

Документ подписан простыми электронными подписями

Информация о владельце:

ФИО: Кислова Наталья Николаевна

Должность: Проректор по УМР и качеству образования

Дата подписания: 31.08.2020 08:58

Уникальный программный ключ:

52802513f5b14a975b3e9b13008093d5726b159bf6064f865ae65b96a966c035

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

«Самарский государственный социально-педагогический университет»

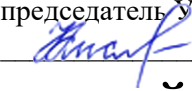
Кафедра философии, истории и теории

мировой культуры и искусства

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УМР и КО,

председатель УМС СГСПУ

 Н.Н. Кислова

ПРЕДМЕТНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ

"КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ"

Игровые технологии в культурологическом образовании

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена кафедрой	Философии, истории и теории мировой культуры и искусства		
Учебный план	ФКИ-626КЦо(4г) Направление подготовки: 44.03.01 Педагогическое образование Направленность (профиль): «Культурологическое образование и цифровая педагогика»		
Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	72	Виды контроля в семестрах: зачет 6	
в том числе:			
аудиторные занятия	24		
самостоятельная работа	48		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр(Курс.Номер семестра на курсе)	6(3.2)		Итого	
Вид занятий	УП	РПД	УП	РПД
Лекции	8	8	8	8
Практические	16	16	16	16
В том числе инт.	6	6	6	6
Итого ауд.	24	24	24	24
Контактная работа	24	24	24	24
Сам. работа	48	48	48	48
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):

Сафонова Е.В.

При наличии обучающихся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья, которым необходим особый порядок освоения дисциплины (модуля), по их желанию разрабатывается адаптированная к ограничениям их здоровья рабочая программа дисциплины (модуля).

Рабочая программа дисциплины

Игровые технологии в культурологическом образовании

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование. Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 22 февраля 2018 г. № 121

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки: 44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль): «Культурологическое образование и цифровая педагогика»

утвержденного Учёным советом СГСПУ от 30.04.2026 г. протокол №9

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Философии, истории и теории мировой культуры и искусства

Протокол от 23.06.2026 г. №11

Зав. кафедрой Ягафова Е.А.

Начальник УОП



Н.А. Доманина

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Цель изучения дисциплины: сформировать умения применять игровые технологии в в профессиональной педагогической деятельности.

Задачи изучения дисциплины: осуществление обучения и воспитания в сфере культурологического образования в соответствии с требованиями образовательных стандартов; использование игровых технологий, соответствующих возрастным особенностям обучающихся и отражающих специфику культурологических дисциплин; осуществление профессионального самообразования и личностного роста.

Область профессиональной деятельности: 01 Образование и наука

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП: Б1.О.07

2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Содержание дисциплины базируется на материале:

Психология, Педагогика, Обучение лиц с ОВЗ и особыми образовательными потребностями, Методика обучения культурологии

2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Организация внеурочной деятельности, Производственная практика (технологическая (проектно-технологическая) практика) (по организации внеурочной деятельности)

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

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

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

Знает: место игровых технологий в учебно-воспитательном процессе; знает: систему методов и приемов организации педагогического процесса в форме игр.

ОПК-8.2. Умеет: использовать современные, в том числе интерактивные, формы и методы воспитательной работы в образовании обучающихся

Умеет: выбирать игровые технологии с целью повышения мотивации обучающихся к обучению, активизации познавательной деятельности, развития творческих и коммуникативных навыки, формирования у обучающихся умения управлять своим поведением.

ОПК-8.3. Владеет: методами, формами и средствами обучения, в том числе выходящими за рамки учебных занятий, с учетом возможностей образовательной организации, места жительства и историко-культурного своеобразия региона

Владеет: технологическим подходом в использовании игр в организации познавательной деятельности обучающихся

