Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Панарин Андрей Александрович
Должность: Ректор
Дата подписания: 11.04.2025 13:37:45
Уникальный программный ключ:
a5da3d9896e9d535380e3f9a7da4832154ef8302

Образовательная автономная некоммерческая организация высшего образования
«Московский психолого-социальный университет»
Лицензия № 1478 от 28 мая 2015 г., серия 90Л01 № 0008476 (бессрочная)
Свидетельство государственной аккредитации № 2783 от 07 марта 2018 года, серия 90А01 №0002920 (бессрочно)

Кафедра «Социально-гуманитарных и естественнонаучных дисциплин»

Фонд

оценочных средств

по дисциплине: **«Образовательная геймификация и игропрактика»**

Уровень высшего образования
БАКАЛАВРИАТ

Направление подготовки
44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) подготовки:
Иностранный язык

Квалификация (степень) выпускника:
Бакалавр

Форма обучения
очная

Москва
2025

Фонд оценочных средств предназначен для контроля знаний обучающихся по направлению 44.03.01 Педагогическое образование, направленность (профиль) Иностранный язык по дисциплине «Образовательная геймификация и игропрактика».

Фонд оценочных средств рассмотрен и утвержден на заседании кафедры социально-гуманитарных и естественнонаучных дисциплин

протокол № 9 от «29» апреля 2025 г.

Зав. каф. Социально-гуманитарных

и естественнонаучных дисциплин Л.Н. Бедретдинова

Согласовано:

Директор Института логопедии,

дефектологии и культуры речи М.В. Воробьева

Оглавление

Раздел 1. Перечень компетенций, с указанием этапов их формирования в процессе освоения дисциплины «Образовательная геймификация и игропрактика»..... 4

Раздел 2. Типовые контрольные задания и иные материалы, необходимые для оценки планируемых результатов обучения по дисциплине (оценочные средства). Описание показателей и критериев оценивания компетенций, описание шкал оценивания..... 7

Раздел 3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций ..... **Ошибка! Закладка не определена.**

Ключи правильных ответов к фонду оценочных средств .**Ошибка! Закладка не определена.**

Раздел 1. Перечень компетенций, с указанием этапов их формирования в процессе освоения дисциплины «Образовательная геймификация и игропрактика»

Процесс изучения дисциплины «Образовательная геймификация и игропрактика» направлен на формирование компетенций, предусмотренных ФГОС ВО по направлению подготовки у обучающихся по программе высшего образования – программе бакалавриата – по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование, направленность Иностранный язык, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 22.02.2018г. № 121 (с изменениями и дополнениями от 26 ноября 2020 г., 8 февраля 2021г.).

Код компетенции	Результаты освоения ООП (содержание компетенций)	Код и наименование индикатора достижения УК	Формы образовательной деятельности, способствующие формированию и развитию компетенции
ПК-2	Способен выбирать и использовать педагогические технологии для достижения планируемых результатов в рамках конкретной образовательной программы	ПК-2.1. Применяет современные педагогические технологии при проектировании образовательных проектов, ориентированных на достижение конкретных образовательных результатов. Анализирует эффективность различных педагогических подходов для выбора оптимальной стратегии реализации проекта, учитывая цели и особенности целевой аудитории.	Контактная работа: Лекции Семинары Практические занятия Самостоятельная работа

		ПК-2.2. Разрабатывает и адаптирует методические материалы и инструменты для реализации проектной деятельности, обеспечивая их соответствие выбранным педагогическим технологиям. Проектирует образовательную среду, способствующую активному вовлечению обучающихся в проектную деятельность и достижению поставленных целей.	Контактная работа: Лекции Семинары Практические занятия Самостоятельная работа
		ПК-2.3. Оценивает результаты реализации образовательных проектов с использованием различных методов и инструментов, анализируя достижение планируемых результатов. Корректирует проектную деятельность на основе полученных данных, оптимизируя использование педагогических технологий для повышения эффективности образовательного процесса.	Контактная работа: Лекции Семинары Практические занятия Самостоятельная работа
ПК-3	Способен осуществлять различные виды учебной, внеучебной деятельности с учетом индивидуализации обучения	ПК 3.1. Формирует индивидуализированные планы проектов, принимая во внимание интересы, уровень подготовки и темп обучения каждого ученика. Создает гибкую структуру проектной деятельности, позволяющую обучающимся выбирать темы, методы исследования и формы представления результатов в соответствии с их предпочтениями.	Контактная работа: Лекции Семинары Практические занятия Самостоятельная работа

