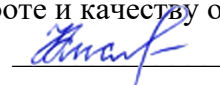


Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце: **МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
ФИО: Кислова Наталья Николаевна
Должность: Проректор по ИТ и качеству образования
Дата подписания: 27.10.2023 07:02:50
Уникальный программный ключ:
52802513f5b14a975b3e9b13008093d5726b159bf6064f865ae65b96a966c035

Кафедра информационно-коммуникационных технологий в образовании

Утверждаю
Проректор по учебно-методической ра-
боте и качеству образования

 Н.Н. Кислова

Брыксина О.Ф.
ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
для проведения промежуточной аттестации по дисциплине
«Геймификация образовательного процесса»
Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование
(с двумя профилями подготовки)


Направленность (профиль): «Начальное образование» и «Организация внеурочной дея-
тельности»

Квалификация выпускника

Бакалавр

Рассмотрено
Протокол от № 1 от 28.08.2018
Заседания кафедры информационно-коммуникацион-
ных технологий в образовании

Одобрено
Начальник Управления образова-
тельных программ

 Н.А. Доманина

Пояснительная записка

Фонд оценочных средств (далее – ФОС) для промежуточной аттестации по дисциплине «Геймификация образовательного процесса» разработан в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 22 февраля 2018 г. № 125, основной профессиональной образовательной программой высшего образования «Начальное образование» и «Организация внеурочной деятельности» с учетом требований профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 октября 2013 г. № 544н (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 6 декабря 2013 г., регистрационный № 30550), с изменениями, внесенными приказами Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 25 декабря 2014 г. № 1115н (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 19 февраля 2015 г., регистрационный № 36091) и от 5 августа 2016 г. № 422н (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 23 августа 2016 г., регистрационный № 43326).

Цель ФОС для промежуточной аттестации – установление уровня сформированности компетенций (их частей):

- Способен осуществлять педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний (ОПК-8)

Задачи ФОС для промежуточной аттестации – контроль качества и уровня достижения образовательных результатов по формируемым в соответствии с учебным планом индикаторам компетенции:

ОПК-8.1. Знает: историю, теорию, закономерности и принципы построения и функционирования образовательного процесса, роль и место образования в жизни человека и общества, современное состояние научной области, соответствующей преподаваемому предмету; прикладное значение науки; специфические методы научного познания в объеме, обеспечивающем преподавание учебных предметов

ОПК-8.2. Умеет: использовать современные, в том числе интерактивные, формы и методы воспитательной работы в урочной и внеурочной деятельности, дополнительном образовании детей.

Требования к процедуре оценки:

Помещение: лаборатория информационно-коммуникационных технологий

Оборудование: ноутбук с выходом в сеть Интернет

Доступ к дополнительным справочным материалам:

- Ресурсное обеспечение лабораторий кафедры ИКТ в образовании. [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://lms.sgspu.ru/mod/page/view.php?id=13150>

Нормы времени: 120 минут на выполнение задания.

ФОС предоставляется студентам для ознакомления в начале изучения дисциплины.

Комплект оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

Задание.

Проверяемая компетенция:

ОПК-8. Способен осуществлять педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний.

Проверяемый индикатор:

ОПК-8.1. Знает: историю, теорию, закономерности и принципы построения и функционирования образовательного процесса, роль и место образования в жизни человека и общества, современное состояние научной области, соответствующей преподаваемому предмету; прикладное значение науки; специфические методы научного познания в объеме, обеспечивающем преподавание учебных предметов

Проверяемые образовательные результаты:

Знает:

- основные подходы к геймификации образовательного процесса;
- особенности игрового мышления и динамики игр для мотивации обучающихся и решения познавательных задач в игровой форме;
- возможности геймификации для повышения мотивации обучающихся и достижения метапредметных образовательных результатов (познавательных, регулятивных и коммуникативных УУД);
- возможности средств ИКТ (облачных технологий, сервисов Web 2.0, геоинформационных систем и т.п.) для организации образовательных игр и построения игрофицированных систем

Проверяемый индикатор:

ОПК-8.2. Умеет: использовать современные, в том числе интерактивные, формы и методы воспитательной работы в урочной и внеурочной деятельности, дополнительном образовании детей

Проверяемые образовательные результаты:

Умеет:

- моделировать поведение обучающихся в образовательных играх и игрофицированных системах;
- прогнозировать эффективность выбора инструментов игрофицированной системы и средств мотивации;
- инициировать и организовать образовательные игры с использованием средств ИКТ (квест, флэшмоб, геокешинг и т.п.);
- использовать элементы игрофикации в качестве инструментов формирующего оценивания во внеурочной деятельности;
- проектировать игрофицированные системы, образовательные игры и игровые ситуации на основе инновационных образовательных моделей, реализующих совместную информационно-поисковую, продуктивную деятельность обучающихся и направленных на формирование технологических навыков эффективной работы с сервисами Web 2.0

Содержание задания:

Часть 1.