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов	Интеракт.
	Раздел 1. Понятие игровых технологий			
1.1	Игра как феномен культуры: теоретические основы /Лек/	6	2	0
1.2	Игра в структуре культурологического образования. /Лек/	6	2	0
1.3	Психолого-педагогическое обоснование учебной игровой деятельности/Лек/	6	2	0
1.4	Методика разработки дидактической игры. /Пр/	6	2	0
1.5	Методика разработки дидактической игры. /Ср/	6	6	0
1.6	Мнемотехника и ее приемы/Пр/	6	2	0
1.7	Мнемотехника и ее приемы/Ср/	6	8	0
1.8	Технология образовательного квеста/Пр/	6	4	2
1.9	Технология образовательного квеста/Ср/	6	8	0
1.10	Разбор кейсов на выявление рисков и ошибок при внедрении игр/Пр/.	6	2	2
1.11	Разбор кейсов на выявление рисков и ошибок при внедрении игр/Ср/.	6	8	0
	Раздел 2. Современные тренды и цифровые игровые технологии в культурологии			
2.1	Геймификация в образовании: сущность, условия уместности и границы применимости/Лек/.	6	2	0
2.2	Инструментарий и технологии геймификации Пр/	6	2	0
2.3	Инструментарий и технологии геймификации Ср/	6	6	0
2.4	Декомпозиция цифровой игры (культурологический анализ игры) /Пр/	6	2	0
2.5	Декомпозиция цифровой игры (культурологический анализ игры) /Ср/	6	6	0
2.6	Мотивация: система достижений в игре/Пр/	6	2	2
2.7	Мотивация: система достижений в игре/Ср/	6	6	0

5. Оценочные и методические материалы по дисциплине (модулю)

5.1. Содержание аудиторной работы по дисциплине (модулю)

4 лекции, 8 практических занятий

Раздел 1. Понятие игровых технологий

Лекция №1. (2 часа)

Игра как феномен культуры: теоретические основы

Вопросы и задания:

1. Понятие игра. Философско-культурологическая сущность игры.
2. История, происхождение и развитие игры.
3. Игра в контексте развития цивилизации.
4. Выделение игровой деятельности как отдельной научной концепции.

Лекция №2. (2 часа)

Игра в структуре культурологического образования

Вопросы и задания:

1. Культурологический подход и игровые технологии: точки сопряжения.
2. Игра как средство трансляции культурных ценностей, механизм социокультурной адаптации и инкультурации личности.
3. Принципы культуросообразности и природосообразности в игровом обучении.

Лекция №3. (2 часа)

Психолого-педагогическое обоснование учебной игровой деятельности

Вопросы и задания:

1. Проблемы психологии детской игры в работах Ж.Пиаже.
2. Проблемы психологии игры в отечественной психологической науке. К. Д. Ушинский о роли игры в развитии и воспитании ребенка. А. И. Сикорский о роли игры в умственном развитии. М. Я. Басов, П. П. Блонский о роли игры в развитии ребенка. Л. С. Выготский о роли игры в развитии подростка. С. Л. Рубинштейн о проблемах психологии игры.
3. Характеристика видов игр по их педагогическому значению.

Практическое занятие № 1. (2 часа)

Методика разработки дидактической игры

Вопросы и задания:

1. Цель дидактических игр.
2. Структура дидактической игры
3. 9 шагов к созданию дидактической игры.
4. Практикум «Золотые правила успешной игры».
5. Создание Копилки культурологических дидактических игр.

Практическое занятие № 2. (2 часа)

Мнемотехника и ее приемы

Вопросы и задания:

1. Что такое мнемотехника
2. Преимущества мнемотехник
3. Основные принципы мнемотехники
4. Популярные мнемотехнические приемы
5. Использование мнемотехник на занятиях культурологической направленности
6. Как развивать навыки мнемотехники: мастер-класс, создание копилки упражнений.

Практические занятия № 3,4. (4 часа)

Технология образовательного квеста

Вопросы и задания:

1. Игровые технологии в работе с культурным наследием.
2. Музейная педагогика и игровые технологии: экскурсии-квесты, ролевые игры в историко-культурном пространстве.
3. Квест-технология как способ изучения культурного и исторического контекста.
4. Практикум

Практическое занятие №5. (2 часа)

Разбор кейсов на выявление рисков и ошибок при внедрении игр

Вопросы и задания:

1. Провалы на этапе «Идея и Дизайн» (Концептуальные риски)
2. Технические и архитектурные риски (Инфраструктура)
3. Игровой дизайн и Математика (Баланс)
4. Безопасность и Юридические риски (Hard Stop)
5. Этап Внедрения и Коммуникация с Аудиторией

Раздел 2. Современные тренды и цифровые игровые технологии в культурологии

Лекция №4 (2 часа)

Геймификация в образовании: сущность, условия уместности и границы применимости

Вопросы и задания:

1. Понятие «геймификация», отличие от игрового обучения и игровых технологий. История и эволюция метода.
2. Роль геймификации в решении задач ФГОС: формирование УУД и достижение личностных результатов

Практическое занятие № 6 (2 часа).

