

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«Самарский государственный социально-педагогический университет»

ФИО: Кислова Наталья Николаевна

Должность: Проректор по УМР и качеству образования

Дата подписания: 31.08.2026 16:13:01

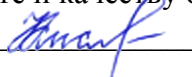
Уникальный программный ключ:

52802513f5b14a975b3e9b13008093d5726b159bf6064f865ae65b96a966c035

Кафедра информационно-коммуникационных технологий в образовании

Утверждаю

Проректор по учебно-методической
работе и качеству образования

 Н.Н. Кислова

Путилова Елена Викторовна

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

для проведения промежуточной аттестации по дисциплине
«Мотивационный дизайн и геймификация»

Направление подготовки:

44.03.01 Педагогическое образование

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

Квалификация выпускника

Бакалавр

Рассмотрено

Протокол № 10 от 30.06.2026

Заседания кафедры информационно-коммуникационных технологий в образовании

Одобрено

Начальник

Управления

образовательных программ

 Н.А. Доманина

Пояснительная записка

Фонд оценочных средств (далее – ФОС) для промежуточной аттестации по дисциплине «Мотивационный дизайн и геймификация» разработан в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом 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 основной профессиональной образовательной программой высшего образования «Культурологическое образование и цифровая педагогика» с учетом требований профессионального стандарта 01.001 «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), 01.003 «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. № 652н (Зарегистрировано в Минюсте России 17.12.2021 N 66403).

Цель ФОС для промежуточной аттестации – установление уровня сформированности компетенции: ОПК-2, ОПК-8

Задачи ФОС для промежуточной аттестации - контроль качества и уровня достижения результатов обучения по формируемым в соответствии с учебным планом компетенциям:

ОПК-2. Способен участвовать в разработке основных и дополнительных образовательных программ, разрабатывать отдельные их компоненты (в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий)

ОПК-2.1. Знает историю, закономерности и принципы построения и функционирования образовательных систем, роль и место образования в жизни личности и общества; основы дидактики, основные принципы деятельностного подхода, виды и приемы современных образовательных технологий; пути достижения образовательных результатов в области ИКТ

Знает: принципы мотивационного дизайна, основные компоненты моделей ARCS и SSDL; практические аспекты повышения степени вовлеченности обучающихся в процесс и достижения целей обучения; специфику применения приемов мотивационного дизайна в дистанционных курсах

ОПК-2.2. Умеет классифицировать образовательные системы и образовательные технологии; разрабатывать и применять отдельные компоненты основных и дополнительных образовательных программ в реальной и виртуальной образовательной среде

Умеет: разрабатывать различные мотивационные стратегии для учебного процесса; формулировать мотивационные задачи и разрабатывать мотивационные тактики; реализовывать элементы мотивационного дизайна в электронных курсах

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: 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; возможности цифровых инструментов для организации образовательных игр и построения игрофицированных систем

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

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

Требование к процедуре оценки:

Помещение: лаборатория информационно-коммуникационных технологий.

Расходные материалы:

Доступ к дополнительным справочным материалам:

- ЭБС www.biblioclub.ru.

Нормы времени: на выполнение каждого задания должно выделяться не менее 45 мин.

Проверяемая (ые) компетенция (и) (из ОПОП ВО):

ОПК-2. Способен участвовать в разработке основных и дополнительных образовательных программ, разрабатывать отдельные их компоненты (в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий)

Проверяемый индикатор достижения компетенции:

ОПК-2.1. Знает историю, закономерности и принципы построения и функционирования образовательных систем, роль и место образования в жизни личности и общества; основы дидактики, основные принципы деятельностного подхода, виды и приемы современных образовательных технологий; пути достижения образовательных результатов в области ИКТ

ОПК-2.2. Умеет классифицировать образовательные системы и образовательные технологии; разрабатывать и применять отдельные компоненты основных и дополнительных образовательных программ в реальной и виртуальной образовательной среде

Проверяемый (ые) результат (ы) обучения:

Знает: принципы мотивационного дизайна, основные компоненты моделей ARCS и SSDL; практические аспекты повышения степени вовлеченности обучающихся в процесс и достижения целей обучения; специфику применения приемов мотивационного дизайна в дистанционных курсах

Умеет: разрабатывать различные мотивационные стратегии для учебного процесса; формулировать мотивационные задачи и разрабатывать мотивационные тактики; реализовывать элементы мотивационного дизайна в электронных курсах

Задание 1

Тип (форма) задания: задание проектировочно-аналитического типа

Содержание задания:

Часть 1.

Привести примеры применения приемов и техник повышения мотивации e-learning обучении (не менее 5).

Курс (название, автор, целевая аудитория, краткое содержание)	URL-адрес дистанционного курса	Прием (техника) повышения мотивации

Каждый критерий оценивается по следующему правилу:

0 баллов - критерий не выполнен; 1 балл – выполнен частично; 2 балла – выполнен полностью

Всего: 10 баллов

Часть 2.

Для одного из курсов разработайте мотивационную стратегию для коррекции содержания. При этом мотивационная стратегия:

- не должна занимать слишком много времени;
- не должна отвлекать от учебных задач;
- не может выходить за рамки основных требований к курсу, в том числе бюджета на его разработку;
- должна быть приемлемой для аудитории;
- должна быть реализуема, то есть подходить под манеру подачи материала и личные предпочтения целевой аудитории.

