

Документ подписан посредством электронной подписи

Информация о владельце:

ФИО: Кислова Наталья Николаевна

Должность: Проректор по УМР и качеству образования

Дата подписания: 01.08.2021 14:00

Уникальный программный ключ:

52802513f5b14a975b3e9b13008093d5726b159bf6064f865ae65b96a966c035

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

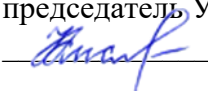
высшего образования

«Самарский государственный социально-педагогический университет»

Кафедра информатики, прикладной математики и методики их преподавания

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УМР и КО,
председатель УМС СГСПУ

 Кислова Н.Н.

ПРЕДМЕТНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ ПО ПРОФИЛЮ "ФИДЖИТАЛ-СПОРТ"

Учебная практика (практикум по игровой деятельности в фиджитал-среде)

Закреплена за кафедрой **Информатики, прикладной математики и методики их преподавания**

Учебный план

ФМФИ-626ИФo(5г)

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль): «Информатика» и «Фиджитал-спорт»

Квалификация

бакалавр

Форма обучения

очная

Общая трудоемкость

2 ЗЕТ

Часов по учебному плану

72

в том числе:

аудиторные занятия

9.4

Виды контроля в семестрах:

зачеты с оценкой 3

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3(2.1)		Итого	
	УП	РП	УП	РП
Конференции	4	4	4	4
Консультации	1,6	1,6	1,6	1,6
Индивидуальная работа	64,4	64,4	64,4	64,4
Консультации в профильной организации	2	2	2	2
Итого ауд.	9.4	9.4	9.4	9.4
Итого	72	72	72	72

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль): «Информатика» и «Фиджитал-спорт»

Программа практики: Учебная практика (практикум по игровой деятельности в фиджитал-среде)

Программу составил(и):

Добудько Татьяна Валерьяновна

При наличии обучающихся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья, которым необходим особый порядок освоения практики, по их желанию разрабатывается адаптированная к ограничениям их здоровья программа практики

Программа практики

Учебная практика (практикум по игровой деятельности в фиджитал-среде)

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 125)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль): «Информатика» и «Фиджитал-спорт»