Опишите внеурочную деятельность, для которой вы будете разрабатывать геймификационную систему (название программы внеурочной деятельности; организационная форма; сюжет; содержание деятельности, возраст обучающихся и т.д.).

Сформулируйте:

- дидактическую цель использования системы игрофикации и игротехнологий в соответствии с приоритетными направлениями формирования образовательных результатов и возрастными особенностями школьников;
- опишите основные виды деятельности обучающихся;
- планируемые образовательные результаты в соответствии с ФГОС (личностные, познавательные, регулятивные и коммуникативные УУД);
- используемые инновационные образовательные модели, реализующие совместную информационно-поисковую, продуктивную и т.п. деятельность

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

Часть 2.

Разработайте и опишите основные характеристики используемой геймификационной системы:

- основные цели игрофицированной системы по технологии SMART;
- основные подходы к построению игрофицированной системы;
- основные типы и целевое поведение (модель поведения) игроков;
- модель поведения («путь героя») не менее двух типов (на выбор) игроков:
 - Что должны делать игроки?
 - Как это измерить?
 - Как это способствует целям, поставленным на первом этапе?
 - Как настроить обратную связь?
- FUN, используемый в системе;
- применяемые динамики игр (нарратив, эмоции, прогресс и др.) для мотивации обучающихся и решения познавательных задач в игровой форме;
- используемые механики (сотрудничество, награды, соревнование, обратная связь и др.) на разных этапах внеурочной деятельности;
- игровые компоненты (аватары, бейджи, лидерборд, уровни и т.п.), используемые в процессе описанной ситуации и др.

Часть 3.

Разработайте сопровождение выбранной игрофицированной системы на основе одной из специализированных ИТ-систем (например, <https://www.classdojo.com/>):

- создайте класс, занесите всех обучающихся;
- сформируйте внутри класса группы, объясните принцип деления;
- разработайте систему поощрений (начисления и вычитания бонусов);
- опубликуйте несколько сообщений для всех участников, для отдельной группы и персонализированных;
- вышлите приглашения родителям;
- покажите дополнительные возможности системы.

Часть 4.

Разработайте и опишите сюжет и технологию реализации образовательной игры, используемой в описываемой вами учебной ситуации:

- сюжет игры;
- роли игроков;
- алгоритм выигрышной стратегии;
- условия и используемые ресурсы;
- возможности средств ИКТ (облачных технологий, сервисов Web 2.0, геоинформационных систем и т.п.) для организации образовательной игры;
- методические рекомендации для проведения игры;
- дидактические (инструктивные) материалы для сопровождения игры.

Часть 5. Проведите прогностический анализ и покажите эффективность разработанной вами системы.

Оценочный лист к заданию:

Каждое требование оценивается по шкале:

3–задание выполнено правильно полностью;

2 – задание выполнено с незначительными ошибками;

1 –задание выполнено большей частью с ошибками, недочетами);

0–задание не выполнено или выполнено с существенными ошибками.

Критерий	Код компетентности	Количество баллов
Часть 1.		
<ul style="list-style-type: none">• дидактическая цель использования системы игрофикации и игротехнологий сформулирована в соответствии с приоритетными направлениями формирования образовательных результатов и возрастными особенностями школьников;	ОПК-8.1.	
<ul style="list-style-type: none">• личностные результаты сформулированы в соответствии с ФГОС соответствующего уровня образования и формируются в процессе описанной деятельности;	ОПК-8.1.	