Инструментарий и технологии геймификации

Вопросы и задания:

1. Классификация игровых элементов: элементы прогресса (очки, уровни, шкалы прогресса), элементы статуса (значки, таблицы лидеров, титулы), элементы сюжета (миссии, квесты, нарратив), элементы взаимодействия (аватары, команды, подарки).
2. Презентация созданных интерактивных игр-тренажеров и квестов (например, платформы «Учи.ру», «ЯКласс», «Quizizz», «Kahoot!»). Анализ их игровых элементов.

Практическое занятие № 7 (2 часа)

Декомпозиция цифровой игры (культурологический анализ игры)

Вопросы и задания:

1. Декомпозирование игры как метод исследования в геймдизайне.
2. Студенты заранее выбирают цифровую игру с историко-культурным сюжетом, проходят ее или смотрят прохождение.
3. Студенты собирают этнокультурные элементы в игре. Делают скриншоты, находят концепт-арты, описывают увиденное и прикладывают к ним реальные исторические или полевые материалы. Оформляют это в презентацию.
4. Презентуют свои наработки перед всеми во время семинара. Обсуждают историко-культурную достоверность игры и получают фидбек от группы и преподавателя.

Практическое занятие № 8. (2 часа)

Мотивация: система достижений в игре

Вопросы и задания:

1. Психология достижений в видеоиграх: бейджи, скрытые награды, прогресс-бары, ачивки, коллекции. Метрика удержания в цифровых продуктах
2. Работа в малых группах: студенты на занятии разрабатывают прототипы систем из 10 достижений для воображаемой цифровой платформы по предмету(дисциплине) культурологической направленности. План занятия:
3. Группа вместе с преподавателем разбирает лучшие механики удержания. Обсуждают, как избежать превращения достижений в игровом процессе в тяготящие обязательные дополнительные задания.

5.2. Содержание самостоятельной работы по дисциплине (модулю)

Содержание обязательной самостоятельной работы по дисциплине

№ п/п	Темы дисциплины	Содержание самостоятельной работы студентов	Продукты деятельности
1	Раздел 1. Понятие игровых технологий	Разработать образовательный квест по теме, согласованной с преподавателем.	Сценарий образовательного квеста культурологической направленности на материале культурного наследия
2	Раздел 2. Современные тренды и цифровые игровые технологии в культурологии	Составить технологическую карту урока с элементами геймификации по выбранной теме и возрастной группе учащихся	Технологическая карта урока

Содержание самостоятельной работы по дисциплине на выбор студента

№ п/п	Темы дисциплины	Содержание самостоятельной работы студентов	Продукты деятельности
	Раздел 1. Понятие игровых технологий	Мастер-класс «Проведение культурологического квеста».	Мастер-класс
	Раздел 2. Современные тренды и цифровые игровые технологии в культурологии	Анализ культурологического потенциала компьютерной игры (по выбору)	Письменный анализ

5.3. Образовательные технологии

При организации изучения дисциплины будут использованы следующие образовательные технологии: информационно-коммуникационные технологии, технология организации самостоятельной работы, технология рефлексивного обучения, технология модульного обучения, технология игрового обучения, технологии групповой дискуссии, интерактивные технологии, технология проблемного обучения, технология организации учебно-исследовательской деятельности, технология проектного обучения, технология развития критического мышления.

5.4. Текущий контроль, промежуточный контроль и промежуточная аттестация

Балльно-рейтинговая карта дисциплины оформлена как приложение к рабочей программе дисциплины. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине оформлен отдельным документом.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Дата обращения к электронным учебным изданиям, электронным образовательным ресурсам, современным базам данных и информационным справочным системам совпадает с датой утверждения рабочей программы

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
ЛП.1	Ермолаева, С.А., Яковлева, Т.В.	Технологии активного и интерактивного обучения в современном образовании: учебное пособие для студентов вузов URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=699642	Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2022.
ЛП.2.	Кашапов, М. М.	Инновационные образовательные технологии: учебник URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=683664	Москва: Директ-Медиа, 2022.