Каждый критерий оценивается по следующему правилу:

0 баллов - критерий не выполнен; 1 балл – выполнен частично; 2 балла – выполнен полностью

Всего: 8 баллов

Задание 2

Тип (форма) задания: задание проектировочно-аналитического типа

Содержание задания:

Определить характер субъект-субъектных отношений в модели SSDL — Staged Self-Directed Learning:

- определить характер отношений обучающийся-преподаватель на каждой из стадий;
- описать условия и дать рекомендации педагогу по деятельности для перевода обучающегося на следующую стадию

Стадия (характеристика обучаемого)	Характер - отношений	Условия перехода на следующую стадию
Зависимый		
Заинтересованный		
Вовлеченный		
Самонаправленный		

Каждый критерий оценивается по следующему правилу:

0 баллов - критерий не выполнен; 1 балл – выполнен частично; 2 балла – выполнен полностью

Всего: 16 баллов

Проверяемая (ые) компетенция (и) (из ОПОП ВО):

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

Проверяемый индикатор достижения 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 образовании обучающихся

Проверяемый (ые) результат (ы) обучения:

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; возможности цифровых инструментов для организации образовательных игр и построения игрофицированных систем

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

Задание 3

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:

- 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 персонифицированных;
- 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.		
• дидактическая цель использования системы игрофикации и игротехнологий сформулирована в соответствии с приоритетными направлениями формирования образовательных результатов и возрастными особенностями школьников;	ОПК-8.1.	
• личностные результаты сформулированы в соответствии с ФГОС соответствующего уровня образования и формируются в процессе описанной деятельности;	ОПК-8.1.	
• содержание и виды деятельности соответствуют решению воспитательных задач, определяемых прогнозируемыми личностными результатами;	ОПК-8.1.	
• метапредметные результаты сформулированы в соответствии с ФГОС соответствующего уровня образования и формируются в процессе описанной деятельности;	ОПК-8.1.	
• используемые инновационные образовательные модели ориентированы на совместную информационно-поисковую, продуктивную и т.п. деятельность обучающихся	ОПК-8.1.	
Часть 2.		
• основные цели игрофицированной системы описаны по технологии SMART;	ОПК-8.1.	
• основные подходы к построению игрофицированной системы;	ОПК-8.1.	
• основные типы и целевое поведение (модель поведения) игроков;	ОПК-8.1.	
• модель поведения («путь героя») не менее двух типов (на выбор) игроков;	ОПК-8.1.	

• Что должны делать игроки?		
• Как это измерить?	ОПК-8.1.	
• Как это способствует целям, поставленным на первом этапе?	ОПК-8.1.	
• Как настроить обратную связь?	ОПК-8.1.	
• FUN, используемый в системе;	ОПК-8.1.	
• применяемые динамики игр (нарратив, эмоции, прогресс и др.) для мотивации обучающихся и решения познавательных задач в игровой форме;	ОПК-8.1.	
• используемые механики (сотрудничество, награды, соревнование, обратная связь и др.) на разных этапах внеурочной деятельности;	ОПК-8.1.	
• игровые компоненты (аватары, бейджи, лидерборд, уровни и т.п.), используемые в процессе описанной ситуации и др.	ОПК-8.1.	
Часть 3.		
• создан класс на основе игрофицированной системы;	ОПК-8.2.	
• сформированы группы внутри класса, объясняется принцип и деления;	ОПК-8.2.	
• разработана систему поощрений (начисления и вычитания бонусов);	ОПК-8.2.	
• опубликованы несколько сообщений для всех участников, для отдельной группы и персонифицированных;	ОПК-8.2.	
• высланы приглашения родителям;	ОПК-8.2.	
• продемонстрированы дополнительные возможности системы;	ОПК-8.2.	
Часть 4.		
• описанный сюжет игры соответствует образовательным (культурно-просветительским) целям и возрастным особенностям школьников;	ОПК-8.2.	
• детально описаны роли игроков;	ОПК-8.2.	
• перечислены необходимые и достаточные условия и используемые ресурсы для реализации игры;	ОПК-8.2.	
• прозрачен алгоритм выигрышной стратегии;	ОПК-8.2.	
• описаны возможности средств ИКТ (облачных технологий, сервисов Web 2.0, геоинформационных систем и т.п.) для организации образовательной игры;	ОПК-8.2.	
• разработанные методические рекомендации для проведения игры последовательны и содержательны;	ОПК-8.2.	
• дидактический и раздаточный материал обеспечивает успешное проведение игры;	ОПК-8.2.	
• 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.		
• 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-2	Задание 1	18	34	19-24	25-29	30-34
	Задание 2	16				
ОПК-8	Задание 3	96	96	54-67	68-82	83-96
Итого по дисциплине:			130	73-91	92-110	111-130

Набранные баллы переводятся в академическую оценку по следующей системе:

Общее количество набранных баллов	Академическая оценка
0-55	Неудовлетворительно (не зачтено)
56 -70	Удовлетворительно (зачтено)
71-85	Хорошо
86-100	Отлично