утвержденного Учёным советом СГСПУ от 30.04.2026. протокол №9

Программа одобрена на заседании кафедры

Информатики, прикладной математики и методики их преподавания

Протокол от 23.06.2026 №11

Зав. кафедрой Т.В. Добудько

Начальник УОП



Н.А. Доманина

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРАКТИКИ. ВИД, ТИП ПРАКТИКИ, СПОСОБЫ И ФОРМЫ ЕЕ ПРОВЕДЕНИЯ			
Цель практики: формирование у обучающихся системы практических умений и навыков в области игровой деятельности в фиджитал-среде (освоение навыков игровых задач с выделением этапов их решения и определением последовательных действий, изучение специфики командного взаимодействия в фиджитал-играх, освоение принципов игровой коммуникации). Область профессиональной деятельности: 01 Образование и наука Вид практики: учебная Тип практики: практикум по игровой деятельности в фиджитал среде Способ проведения: стационарная. Форма проведения: дискретная (путем выделения непрерывного периода учебного времени для проведения практики).			
2. МЕСТО ПРАКТИКИ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ			
Цикл (раздел) ОП:	Б2.О.06		
Практика является обязательным разделом ОПОП ВО по направлению подготовки и представляет собой вид учебной работы, непосредственно ориентированный на профессионально-практическую подготовку обучающихся. Практика базируется на разделах ОПОП ВО: “Характеристика профессиональной деятельности выпускников, освоивших программу”, “Требования к структуре программы” В структуре ОПОП ВО по направлению подготовки практика завершает изучение таких дисциплин (практик) учебного плана, как: “Программное обеспечение” Практика является основой для эффективного освоения следующих дисциплин (практик) учебного плана: Фиджитал-спорт: теория и практика игр, Технические средства фиджитал-спорта			
3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ПРОХОЖДЕНИЯ ПРАКТИКИ			
УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач			
УК-1.1. Анализирует задачу, выделяя этапы ее решения, действия по решению задачи			
Умеет: анализировать конкретную игровую задачу (уровень, миссию, сценарий) в фиджитал-игре и разбить её на этапы, определив последовательность действий, необходимых для достижения результата;			
УК-1.2. Находит, критически анализирует и выбирает информацию, необходимую для решения поставленной задачи			
Умеет: формировать поисковый запрос и находить информацию, релевантную текущей игровой задаче (оптимальные настройки управления, эффективные тактики, скрытые механики и особенности уровней); Владеет: опытом обоснованного выбора стратегии прохождения игры в фиджитал-среде.			
УК-1.3. Рассматривает различные варианты решения задачи, оценивает их преимущества и риски			
Знает: спектр возможных стилей прохождения фиджитал-игр (скоростное прохождение, исследовательский стиль, минимизация рисков, фокус на максимальном результате) и их типичные последствия; характерные риски игрового процесса в фиджитал-среде. Умеет: для одной и той же игровой цели генерировать не менее двух-трех различных тактических вариантов её достижения, опираясь на знание механик и физических условий.			
УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде			
УК-3.1. Понимает эффективность использования стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели, определяет свою роль в команде			
Знает: специфику командного взаимодействия в фиджитал-играх; типовые командные роли; основные стратегии сотрудничества (параллельное выполнение задач, последовательная передача ролей, непрерывное взаимное информирование) и критерии их эффективности применительно к фиджитал-играм (скорость прохождения, точность выполнения, ресурсосбережение). Умеет: на основе анализа игровых условий и собственных возможностей определять наиболее подходящую для себя роль в команде; в ходе игровой сессии оценивать результативность текущего распределения ролей и при необходимости инициировать смену ролевой структуры, исходя из изменения игровой ситуации.			
УК-3.5. Эффективно взаимодействует с другими членами команды, в т.ч. участвует в обмене информацией, знаниями и опытом, в презентации результатов работы команды			
Знает: принципы игровой коммуникации в фиджитал-среде: важность одновременного информирования о событиях в цифровом интерфейсе и физическом пространстве, способы краткой и однозначной передачи данных (целеуказание, статус игрока, наличие угроз); Умеет: в процессе игры оперативно передавать партнёрам информацию о наблюдаемых изменениях игровой ситуации (обнаруженный ресурс, активация механики, сбой трекинга), используя заранее оговорённую систему терминов и сигналов.			
4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ			
Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Подготовительный этап		
1.1	Участие в установочной конференции /Конференции/	3	2
1.2	Участие в установочной конференции /Конс/	3	0,6
	Раздел 2. Рабочий этап		
2.1	Консультации в профильной организации /КПО/	3	2
2.2	Индивидуальная работа /И/	3	60
2.2.1	Аналитико-исследовательская работа	3	10