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

<ul style="list-style-type: none"> содержание и виды деятельности соответствуют решению воспитательных задач, определяемых прогнозируемыми личностными результатами; 	ОПК-8.1.	
<ul style="list-style-type: none"> метапредметные результаты сформулированы в соответствии с ФГОС соответствующего уровня образования и формируются в процессе описанной деятельности; 	ОПК-8.1.	
<ul style="list-style-type: none"> используемые инновационные образовательные модели ориентированы на совместную информационно-поисковую, продуктивную и т.п. деятельность обучающихся 	ОПК-8.1.	
Часть 2.		
<ul style="list-style-type: none"> основные цели игрофицированной системы описаны по технологии SMART; 	ОПК-8.1.	
<ul style="list-style-type: none"> основные подходы к построению игрофицированной системы; 	ОПК-8.1.	
<ul style="list-style-type: none"> основные типы и целевое поведение (модель поведения) игроков; 	ОПК-8.1.	
<ul style="list-style-type: none"> модель поведения («путь героя») не менее двух типов (на выбор) игроков: <ul style="list-style-type: none"> <i>Что должны делать игроки?</i> <i>Как это измерить?</i> 	ОПК-8.1.	
<ul style="list-style-type: none"> <i>Как это способствует целям, поставленным на первом этапе?</i> 	ОПК-8.1.	
<ul style="list-style-type: none"> <i>Как настроить обратную связь?</i> 	ОПК-8.1.	
<ul style="list-style-type: none"> FUN, используемый в системе; 	ОПК-8.1.	
<ul style="list-style-type: none"> применяемые динамики игр (нарратив, эмоции, прогресс и др.) для мотивации обучающихся и решения познавательных задач в игровой форме; 	ОПК-8.1.	
<ul style="list-style-type: none"> используемые механики (сотрудничество, награды, соревнование, обратная связь и др.) на разных этапах внеурочной деятельности; 	ОПК-8.1.	
<ul style="list-style-type: none"> игровые компоненты (аватары, бейджи, лидерборд, уровни и т.п.), используемые в процессе описанной ситуации и др. 	ОПК-8.1.	
Часть 3.		
<ul style="list-style-type: none"> создан класс на основе игрофицированной системы; 	ОПК-8.2.	
<ul style="list-style-type: none"> сформированы группы внутри класса, объясняется принцип и деления; 	ОПК-8.2.	
<ul style="list-style-type: none"> разработана систему поощрений (начисления и вычитания бонусов); 	ОПК-8.2.	
<ul style="list-style-type: none"> опубликованы несколько сообщений для всех участников, для отдельной группы и персонализированных; 	ОПК-8.2.	
<ul style="list-style-type: none"> высланы приглашения родителям; 	ОПК-8.2.	
<ul style="list-style-type: none"> продемонстрированы дополнительные возможности системы; 	ОПК-8.2.	
Часть 4.		
<ul style="list-style-type: none"> описанный сюжет игры соответствует образовательным (культурно-просветительским) целям и возрастным особенностям школьников; 	ОПК-8.2.	
<ul style="list-style-type: none"> детально описаны роли игроков; 	ОПК-8.2.	
<ul style="list-style-type: none"> перечислены необходимые и достаточные условия и используемые ресурсы для реализации игры; 	ОПК-8.2.	
<ul style="list-style-type: none"> прозрачен алгоритм выигрышной стратегии; 	ОПК-8.2.	
<ul style="list-style-type: none"> описаны возможности средств ИКТ (облачных технологий, сервисов Web 2.0, геоинформационных систем и т.п.) для организации образовательной игры; 	ОПК-8.2.	
<ul style="list-style-type: none"> разработанные методические рекомендации для проведения игры последовательны и содержательны; 	ОПК-8.2.	
<ul style="list-style-type: none"> дидактический и раздаточный материал обеспечивает успешное проведение игры; 	ОПК-8.2.	

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

<ul style="list-style-type: none"> • возможности средств ИКТ (облачных технологий, сервисов Web 2.0, геоинформационных систем и т.п.) рационально используются для организации образовательных игр и построения игрофицированных систем. 	ОПК-8.2.	
Часть 5.		
<ul style="list-style-type: none"> • сделаны выводы об эффективности разработанной системы геймификации; 	ОПК-8.1.	
<ul style="list-style-type: none"> • сделаны выводы об эффективности разработанной дидактической игры; 	ОПК-8.1.	

Методические материалы, определяющие процедуру и критерии оценивания сформированности компетенций при проведении промежуточной аттестации

Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства	Максимальное количество баллов	Всего баллов	Уровень освоения компетенцией (в баллах)		
				Пороговый (56-70%)	Продвинутый (71-85%)	Высокий (86-100%)
ОПК-8.1.	Часть 1.	15	54	30-37	38-46	47-54
	Часть 2.	33				
	Часть 5.	6				
ОПК-8.2.	Часть 3.	18	42	24-29	30-36	37-42
	Часть 4.	24				
Итого по дисциплине:			96	54-67	68-82	83-96