6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие, ссылка на электронную библиотечную систему	Издательство, год
ЛП.1	Пономарев, В. Д.	Игровая культура праздника: теория, технология, профессиональная культура: учебное пособие URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=696979	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2021.
ЛП.2.	Белоконова, С. С.	Web-технологии в профессиональной деятельности учителя: учебное пособие URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=572465	Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2020
ЛП.3.	Афанасьев, О.Е.	Инновации в экскурсионной работе: концепции, технологии, практика: в 2 частях — Часть 1. URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=600585	Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2021.

6.2 Перечень программного обеспечения

- Acrobat reader DC
- Dr.Web Desktop security, Dr.Web Server security
- GIMP
- Мой офис, сервисы Яндекс 360 для образования (почта, Яндекс Диск, Яндекс Телемост, Яндекс документы, Календарь)
- Многофункциональный сервис обмена информацией Max
- Архиватор 7-Zip
- Браузер Яндекс для организаций

6.3 Перечень информационных справочных систем, профессиональных баз данных

- ЭБС «Университетская библиотека онлайн»
- Базы данных Springer eBooks
- Единое содержание общего образования <https://edsoo.ru/>
- Библиотека цифрового образовательного контента <https://моиуроки.рф/>

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	Наименование специального помещения: учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, практических занятий, групповых консультаций, индивидуальных консультаций, текущего контроля, промежуточной аттестации. Оснащенность: Комплект учебной мебели, меловая доска, ноутбук, переносное проекционное оборудование (мультимедийный проектор и экран на треноге), портативное звукоусиливающее оборудование. Наименование специального помещения: помещение для самостоятельной работы, Читальный зал. Оснащенность: ПК-4шт. с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду СГСПУ, Письменный стол-4 шт., Парта-2 шт.
-----	--

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Работа над теоретическим материалом происходит кратко, схематично, последовательно фиксировать основные положения, выводы, формулировки, обобщения; пометить важные мысли, выделять ключевые слова, термины. Проверка терминов, понятий с помощью энциклопедий, словарей, справочников с выписыванием толкований в тетрадь. Обозначить вопросы, термины, материал, который вызывает трудности, пометить и попытаться найти ответ в рекомендуемой литературе. Если самостоятельно не удастся разобраться в материале, необходимо сформулировать вопрос и задать преподавателю. Проработка рабочей программы дисциплины, уделяя особое внимание целям и задачам, структуре и содержанию дисциплины. Конспектирование источников, подготовка ответов к контрольным вопросам, просмотр рекомендуемой литературы, работа с информационными источниками в разных форматах.

Также в процессе изучения дисциплины методические рекомендации могут быть изданы отдельным документом.

Балльно-рейтинговая карта дисциплины «Игровые технологии в культурологическом образовании»

Курс 3 Семестр 6

Вид контроля		Минимальное количество баллов	Максимальное количество баллов
Наименование раздела Раздел 1. Понятие игровых технологий			
Текущий контроль по разделу:		22	40
1	Аудиторная работа	10	20
2	Самостоятельная работа (специальные обязательные формы)	6	10
3	Самостоятельная работа (специальные формы на выбор)	6	10
Контрольное мероприятие по разделу		6	10
Промежуточный контроль			
Наименование раздела Раздел 2. Современные тренды и цифровые игровые технологии в культурологии			
Текущий контроль по разделу:		16	30
1	Аудиторная работа	5	10
2	Самостоятельная работа (специальные обязательные формы)	6	10
3	Самостоятельная работа (специальные формы на выбор)	5	10
Контрольное мероприятие по разделу		12	20
Промежуточный контроль			
Промежуточная аттестация			
Итого:		56	100

