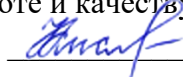


Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце: **МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
ФИО: Кислова Наталья Николаевна  
Должность: Проректор по ИТ и качеству образования  
Дата подписания: 27.10.2023 07:08:54  
Уникальный программный ключ:  
52802513f5b14a975b3e9b13008093d5726b159bf6064f865ae65b96a966c035

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 25.08.2020  
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.sgsu.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"><li>• дидактическая цель использования системы игрофикации и игротехнологий сформулирована в соответствии с приоритетными направлениями формирования образовательных результатов и возрастными особенностями школьников;</li></ul>	ОПК-8.1.	
<ul style="list-style-type: none"><li>• личностные результаты сформулированы в соответствии с ФГОС соответствующего уровня образования и формируются в процессе описанной деятельности;</li></ul>	ОПК-8.1.	

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

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

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

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

Экспертный лист  
 фонда оценочных средств для проведения промежуточной аттестации по  
 дисциплине «Геймификация образовательного процесса»  
 по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование  
 (с двумя профилями подготовки)  
 профили: «Начальное образование» и «Организация внеурочной деятельности»  
 Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

1. Формальное оценивание			
Показатели	Присутствуют	Отсутствуют	
Наличие обязательных структурных элементов:			
– титульный лист	+		
– пояснительная записка	+		
– комплект оценочных средств	+		
– методические материалы, определяющие процедуру и критерии оценивания	+		
Наличие дополнительных структурных элементов:			
– наличие оценочных листов к заданиям (модельных ответов)	+		
Содержательное оценивание			
Показатели	Соответствует	Соответствует частично	Не соответствует
Соответствие требованиям ФГОС ВО к результатам освоения программы	+		
Соответствие требованиям ОПОП ВО к результатам освоения программы	+		
Ориентация на требования к трудовым функциям ПС (при наличии утвержденного ПС)	+		
Соответствует формируемым компетенциям, индикаторам достижения компетенций	+		

Заключение: ФОС рекомендуется к внедрению; обеспечивает объективность и достоверность результатов при проведении оценивания результатов обучения; критерии и показатели оценивания компетенций, шкалы оценивания обеспечивают проведение всесторонней оценки результатов обучения.

**Эксперт:**

Улендеева Наталья Ивановна, к.п.н., доцент,  
 председатель методического объединения  
 учителей естественно-математического цикла  
 МБОУ «Гимназия №4» г.о. Самара,  
 Адрес: Физкультурная ул., 82, Самара, Самарская обл., 443058  
 Тел. 8 (846) 995-63-48  
 Email: [nulendeeva@mail.ru](mailto:nulendeeva@mail.ru)

*Улендеева*



*Улендеевой Н.И. явку*  
*МБОУ Гимназия №4 г.о. Самара*  
*г.о. Самара*