		ПК 3.2. Использует различные стратегии для формирования эффективных проектных команд, учитывая совместимость обучающихся и их роли в проекте. Обеспечивает постоянную обратную связь и поддержку каждому участнику проекта, стимулируя их инициативность и ответственность за результат.	Контактная работа: Лекции Семинары Практические занятия Самостоятельная работа
		ПК 3.3. Разрабатывает систему оценки, включающую как общие критерии для всех участников проекта, так и индивидуальные показатели, отражающие личные достижения каждого ученика. Предоставляет конструктивную обратную связь по результатам проекта, акцентируя внимание на сильных сторонах и областях для дальнейшего развития каждого обучающегося.	Контактная работа: Лекции Семинары Практические занятия Самостоятельная работа
ПК-9	Способен разрабатывать и реализовывать проекты с применением современных методов и технологий проектирования	ПК-9.1: Разрабатывает концептуальные решения и технические задания на основе анализа требований заказчика и современных тенденций в области проектирования, учитывая экономические, экологические и социальные аспекты проекта.	Контактная работа: Лекции Семинары Практические занятия Самостоятельная работа
		ПК-9.2: Выбирает и применяет современные методы и инструменты	Контактная работа: Лекции Семинары

		проектирования, методы оптимизации и моделирования, для эффективной реализации проектных решений.	Практические занятия Самостоятельная работа
		ПК-9.3: Организует и координирует работу проектной команды, контролирует соблюдение сроков и бюджета проекта, обеспечивает соответствие результатов требованиям нормативной документации и стандартам качества	Контактная работа: Лекции Семинары Практические занятия Самостоятельная работа

Раздел 2. Типовые контрольные задания и иные материалы, необходимые для оценки планируемых результатов обучения по дисциплине (оценочные средства). Описание показателей и критериев оценивания компетенций, описание шкал оценивания.

2.1. ТИПОВЫЕ ИНСТРУКЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ТЕСТОВЫХ ЗАДАНИЙ

Тип задания	**Инструкция**
Задание закрытого типа с выбором одного или нескольких ответов	**Прочитайте текст и выберете правильный ответ** (Если несколько ответов, то **прочитайте текст и выберете правильные ответы**)
Задание закрытого типа на установление соответствия	**Прочитайте текст и установите соответствие**
Задания закрытого типа на установление правильной последовательности	**Прочитайте текст и установите последовательность**
Задания комбинированного типа с выбором одного верного ответа с обоснованием	**Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы обосновывающие выбор ответа**
Задания комбинированного типа с выбором нескольких ответов с обоснованием	**Прочитайте текст, выберите правильные ответы и запишите аргументы обосновывающие выбор ответов**

2.2. СИСТЕМА ОЦЕНИВАНИЯ ЗАДАНИЙ

Тип задания	**Указания по оцениванию**	**Результат оценивания**
Задание закрытого типа на установление соответствия	Задание закрытого типа на установление соответствия считается верным если правильно установлены все соответствия	Верно/неверно
Задания закрытого типа на установление правильной последовательности	Задание закрытого типа на установление правильной последовательности считается верным если правильно указываются все	Верно/неверно

	последовательности	
Задания комбинированного типа с выбором одного верного ответа с обоснованием	Задание комбинированного типа с выбором одного верного ответа из предложенных с обоснованием считается верным если правильно указан ответ и приведены корректные аргументы, используемые при выборе ответа.	Верно/неверно
Задания комбинированного типа с выбором нескольких ответов с обоснованием	Задание комбинированного типа с выбором нескольких ответов из предложенных с обоснованием считается верным если правильно указаны ответы и приведены корректные аргументы, используемые при выборе ответа.	Верно/неверно

2.3. Контрольные задания или иные материалы, необходимые для процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения основной профессиональной образовательной программы

Примерные темы для презентаций

1. Геймификация: сущность, условия уместности и границы применимости. Дизайнерское мышление.
2. Геймификация как структура: пирамида геймификации.
3. Геймификация как процесс-шестиэтапная схема геймификации (цели, игроки, желательное поведение).
4. Геймификация как процесс-шестиэтапная схема геймификации (циклы вовлечения и прогресса, компоненты, источники удовольствия).