2.2.2	Игровая практика	3	30
2.2.3	Командное взаимодействие и коммуникация	3	20
Раздел 3. Контрольно-рефлексивный этап			
3.1	Рефлексия и подготовка отчета /И/	3	4.4
Раздел 4. Заключительный этап			
4.1	Участие в итоговой конференции /Конференции/	3	2
4.2	Участие в итоговой конференции /Конс/	3	1
5. ОРГАНИЗАЦИЯ ПРАКТИКИ. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ			
5.1. Место проведения практики			
Базой для проведения учебной практики (вычислительной практики) являются: Технопарк универсальных педагогических компетенций имени доктора физико-математических наук, профессора Е.Я. Когана			
5.2. Период проведения практики			
Учебная практика (вычислительная практика) проводится в 3 семестре в соответствии с графиком учебного процесса.			
5.3. Информационные технологии			
При реализации программы практики используются следующие информационные технологии: мультимедиа-технологии, интернет-технологии, кейс-технологии, дистанционно-образовательные технологии.			
5.4. Фонд оценочных средств			
Балльно-рейтинговая карта практики оформлена как приложение к программе практики. Фонд оценочных средств для промежуточной аттестации по практике оформлен как приложение к программе практики.			
6. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И РЕСУРСОВ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ»			
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
Л1.1	А. Е. Тарасов, С. И. Колодезникова, В. Ф. Скрябина	Теория и методика подвижных игр: практический материал: учебное пособие URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=702144	Якутск: Северо-Восточный федеральный университет имени М.К. Аммосова, 2022
Л1.2	В. А. Григорьев, А. Ю. Григорьева, Н. А. Волошин [и др.]	Спортивные игры как средство физического воспитания студентов: учебное пособие URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=730593	Москва: МГИМО-Университет, 2024
6.1.2. Дополнительная литература			
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л2.1	О. С. Шалаев, В. Ф. Мишенькина, Ю. Н. Эртман, Е. Ю. Ковыршина	Подвижные игры: учебное пособие URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573661	Омск: Сибирский государственный университет физической культуры и спорта, 2019
Л2.2	сост. Р. С. Жуков, Д. В. Смышляев, А. В. Седнев	Материально-техническое обеспечение физической культуры и спорта: учебное пособие URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573814	Кемерово: Кемеровский государственный университет, 2019
6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"			
Э1	Национальный открытый университет "Интуит" https://www.intuit.ru/		
Э2	Образовательный портал https://www.interneturok.ru/		
Э3	Образовательная платформа https://www.coursera.org/		
Э4	Открытая онлайн-платформа "Университет в кармане" https://www.moyuniver.ru/		
Э5	Академический образовательный проект https://www.lektorium.tv/		
6.3 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			
6.4 Перечень информационных справочных систем			
- 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 ПРАКТИКИ

Реализация программы практики осуществляется на базе организаций, обладающих необходимым кадровым и научно-техническим потенциалом с использованием материально-технической базы, соответствующей действующим санитарным и противопожарным правилам и нормам, а также требованиям техники безопасности при проведении научно-производственных работ. Для проведения практики необходим компьютер с выходом в Интернет. Обучающимся должна быть обеспечена возможность доступа к информации, необходимой для выполнения задания по практике и написанию отчета.

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль): «Информатика» и «Фиджитал-спорт»

Программа практики: Учебная практика (практикум по игровой деятельности в фиджитал-среде)

Балльно-рейтинговая карта Учебная практика (практикум по игровой деятельности в фиджитал-среде)

Курс 2 Семестр 3

Текущий контроль							
Раздел (этап) практики	Вид учебной работы	Перечень или пример задания	Образовательные результаты	Критерии	Количество баллов		
					Критерий выполнен полностью	Критерий выполнен частично	Критерий не выполнен
Подготовительный этап	Конференция	Участие в установочной конференции	Умеет: анализировать конкретную игровую задачу (уровень, миссию, сценарий) в фиджитал-игре и разбить её на этапы, определив последовательность действий, необходимых для достижения результата (УК-1.1)	Инструктаж пройден, нет замечаний по ходу практики со стороны руководителя			
Рабочий этап	Индивидуальная работа	Задание 1. «Декомпозиция игрового уровня». Студентам выдается описание конкретного уровня фиджитал-игры. Необходимо составить пошаговый алгоритм прохождения, разбив его на этапы (подготовка, старт, основные фазы, финиш) и конкретные действия в каждой фазе с привязкой к физическому пространству (перемещение, прыжки, наклоны) и цифровому интерфейсу (нажатие кнопок, отслеживание маркеров, управление прицелом). Для каждого этапа указать временные окна и критические точки контроля	Умеет: анализировать конкретную игровую задачу (уровень, миссию, сценарий) в фиджитал-игре и разбить её на этапы, определив последовательность действий, необходимых для достижения результата (УК-1.1)	Полнота выделения этапов	9-10	6-8	0-5
		Задание 2. «Ретроспектива прохождения» Студенты проходят незнакомый уровень в демо-режиме, записывая свои действия на видео. Затем просматривают запись и ретроспективно выделяют последовательность принятых решений, анализируют, какие		Логическая последовательность действий	9-10	6-8	0-5
				Практическая применимость	9-10	6-8	0-5

