

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Кислова Наталья Николаевна

Должность: Проректор по УМР и качеству образования

Дата подписания: 12.10.2023 16:50:50

Уникальный программный ключ:

52802513f5b14a975b3e9b1300809ad372601540160641865ae65b96a96ac035

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

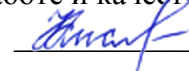
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«Самарский государственный социально-педагогический университет»

Кафедра информационно-коммуникационных технологий в образовании

Утверждаю

Проректор по учебно-методической
работе и качеству образования

 Н.Н. Кислова

Брыксина О.Ф.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

для проведения промежуточной аттестации по дисциплине
«Геймификация образовательного процесса»

Направление подготовки (специальность)

44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль) «Начальное образование» и «Организация внеурочной
деятельности»

Квалификация выпускника

Бакалавр

Рассмотрено

Протокол от № 1 от 26.08.2021

Заседания кафедры информационно-
коммуникационных технологий в образовании

Одобрено

Начальник Управления образова-
тельных программ



Н.А. Доманина

Фонд оценочных средств (далее – ФОС) для промежуточной аттестации по дисциплине «Геймификация образовательного процесса» разработан в соответствии с ФГОС ВО бакалавриат по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки). Утвержден 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.sgspsu.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

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.	
<ul style="list-style-type: none"> • содержание и виды деятельности соответствуют ре- 	ОПК-8.1.	

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

шению воспитательных задач, определяемых прогнозируемыми личностными результатами;		
<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.	
<ul style="list-style-type: none"> • возможности средств ИКТ (облачных технологий, 	ОПК-8.2.	

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

сервисов Web 2.0, геоинформационных систем и т.п.) рационально используются для организации образовательных игр и построения игрофицированных систем.		
Часть 5.		
• сделаны выводы об эффективности разработанной системы геймификации;	ОПК-8.1.	
• 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 компетенций (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

