведены факты, подтверждающие наличие заявленной цели; Приведен один структурный компонент из состава Пирамиды геймификации; Категория геймификации указана неверно; Рекомендации на будущее даны в общих терминах и не выполнимы.

1	0-2	<p>В ответе не представлены теоретические положения и практические инструменты курса, не используются термины курса;</p> <p>Не приведены факты, подтверждающие наличие заявленной цели;</p> <p>Не приведен один структурный компонент из состава Пирамиды геймификации;</p> <p>Категория геймификации указана неверно;</p> <p>Рекомендации на будущее не даны.</p>
---	-----	--