		этапы были пропущены или выполнены неоптимально, и предлагают улучшенную последовательность действий.					
Рабочий этап	Индивидуальная работа	Задание 3. «Поиск и обоснование настроек». Дана игровая задача: «Пройти уровень на время с минимальным числом ошибок». Студенты должны: Сформулировать поисковый запрос для поиска оптимальных настроек управления (чувствительность джойстика, калибровка трекера, настройки графики для снижения задержки) для конкретной фиджитал-игры. Найти не менее 3 источников (форумы, видеогайды, официальные руководства). Провести критический анализ: сравнить рекомендации, выявить противоречия, оценить применимость к текущему оборудованию и физическим условиям (освещение, площадь пространства). Выбрать окончательный набор настроек и аргументировать свой выбор в письменном отчёте.	Находит, критически анализирует и выбирает информацию, необходимую для решения поставленной задачи (УК-1.2)	Количество и разнообразие вариантов	9-10	6-8	0-5
		Задание 4. «Поиск и обоснование настроек». За отведённое время набрать максимальное количество очков на уровне с подвижными мишенями и физическими препятствиями.	Рассматривает различные варианты решения задачи, оценивает их преимущества и риски (УК-1.3)	Оценка преимуществ и рисков	9-10	6-8	0-5
Рабочий этап	Индивидуальная работа	Задание 5. «Анализ эффективности ролей». После каждой игровой сессии команда заполняет чек-лист: насколько каждый игрок справился со своей ролью (оценка по критериям: скорость	Понимает эффективность использования стратегии сотрудничества, определяет свою роль в команде (УК-3.1)	Обоснованность выбора роли	9-10	6-8	0-5
				Гибкость ролевого поведения			

		выполнения, точность передачи информации, количество ошибок). Затем проводится краткое обсуждение, по результатам которого студенты делают вывод о необходимости корректировки ролей для следующего раунда. В отчёте указываются конкретные изменения.					
		Задание 6. «Презентация командного результата». Каждая команда готовит итоговую презентацию (постер, видеоотчёт или слайд-шоу) о совместно пройденном игровом эпизоде.	Эффективно взаимодействует с другими членами команды, участвует в обмене информацией, в презентации результатов работы команды (УК-3.5)	Качество итоговой презентации	14-18	9-13	0-5
Контрольно-рефлексивный этап	Оформление отчетных материалов	Подготовка отчета, лист самоанализа	Умеет: формировать поисковый запрос и находить информацию, релевантную текущей игровой задаче (оптимальные настройки управления, эффективные тактики, скрытые механики и особенности уровней) (УК-1.2)	Структура отчета (наличие всех необходимых разделов); соответствие оформления отчета требованиям ГОСТ 7.32-2001; уровень самостоятельности и творческий подход к его выполнению	14-18	9-13	0-5
Заключительный этап	Участие в итоговой конференции	Выступление на конференции	Умеет: анализировать конкретную игровую задачу (уровень, миссию, сценарий) в фиджитал-игре и разбить её на этапы, определив последовательность действий, необходимых для достижения результата (УК-1.1)	Представлен и выполнен эффективный план практики, учтены технические и организационные условия ее прохождения	4	2	0
Промежуточная аттестация	Зачет с оценкой						

Добудько Татьяна Валерьяновна

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

для проведения промежуточной аттестации по практике
«Учебная практика (практикум по игровой деятельности в фиджитал-среде)»

Направление подготовки:
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль):
Направленность (профиль): «Информатика» и «Фиджитал-спорт»

Квалификация выпускника
Бакалавр

Пояснительная записка

Фонд оценочных средств (далее – ФОС) для промежуточной аттестации по практике «Учебная практика (практикум по игровой деятельности в фиджитал-среде)» разработан в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 22 февраля 2018 г. № 125, основной профессиональной образовательной программой «Информатика» и «Фиджитал-спорт» 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 2012 г. № 652н от 22.09.2021 г. (Зарегистрировано в Минюсте России 17.12.2021 N 66403).