Тест по дисциплине «Образовательная геймификация и игропрактика**»**

Инструкция: из предложенных вариантов выберите один или несколько правильных ответов.

Тема дисциплины	Содержание вопроса	Компетенции	Уровень освоения
Раздел 1. Истоки развития науки	1. Что такое геймификация в обучении? a) Полная замена уроков видеоиграми b) Обучение только через симуляторы c) Использование игровых элементов для повышения мотивации d) Исключение традиционных оценок	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Базовый 1-3 минуты**
	2. Какой элемент НЕ относится к геймификации? a) Бейджи за достижения b) Прогресс-бар c) Длинные лекции без интерактива d) Очки опыта (XP)	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Базовый 1-3 минуты**
	3. Что такое «XP» в геймификации? a) Очки опыта, которые накапливает ученик	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3;	**Повышенный 3-5 минут**

	b) Денежная валюта в игре c) Штрафы за ошибки d) Время, отведённое на задание	ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3 ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	
	4. Как называется таблица, показывающая рейтинг участников? a) Прогресс-бар b) Лидерборд c) Чек-лист d) Интерактивная карта	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Высокий 5-10 минут**
	5. Что такое «бейдж»? a) Виртуальная валюта b) Значок, вручаемый за достижение c) Уровень сложности задания d) Штраф за нарушение правил	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Базовый 1-3 минуты**
Раздел 2. Научное знание как сложная развивающаяся система	6. Какая платформа использует геймификацию для изучения языков? a) Coursera b) Duolingo c) Zoom d) Google Classroom	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Высокий 5-10 минут**
	7. Какой элемент усиливает соревновательный дух? a) Индивидуальные задания b) Лидерборды c) Автоматические тесты d) Лекции в записи	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Базовый 1-3 минуты**
	8. Что такое «сторителлинг» в геймификации? a) Система штрафов b) Вовлечение через повествование и сюжет c) Исключительно устные рассказы d) Аудиолекции	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Высокий 5-10 минут**
	9. Какой психологический принцип лежит в основе геймификации? a) Эффект Даннинга-Крюгера b) Теория самодетерминации (Self-Determination Theory) c) Когнитивный диссонанс d) Эффект Пигмалиона	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Высокий 5-10 минут**
	10. Что такое «коины» в геймификации? a) Виртуальная валюта для поощрения b) Штрафные баллы c) Количество ошибок d) Время на выполнение задания	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Высокий 5-10 минут**
Раздел 3. Бытие науки	11. Какой элемент помогает визуализировать прогресс? a) Чат-бот	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3;	**Высокий 5-10 минут**

	b) Прогресс-бар c) Голосовые сообщения d) PDF-документы	ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	
	12. Что такое «квест» в обучении? a) Последовательность заданий с общей целью b) Виртуальная экскурсия c) Тест с единственным правильным ответом d) Лекция в видеоформате	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Высокий 5-10 минут**
	13. Какой сервис использует геймификацию для создания викторин? a) Google Forms b) Kahoot c) Trello d) Notion	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Повышенный 3-5 минут**
	14. Какой термин описывает «игровые правила» в геймификации? a) UX-дизайн b) Механики c) Конспект d) Тайм-менеджмент	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Повышенный 3-5 минут**
	15. Что НЕ является целью геймификации? a) Повышение мотивации b) Улучшение вовлечённости c) Полная отмена экзаменов d) Развитие soft skills	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Базовый 1-3 минуты**
Раздел 4. Динамика развития науки	16. Как называется система уровней в геймификации? a) Токенизация b) Левел-ап (Level Up) c) Брендинг d) Модерация	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Высокий 5-10 минут**
	17. Какой элемент создаёт «эффект срочности»? a) Бесконечные дедлайны b) Таймеры и ограниченное время c) Отсутствие обратной связи d) Линейные задания	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Высокий 5-10 минут**
	18. Что такое «ачивка» (achievement)? a) Штраф за ошибку	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3;	**Повышенный 3-5 минут**