Виды контроля		Перечень или примеры заданий, критерии оценки и количество баллов	Темы для изучения и образовательные результаты
Текущий контроль по разделу «Раздел 1. Понятие игровых технологий»			
1	Аудиторная работа	Работа на семинарских занятиях. Критерии оценки: 3 б. Студент полно излагает материал, дает правильное определение основных понятий и участвует в обсуждении всех вопросов семинара , 2 б. Студент полно излагает материал, дает правильное определение основных понятий, но участвует в обсуждении отдельных вопросов семинара. 1 б - студент демонстрирует общее представление по проблеме семинара. Максимально 20 б.	Темы для изучения: Игра как феномен культуры: теоретические основы Игра в структуре культурологического образования. Психолого-педагогическое обоснование учебной игровой деятельности Методика разработки дидактической игры. Мнемотехника и ее приемы Технология образовательного квеста Разбор кейсов на выявление рисков и ошибок при внедрении игр Образовательные результаты: Знает: место игровых технологий в учебно-воспитательном процессе; знает: систему методов и приемов организации педагогического процесса в форме игр. Умеет: выбирать игровые технологии с целью повышения
2	Самостоятельная работа (обязательные формы)	Разработать образовательный квест по теме, согласованной с преподавателем. Критерии оценки: - грамотное целеполагание; общая образовательная направленность; – 1-2б - Логичность и структурированность. – 1-2б - Методическая грамотность – 1-2б - Оригинальность, творческий подход. – 1-2б - Владение цифровыми инструментами и технологиями. – 1-2б. Максимально 10 б	
3	Самостоятельная работа (на выбор)	Мастер-класс «Проведение культурологического квеста».	

		Критерии оценки: Мотивированность. Наличие приёмов и условий, которые включают каждого участника в активную творческую деятельность – 1-2б. Технологичность. Чёткий алгоритм проведения мастер-класса – 1-2б. Общая культура проведения – 1-2б. Методическая грамотность – 1-2б.. Рефлексивная культура – 1-2б. Максимально 10 б	мотивации обучающихся к обучению, активизации познавательной деятельности, развития творческих и коммуникативных навыки, формирования у обучающихся умения управлять своим поведением Владеет: технологическим подходом в использовании игр в организации познавательной деятельности обучающихся														
Контрольное мероприятие по разделу		Разработка и защита дидактической игры по согласованной с преподавателем теме. Критерии оценивания: -Играбельность (мотивационный компонент) – 1-2б. -Понятность и доступность 1-2 б. -Отсутствие негативного воздействия на психику 1-2 б. Направленность на дидактическую задачу – 1-4 б. Максимально 10 б	Понятие игровых технологий. Методика разработки дидактической игры. - Знает: место игровых технологий в учебно-воспитательном процессе; знает: систему методов и приемов организации педагогического процесса в форме игр														
Промежуточный контроль (количество баллов)																	
Текущий контроль по разделу «Раздел 2. Современные тренды и цифровые игровые технологии в культурологии»																	
1	Аудиторная работа	Работа на семинарских занятиях. Критерии оценки: 3 б. Студент полно излагает материал, дает правильное определение основных понятий и участвует в обсуждении всех вопросов семинара , 2 б. Студент полно излагает материал, дает правильное определение основных понятий, но участвует в обсуждении отдельных вопросов семинара. 1 б - студент демонстрирует общее представление по проблеме семинара. Максимально 10 б.	Темы для изучения: Геймификация в образовании: сущность, условия уместности и границы применимости Инструментарий и технологии геймификации Декомпозиция цифровой игры (культурологический анализ игры) Мотивация: система достижений в игре														
2	Самостоятельная работа (обязательные формы)	<table><tr><td colspan="2">Составить технологическую карту урока с элементами геймификации по выбранной теме и возрастной группе учащихся</td></tr><tr><td>Критерии оценивания</td><td>Максимальное количество баллов</td></tr><tr><td>Цель занятия, задачи занятия сформулирована верно, соответствует теме занятия</td><td>1</td></tr><tr><td>Образовательные результаты сформулированы верно, соответствуют задачам, реализуются в ходе занятия</td><td>1</td></tr><tr><td>Формы работы указаны верно, соответствуют содержанию занятия</td><td>1</td></tr><tr><td>Элементы геймификации, методы и методические приемы соответствуют содержанию занятия; позволяют наиболее полно решить поставленную цель и задачи, достичь образовательные результаты</td><td>2</td></tr><tr><td>Образовательные технологии использованы верно, соответствуют содержанию занятия; позволяют наиболее полно решить поставленную цель и задачи, достичь образовательные результаты</td><td>1</td></tr></table>	Составить технологическую карту урока с элементами геймификации по выбранной теме и возрастной группе учащихся		Критерии оценивания	Максимальное количество баллов	Цель занятия, задачи занятия сформулирована верно, соответствует теме занятия	1	Образовательные результаты сформулированы верно, соответствуют задачам, реализуются в ходе занятия	1	Формы работы указаны верно, соответствуют содержанию занятия	1	Элементы геймификации, методы и методические приемы соответствуют содержанию занятия; позволяют наиболее полно решить поставленную цель и задачи, достичь образовательные результаты	2	Образовательные технологии использованы верно, соответствуют содержанию занятия; позволяют наиболее полно решить поставленную цель и задачи, достичь образовательные результаты	1	Образовательные результаты: Знает: место игровых технологий в учебно-воспитательном процессе; знает: систему методов и приемов организации педагогического процесса в форме игр. Умеет: выбирать игровые технологии с целью повышения мотивации обучающихся к обучению, активизации познавательной деятельности, развития творческих и коммуникативных навыки, формирования у обучающихся умения управлять своим поведением Владеет: технологическим подходом в использовании игр в организации познавательной деятельности обучающихся
Составить технологическую карту урока с элементами геймификации по выбранной теме и возрастной группе учащихся																	
Критерии оценивания	Максимальное количество баллов																
Цель занятия, задачи занятия сформулирована верно, соответствует теме занятия	1																
Образовательные результаты сформулированы верно, соответствуют задачам, реализуются в ходе занятия	1																
Формы работы указаны верно, соответствуют содержанию занятия	1																
Элементы геймификации, методы и методические приемы соответствуют содержанию занятия; позволяют наиболее полно решить поставленную цель и задачи, достичь образовательные результаты	2																
Образовательные технологии использованы верно, соответствуют содержанию занятия; позволяют наиболее полно решить поставленную цель и задачи, достичь образовательные результаты	1																