Цель ФОС для промежуточной аттестации – установление уровня сформированности части компетенций УК-1, УК-3. Задачи ФОС для промежуточной аттестации - контроль качества и уровня достижения результатов обучения по формируемым в соответствии с учебным планом компетенциям:

УК-1.1. Анализирует задачу, выделяя этапы ее решения, действия по решению задачи

Умеет: анализировать конкретную игровую задачу (уровень, миссию, сценарий) в фиджитал-игре и разбить её на этапы, определив последовательность действий, необходимых для достижения результата;

УК-1.2. Находит, критически анализирует и выбирает информацию, необходимую для решения поставленной задачи

Умеет: формировать поисковый запрос и находить информацию, релевантную текущей игровой задаче (оптимальные настройки управления, эффективные тактики, скрытые механики и особенности уровней);

Владеет: опытом обоснованного выбора стратегии прохождения игры в фиджитал-среде.

УК-1.3. Рассматривает различные варианты решения задачи, оценивает их преимущества и риски

Знает: спектр возможных стилей прохождения фиджитал-игр (скоростное прохождение, исследовательский стиль, минимизация рисков, фокус на максимальном результате) и их типичные последствия; характерные риски игрового процесса в фиджитал-среде.

Умеет: для одной и той же игровой цели генерировать не менее двух-трех различных тактических вариантов её достижения, опираясь на знание механик и физических условий.

УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде

УК-3.1. Понимает эффективность использования стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели, определяет свою роль в команде

Знает: специфику командного взаимодействия в фиджитал-играх; типовые командные роли; основные стратегии сотрудничества (параллельное выполнение задач, последовательная передача ролей, непрерывное взаимное информирование) и критерии их эффективности применительно к фиджитал-играм (скорость прохождения, точность выполнения, ресурсосбережение).

Умеет: на основе анализа игровых условий и собственных возможностей определять наиболее подходящую для себя роль в команде; в ходе игровой сессии оценивать результативность текущего распределения ролей и при необходимости инициировать смену ролевой структуры, исходя из изменения игровой ситуации.

УК-3.5. Эффективно взаимодействует с другими членами команды, в т.ч. участвует в обмене информацией, знаниями и опытом, в презентации результатов работы команды

Знает: принципы игровой коммуникации в фиджитал-среде: важность одновременного информирования о событиях в цифровом интерфейсе и физическом пространстве, способы краткой и однозначной передачи данных (целеуказание, статус игрока, наличие угроз);

Умеет: в процессе игры оперативно передавать партнёрам информацию о наблюдаемых изменениях игровой ситуации (обнаруженный ресурс, активация механики, сбой трекинга), используя заранее оговорённую систему терминов и сигналов.

Требование к процедуре оценки:

Помещение: компьютерный класс/помещение с проекционным оборудованием

Оборудование: проектор, ноутбук

Инструменты: не предусмотрены

Расходные материалы: не предусмотрены

Доступ к дополнительным справочным материалам: не предусмотрен

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

ИНДИВИДУАЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ на учебную практику (вычислительную практику)

Цель ФОС для промежуточной аттестации – установление уровня сформированности части компетенций УК-1, УК-3.