	b) Достижение, отмечаемое системой c) Количество попыток d) Автоматическая оценка	ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	
	19. Какой формат НЕ подходит для геймификации? a) Интерактивные квесты b) Соревнования между группами c) Монотонное чтение лекций без взаимодействия d) Виртуальные награды	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Повышенный 3-5 минут**
	20. Какой элемент усиливает социальное взаимодействие? a) Закрытые форумы b) Командные задания и общие челленджи c) Индивидуальные домашние задания d) Отсутствие чатов	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Повышенный 3-5 минут**
Раздел 5. Философские проблемы педагогики	21. Какой элемент делает обучение похожим на RPG-игру? a) Прокачка персонажа (уровни, скиллы) b) Длинные тексты c) Отсутствие обратной связи d) Фиксированные сроки	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Высокий 5-10 минут**
	22. Что такое «Classcraft»? a) Приложение для чтения книг b) Платформа для геймификации школьного обучения c) Программа для видеомонтажа d) Сервис для создания презентаций	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Высокий 5-10 минут**
	23. Какой элемент НЕ относится к игровым механикам? a) Босс-файт (итоговый challenge) b) Система наград c) Отсутствие любых правил d) Обратная связь в реальном времени	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Повышенный 3-5 минут**
	24. Как называется принцип «разбивки обучения на этапы»? a) Меморизация b) Чанкинг c) Клонирование d) Интеграция	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Повышенный 3-5 минут**
	25. Что такое «PBL» в геймификации? a) Problem-Based Learning b) Points, Badges, Leaderboards (Очки, бейджи, рейтинги) c) Personal Blended Learning d) Professional Business Language	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Высокий 5-10 минут**
	26. Какой элемент помогает избежать демотивации? a) Жёсткие наказания за ошибки b) Постепенное увеличение сложности c) Отсутствие обратной связи d) Случайные оценки	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Высокий 5-10 минут**

	27. Что такое «эпическая победа» в геймификации? a) Минимальный проходной балл b) Сложное, но достижимое значимое достижение c) Автоматический пропуск задания d) Отсутствие контроля	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Высокий 5-10 минут**
	28. Какой инструмент используют для создания геймифицированных курсов? a) Photoshop b) Moodle c) Excel d) Блокнот	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Высокий 5-10 минут**
	29. Какой формат подходит для геймификации в вузе? a) Только письменные экзамены b) Симуляции и ролевые игры c) Лекции без вопросов d) Запрет на обсуждения	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Высокий 5-10 минут**
	30. Что такое «instant feedback» в геймификации? a) Отложенная проверка работ b) Мгновенная обратная связь c) Отсутствие комментариев d) Ручная оценка через неделю	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-9.1; ПК-9.2; ПК-9.3	**Высокий 5-10 минут**

Перечень открытых вопросов для проведения промежуточной аттестации обучающихся (зачет с оценкой)

1. Дайте определение геймификации в образовании. Чем она отличается от игрового обучения?
2. Назовите основные психолого-педагогические механизмы геймификации.
3. Перечислите ключевые элементы игрофикации (по Кевину Вербаху). Приведите примеры их использования в обучении.
4. Каковы основные принципы проектирования геймифицированных образовательных систем?
5. Опишите модель MDA (Механика-Динамика-Эстетика) и её применение в образовательных играх.
6. Какие виды мотивации (внутренней и внешней) усиливает геймификация?
7. В чём преимущества и риски использования геймификации в образовательном процессе?
8. Какие существуют инструменты и платформы для создания геймифицированных курсов?
9. Как геймификация влияет на вовлечённость и успеваемость учащихся?
10. Опишите примеры успешного применения геймификации в образовании (Duolingo, Classcraft, Kahoot и др.).
11. Какие этические проблемы могут возникнуть при использовании геймификации в образовании?
12. Сравните эффективность геймификации в разных возрастных группах (дети, подростки, взрослые).
13. Может ли чрезмерная геймификация снизить познавательную

активность? Аргументируйте.
14. Как искусственный интеллект и VR/AR могут усилить геймификацию обучения?
15. Какие тренды в образовательной геймификации будут актуальны в ближайшие 5 лет?