Направление подготовки: 44.03.01 Педагогическое образование
 Направленность (профиль): «Культурологическое образование и цифровая педагогика»
 Рабочая программы дисциплины «Игровые технологии в культурологическом образовании»

		Занятие структурировано верно, указано время на реализацию каждого из этапов	1	
		Деятельность педагога расписана верно, подробно, грамотно	1	
		Деятельность обучающихся расписана верно, подробно, грамотно	1	
		Формируемые УУД распределены полностью, указаны верно, достигаются по ходу занятия	1	
		Итого максимально:	10	
3	Самостоятельная работа (навыбор)	Анализ культурологического потенциала компьютерной игры (по выбору) Критерии оценки: Указана связь с историко-культурным и социальным контекстом – 1-3 б. Установлена культурологическая ценность игры 1-2 б. Отмечены недочеты, ошибки, замечания и дан комментарий к ним 1-2 б. Сделаны выводы о ценностно-смысловом потенциале и образовательных возможностях анализируемого игрового контента 1-2 б..		
Контрольное мероприятие по разделу		Составление классификационной таблицы «Игровые технологии в образовании». Работа выполняется самостоятельно и сдается на проверку преподавателю в указанные сроки. Критерии оценки: - Полнота содержания таблицы (не менее 3 игровых технологий представлено и описано) – 3 -5 б. В таблице отражено место игровых технологий в учебно-воспитательном процессе – 2; В таблице отражена система методов и приемов организации педагогического процесса в форме игры 1-3 б. - Представленные игровые технологии описаны в направлении повышения мотивации обучающихся к обучению, активизации познавательной деятельности, развития творческих и коммуникативных навыки, формирования у обучающихся умения управлять своим поведением – 5 б. -Работа выполнена и сдана в указанные сроки – 5 б.		Современные тренды и цифровые игровые технологии в культурологии Умеет: выбирать игровые технологии с целью повышения мотивации обучающихся к обучению, активизации познавательной деятельности, развития творческих и коммуникативных навыки, формирования у обучающихся умения управлять своим поведением
Промежуточный контроль (количество баллов)				
Промежуточная аттестация		Представлены в фонде оценочных средств для промежуточной аттестации по дисциплине		