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

УК-1.1. Анализирует задачу, выделяя этапы ее решения, действия по решению задачи

Умеет: анализировать конкретную игровую задачу (уровень, миссию, сценарий) в фиджитал-игре и разбить её на этапы, определив последовательность действий, необходимых для достижения результата;

УК-1.2. Находит, критически анализирует и выбирает информацию, необходимую для решения поставленной задачи

Умеет: формировать поисковый запрос и находить информацию, релевантную текущей игровой задаче (оптимальные настройки управления, эффективные тактики, скрытые механики и особенности уровней);

Владеет: опытом обоснованного выбора стратегии прохождения игры в фиджитал-среде.

УК-1.3. Рассматривает различные варианты решения задачи, оценивает их преимущества и риски

Знает: спектр возможных стилей прохождения фиджитал-игр (скоростное прохождение, исследовательский стиль, минимизация рисков, фокус на максимальном результате) и их типичные последствия; характерные риски игрового процесса в фиджитал-среде.

Умеет: для одной и той же игровой цели генерировать не менее двух-трех различных тактических вариантов её достижения, опираясь на знание механик и физических условий.

УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде

УК-3.1. Понимает эффективность использования стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели, определяет свою роль в команде

Знает: специфику командного взаимодействия в фиджитал-играх; типовые командные роли; основные стратегии сотрудничества (параллельное выполнение задач, последовательная передача ролей, непрерывное взаимное информирование) и критерии их эффективности применительно к фиджитал-играм (скорость прохождения, точность выполнения, ресурсосбережение).

Умеет: на основе анализа игровых условий и собственных возможностей определять наиболее подходящую для себя роль в команде; в ходе игровой сессии оценивать результативность текущего распределения ролей и при необходимости инициировать смену ролевой структуры, исходя из изменения игровой ситуации.

УК-3.5. Эффективно взаимодействует с другими членами команды, в т.ч. участвует в обмене информацией, знаниями и опытом, в презентации результатов работы команды

Знает: принципы игровой коммуникации в фиджитал-среде: важность одновременного информирования о событиях в цифровом интерфейсе и физическом пространстве, способы краткой и однозначной передачи данных (целеуказание, статус игрока, наличие угроз);

Умеет: в процессе игры оперативно передавать партнёрам информацию о наблюдаемых изменениях игровой ситуации (обнаруженный ресурс, активация механики, сбой трекинга), используя заранее оговорённую систему терминов и сигналов.

Задания на практику:

Задание 1. «Декомпозиция игрового уровня». Студентам выдается описание конкретного уровня фиджитал-игры.

Необходимо составить пошаговый алгоритм прохождения, разбив его на этапы (подготовка, старт, основные фазы, финиш) и конкретные действия в каждой фазе с привязкой к физическому пространству (перемещение, прыжки, наклоны) и цифровому интерфейсу (нажатие кнопок, отслеживание маркеров, управление прицелом).

Для каждого этапа указать временные окна и критические точки контроля

Задание 2. «Ретроспектива прохождения»

Студенты проходят незнакомый уровень в демо-режиме, записывая свои действия на видео. Затем просматривают запись и ретроспективно выделяют последовательность принятых решений, анализируют, какие этапы были пропущены или выполнены неоптимально, и предлагают улучшенную последовательность действий

Задание 3. «Поиск и обоснование настроек». Дана игровая задача: «Пройти уровень на время с минимальным числом ошибок». Студенты должны:

Сформулировать поисковый запрос для поиска оптимальных настроек управления (чувствительность джойстика, калибровка трекера, настройки графики для снижения задержки) для конкретной фиджитал-игры.

Найти не менее 3 источников (форумы, видеогайды, официальные руководства).

Провести критический анализ: сравнить рекомендации, выявить противоречия, оценить применимость к текущему оборудованию и физическим условиям (освещение, площадь пространства).

Выбрать окончательный набор настроек и аргументировать свой выбор в письменном отчёте.

Задание 4. «Поиск и обоснование настроек». За отведённое время набрать максимальное количество очков на уровне с подвижными мишенями и физическими препятствиями».