3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения основной профессиональной образовательной программы

Описание показателей и критериев оценивания компетенций, описание шкал оценивания

Оценивание устного опроса (индивидуального, фронтального)

4-балльная шкала	Показатели	Критерии
Отлично	1. Правильность формулировок и раскрытия содержания категорий; 2. Отражение закономерностей развития процессов и явлений, раскрытие причинно-следственных связей; 3.Самостоятельность суждений по отдельным проблемам; 4. Аргументация авторской позиции; 5. Наглядность и иллюстративность примеров; 6. Интеграция знаний из междисциплинарных областей; 7. Наличие связей теоретических положений с практикой (будущей профессиональной деятельностью).	Задание решено самостоятельно. При этом составлен правильный алгоритм решения задания, в логических рассуждениях, в ответах нет ошибок, получен верный ответ, задание решено рациональным способом.
Хорошо		Задание решено с помощью преподавателя. При этом составлен правильный алгоритм решения задания, в логическом рассуждении и решении нет существенных ошибок; есть объяснение решения, но задание решено нерациональным способом или допущено не более двух несущественных ошибок, получен верный ответ
Удовлетворительно		Задание решено с подсказками преподавателя. При этом задание понято правильно, в логическом рассуждении нет существенных ошибок, но допущены существенные ошибки в выборе объяснения; задание решено не полностью или в общем виде.
Неудовлетворительно		Задание не решено.

Оценивание подготовки доклада, сообщения с презентацией

4-балльная шкала	Показатели	Критерии
Отлично	1. Раскрытие темы; 2. Глубина проработки проблемы; 3. Представление информации;	Тема раскрыта полностью. Проводит анализ темы с привлечением дополнительной литературы. Выводы обоснованы. Демонстрирует понимание значимости раскрываемой темы, обосновывает тему.

	4. Информативность и оформление презентации; 5. Ответы на вопросы.	Проводит глубокий и детальный анализ темы с опорой на авторитетные, достоверные источники и литературу, Интернет-ресурсы. Работу сопровождает примерами, иллюстрирующими глубокое понимание обучающимися сути поставленной проблемы, логики ее изложения. Представляемая информация систематизирована, последовательна и логически связана. Использованы профессиональные термины. Информация по заявленной теме изложена полно и чётко. Отсутствуют фактические ошибки и ошибки в представляемой информации. Широко использованы информационные технологии (PowerPoint). Ответы на вопросы полные с приведением примеров и/или пояснений.
Хорошо		Тема в целом раскрыта. Проводит анализ темы с привлечением дополнительной литературы. Выводы обоснованы. Демонстрирует понимание значимости раскрываемой темы, обосновывает тему. Проводит анализ темы с опорой на источники и литературу, Интернет-ресурсы. Работу сопровождает примерами, иллюстрирующими понимание обучающимися сути поставленной проблемы, логики ее изложения. Представляемая информация в целом систематизирована, последовательна и логически связана. Использованы профессиональные термины. Информация по заявленной теме изложена чётко. Отсутствуют фактические ошибки и ошибки в представляемой информации. Широко использованы информационные технологии (PowerPoint). Ответы на вопросы полные с приведением примеров и/или пояснений.
Удовлетворительно		Тема не полностью раскрыта. Отсутствуют выводы. Не понимает значимость раскрываемой темы, не может ее обосновать. Анализ темы поверхностный, отсутствуют примеры, опора на один источник. Представляемая информация логически не связана. Не использованы профессиональные термины. Информация, изложенная в презентации, не соответствует обозначенной теме. В тексте и презентации присутствуют серьёзные ошибки, информация недостаточно структурирована. Нет

		ответов на вопросы.
Неудовлетворительно		Задание не выполнено.