Задание 5. «Анализ эффективности ролей». После каждой игровой сессии команда заполняет чек-лист: насколько каждый игрок справился со своей ролью (оценка по критериям: скорость выполнения, точность передачи информации, количество ошибок). Затем проводится краткое обсуждение, по результатам которого студенты делают вывод о необходимости корректировки ролей для следующего раунда. В отчёте указываются конкретные изменения.

Задание 6. «Презентация командного результата». Каждая команда готовит итоговую презентацию (постер, видеоотчёт или слайд-шоу) о совместно пройденном игровом эпизоде.

Руководитель практики:

От СГСПУ: _____ / _____
 должность подпись расшифровка подписи

Задание принято к исполнению: _____ / _____
подпись расшифровка подписи

Дата « » 20

ОТЧЕТ ПО РЕЗУЛЬТАТАМ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

Рабочий график (план) проведения практики

День, дата и время прохождения практики	Основные виды деятельности	Способ реализации основных видов деятельности	Продукт деятельности и форма представления результата	Срок предоставления отчётности по результатам практики
	принять участие в установочной конференции	участие в установочной конференции по практике (ознакомление с правилами внутреннего распорядка СГСПУ и школы, с требованиями охраны труда, техники безопасности и пожарной безопасности средствами корпоративной электронной почты. Ознакомление с документацией по практике)	уведомление о прочтении правил внутреннего распорядка СГСПУ и школы, требований охраны труда, техники безопасности и пожарной безопасности средствами корпоративной электронной почты. Документация по практике (индивидуальное задание) (уведомление групповому руководителю)	
	Задание 1. «Декомпозиция игрового уровня». Студентам выдается описание конкретного уровня фиджитал-игры.	Необходимо составить пошаговый алгоритм прохождения, разбив его на этапы (подготовка, старт, основные фазы, финиш) и конкретные действия в каждой фазе с привязкой к физическому пространству (перемещение, прыжки, наклоны) и цифровому интерфейсу (нажатие кнопок, отслеживание маркеров, управление прицелом). Для каждого этапа указать временные окна и критические точки контроля	Описание в отчете	
	Задание 2. «Ретроспектива прохождения»	Студенты проходят незнакомый уровень в демо-режиме, записывая свои действия на видео. Затем просматривают запись и ретроспективно выделяют	Описание в отчете	

		последовательность принятых решений, анализируют, какие этапы были пропущены или выполнены неоптимально, и предлагают улучшенную последовательность действий.		
	Задание 3. «Поиск и обоснование настроек». Дана игровая задача: «Пройти уровень на время с минимальным числом ошибок».	Студенты должны: Сформулировать поисковый запрос для поиска оптимальных настроек управления (чувствительность джойстика, калибровка трекера, настройки графики для снижения задержки) для конкретной фиджитал-игры. Найти не менее 3 источников (форумы, видеогайды, официальные руководства). Провести критический анализ: сравнить рекомендации, выявить противоречия, оценить применимость к текущему оборудованию и физическим условиям (освещение, площадь пространства). Выбрать окончательный набор настроек и аргументировать свой выбор в письменном отчёте.	Описание в отчете	
	Задание 4. «Поиск и обоснование настроек».	За отведённое время набрать максимальное количество очков на уровне с подвижными мишенями и физическими препятствиями».	Описание в отчете	
	Задание 5. «Анализ эффективности ролей».	После каждой игровой сессии команда заполняет чек-лист: насколько каждый игрок справился со своей ролью (оценка по критериям: скорость выполнения, точность передачи информации, количество ошибок). Затем проводится краткое обсуждение, по результатам которого студенты делают вывод о необходимости корректировки ролей для следующего раунда. В отчёте указываются конкретные изменения	Описание в отчете	
	Задание 6. «Презентация командного результата».	Каждая команда готовит итоговую презентацию (постер, видеоотчёт или слайд-шоу) о совместно	Описание в отчете	