Оценивание выполнения тестов

4-балльная шкала	Показатели	Критерии
Отлично	1. Полнота выполнения тестовых задания; 2. Своевременность выполнения задания; 3. Правильность ответов на вопросы; 4. Самостоятельность тестирования; 5. и т.д.	Выполнено 90 и более % заданий предложенного теста, в заданиях открытого типа дан полный, развернутый ответ на поставленный вопрос
Хорошо		Выполнено 70 и более % заданий предложенного теста, в заданиях открытого типа дан полный, развернутый ответ на поставленный вопрос; однако были допущены неточности в определении понятий, терминов и др.
Удовлетворительно		Выполнено 50 и более % заданий предложенного теста, в заданиях открытого типа дан неполный ответ на поставленный вопрос, в ответе не присутствуют доказательные примеры, текст со стилистическими и орфографическими ошибками.
Неудовлетворительно		Выполнено 49 и менее % заданий предложенного теста, на поставленные вопросы ответ отсутствует или неполный, допущены существенные ошибки в теоретическом материале (терминах, понятиях)

Оценивание зачёта с оценкой

Зачет с оценкой	Правильность ответов на все вопросы (верное, четкое и достаточно глубокое изложение идей, понятий, фактов и т.д.); Сочетание полноты и лаконичности ответа; Наличие практических навыков по дисциплине (решение задач или заданий); Ориентирование в учебной, научной и специальной литературе; Логика и аргументированность изложения; Грамотное комментирование, приведение примеров, аналогий; Культура ответа.	1. оценка «отлично» - обучающийся должен дать полные, исчерпывающие ответы на вопросы билета, в частности, ответ должен предполагать знание основных понятий и их особенностей, умение правильно определять специфику соответствующих отношений, правильное решение практического задания. Оценка «отлично» предполагает наличие системы знаний по предмету, умение излагать материал в логической последовательности, систематично, грамотным языком; 2. оценка «хорошо» - обучающийся должен дать полные ответы на вопросы, указанные в билете. Допускаются неточности при ответе, которые все же не влияют на правильность ответа. Ответ должен предполагать знание основных понятий и их особенностей, умение правильно определять специфику соответствующих отношений. Оценка «хорошо» предполагает наличие системы знаний по предмету, умение излагать материал

		в логической последовательности, систематично, грамотным языком, однако, допускаются незначительные ошибки, неточности по названным критериям, которые все же не искажают сути соответствующего ответа; 3. оценка «удовлетворительно» - обучающийся должен в целом дать ответы на вопросы, предложенные в билете, ориентироваться в системе дисциплины «Методы психосоциальной коррекции личности», знать основные категории предмета. Оценка «удовлетворительно» предполагает, что материал в основном изложен грамотным языком; оценка «неудовлетворительно» предполагает, что обучающимся либо не дан ответ на вопрос билета, либо обучающийся не знает основных категорий, не может определить предмет дисциплины.

Образовательная автономная некоммерческая организация высшего образования
«Московский психолого-социальный университет»
Лицензия № 1478 от 28 мая 2015 г., серия 90Л01 № 0008476 (бессрочная)
Свидетельство государственной аккредитации № 2783 от 07 марта 2018 года, серия 90А01 №0002920 (бессрочно)

Кафедра социально-гуманитарных и естественнонаучных дисциплин

КЛЮЧИ ПРАВИЛЬНЫХ ОТВЕТОВ К ФОНДУ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине: «Образовательная геймификация и игропрактика»

Уровень высшего образования
БАКАЛАВРИАТ

Направление подготовки
44.03.01 Педагогическое образование

Профиль
Иностранный язык

Квалификация
Бакалавр

Форма обучения
очная

Москва
2025

КЛЮЧИ ПРАВИЛЬНЫХ ОТВЕТОВ К ФОНДУ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Номер задания	Правильный ответ
1.	c
2.	c
3.	a
4.	b
5.	b
6.	b
7.	b
8.	b
9.	b
10.	a
11.	b
12.	a
13.	b
14.	b
15.	c
16.	b
17.	b
18.	b
19.	c
20.	b
21.	a
22.	b
23.	c
24.	b
25.	b
26.	b
27.	b
28.	b

29.	b
30.	b

Составитель: доцент кафедры СГиЕНд Л.Н.Бедретдинова