		пройденном игровом эпизоде.		
	оформить отчет, провести анализ и самоанализ деятельности.	оформление отчета. анализа и самоанализа деятельности.	Отчет о прохождении практики	
	принять участие в итоговой конференции	участие в итоговой конференции по практике	Опрос о результатах практики	

Отчет о выполненных заданиях

Задание 1. «Декомпозиция игрового уровня». Студентам выдается описание конкретного уровня фиджитал-игры. Необходимо составить пошаговый алгоритм прохождения, разбив его на этапы (подготовка, старт, основные фазы, финиш) и конкретные действия в каждой фазе с привязкой к физическому пространству (перемещение, прыжки, наклоны) и цифровому интерфейсу (нажатие кнопок, отслеживание маркеров, управление прицелом). Для каждого этапа указать временные окна и критические точки контроля

Задание 2. «Ретроспектива прохождения»

Студенты проходят незнакомый уровень в демо-режиме, записывая свои действия на видео. Затем просматривают запись и ретроспективно выделяют последовательность принятых решений, анализируют, какие этапы были пропущены или выполнены неоптимально, и предлагают улучшенную последовательность действий

Задание 3. «Поиск и обоснование настроек». Дана игровая задача: «Пройти уровень на время с минимальным числом ошибок». Студенты должны:

Сформулировать поисковый запрос для поиска оптимальных настроек управления (чувствительность джойстика, калибровка трекера, настройки графики для снижения задержки) для конкретной фиджитал-игры.

Найти не менее 3 источников (форумы, видеогайды, официальные руководства).

Провести критический анализ: сравнить рекомендации, выявить противоречия, оценить применимость к текущему оборудованию и физическим условиям (освещение, площадь пространства).

Выбрать окончательный набор настроек и аргументировать свой выбор в письменном отчете.

Задание 4. «Поиск и обоснование настроек». За отведённое время набрать максимальное количество очков на уровне с подвижными мишенями и физическими препятствиями».

Задание 5. «Анализ эффективности ролей». После каждой игровой сессии команда заполняет чек-лист: насколько каждый игрок справился со своей ролью (оценка по критериям: скорость выполнения, точность передачи информации, количество ошибок). Затем проводится краткое обсуждение, по результатам которого студенты делают вывод о необходимости корректировки ролей для следующего раунда. В отчете указываются конкретные изменения.

Задание 6. «Презентация командного результата». Каждая команда готовит итоговую презентацию (постер, видеоотчёт или слайд-шоу) о совместно пройденном игровом эпизоде.

Самоанализ

деятельности студента 2 курса очной формы обучения
факультета математики физики и информатики

Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль) "Информатика" и "Фиджитал-спорт"

ФИО обучающегося

Учебная практика (практикум по игровой деятельности в фиджитал-среде) проходила с «__» ____ 20 г. по «__» ____ 20 г.

1. Выполнение индивидуального задания практики.

За период учебной практики были реализованы следующие виды деятельности:

Какие изменения имели место и почему?

Наиболее удачными и результативными были следующие формы организации деятельности

Какие задания (виды деятельности) вызвали затруднения? Причины трудностей.

2. Самоанализ деятельности

В период прохождения учебной практики приобретены: (перечислить полученные знания, умения, навыки)

Вместе с тем обозначились следующие проблемы:

1. В организации и самоорганизации режима деятельности
2. В подготовке по программированию
3. Общие выводы о практике, её значении в профессиональном развитии обучающегося.

_____ / ФИО

«__» _____ 20__ г.

Балльно-рейтинговая ведомость

Задание	Максимальные баллы	Баллы
Задание 1 (УК-1.1)	15	
Задание 2 (УК-1.1)	15	
Задание 3 (УК-1.2)	10	
Задание 4 (УК-1.3)	10	
Задание 5 (УК-3.1)	10	
Задание 6 (УК-3.5)	18	
Отчет по практике (УК-1.2)	18	
Выступление на конференции (УК-1.1)	4	

Групповой руководитель: _____ ФИО
Дата

Студент _____ ФИО

Дата