

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Компьютерные игротехнологии и игропрактики как образовательный и
воспитательный ресурс

Код модуля
1158399(1)

Модуль
Медиатехнологии в обучении и воспитании

Екатеринбург

Оценочные материалы составлены автором(ами):

№ п/п	Фамилия, имя, отчество	Ученая степень, ученое звание	Должность	Подразделение
1	Сухов Антон Андреевич	кандидат культурологии, без ученого звания	Доцент	истории философии, философской антропологии, эстетики и теории культуры

Согласовано:

Управление образовательных программ

Л.А. Щенникова

Авторы:

- **Сухов Антон Андреевич, Доцент, истории философии, философской антропологии, эстетики и теории культуры**

1. СТРУКТУРА И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ **Компьютерные игротехнологии и игропрактики как образовательный и воспитательный ресурс**

1.	Объем дисциплины в зачетных единицах	3	
2.	Виды аудиторных занятий	Лекции Практические/семинарские занятия	
3.	Промежуточная аттестация	Зачет	
4.	Текущая аттестация	Контрольная работа	2

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ (ИНДИКАТОРЫ) ПО ДИСЦИПЛИНЕ МОДУЛЯ **Компьютерные игротехнологии и игропрактики как образовательный и воспитательный ресурс**

Индикатор – это признак / сигнал/ маркер, который показывает, на каком уровне обучающийся должен освоить результаты обучения и их предъявление должно подтвердить факт освоения предметного содержания данной дисциплины, указанного в табл. 1.3 РПМ-РПД.

Таблица 1

Код и наименование компетенции	Планируемые результаты обучения (индикаторы)	Контрольно-оценочные средства для оценивания достижения результата обучения по дисциплине
1	2	3
УК-7 -Способен обрабатывать, анализировать, передавать данные и информацию с использованием цифровых средств для эффективного решения поставленных задач с учетом требований информационной безопасности	З-2 - Описать способы и средства защиты персональных данных и данных в организации в соответствии с действующим законодательством З-3 - Сделать обзор современных цифровых средств и технологий, используемых для обработки, анализа и передачи данных при решении поставленных задач П-2 - Решать поставленные задачи, используя эффективные цифровые средства и средства информационной безопасности У-2 - Выбирать современные цифровые средства и технологии для обработки,	Зачет Контрольная работа № 1 Контрольная работа № 2 Лекции Практические/семинарские занятия

	анализа и передачи данных с учетом поставленных задач	
ПК-3 -Способен осуществлять поиск и отбор актуальных информационных источников и разрабатывать информационно-методические материалы по основным направлениям воспитательной деятельности	<p>З-2 - Знать основные инструменты поиска информационных и информационно-методических материалов основных направлений воспитательной деятельности в сети Интернет</p> <p>З-3 - Знать основные культурно-просветительские электронные ресурсы свободного доступа в Интернете</p> <p>П-1 - Реализовывать определенные направления духовно-нравственного воспитания с применением актуальных информационных материалов</p> <p>У-2 - Уметь отбирать мультимедийные информационные источники в соответствии с задачами определенных направлений воспитательной деятельности</p>	<p>Зачет</p> <p>Контрольная работа № 1</p> <p>Контрольная работа № 2</p> <p>Лекции</p> <p>Практические/семинарские занятия</p>
ПК-8 -Способен руководить процессами цифровизации образовательной организации	<p>З-3 - Определять возможности и перспективы цифровизации образовательных учреждений</p> <p>У-1 - Оценивать наличный уровень внедрения информационно-компьютерных технологий (оборудование, программное обеспечение, электронные ресурсы, пользователи)</p> <p>У-2 - Определять проблемы и потребности, перспективы внедрения информационно-компьютерных и дистанционных образовательных технологий обучения и воспитания, цифровизации в конкретной образовательной организации</p>	<p>Зачет</p> <p>Контрольная работа № 1</p> <p>Контрольная работа № 2</p> <p>Лекции</p> <p>Практические/семинарские занятия</p>

3. ПРОЦЕДУРЫ КОНТРОЛЯ И ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ В РАМКАХ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО

**ДИСЦИПЛИНЕ МОДУЛЯ В БАЛЬНО-РЕЙТИНГОВОЙ СИСТЕМЕ
(ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА БРС)**

3.1. Процедуры текущей и промежуточной аттестации по дисциплине

1. Лекции: коэффициент значимости совокупных результатов лекционных занятий – 0.5		
Текущая аттестация на лекциях	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах
<i>контрольная работа 1</i>	3,15	100
Весовой коэффициент значимости результатов текущей аттестации по лекциям – 0.5		
Промежуточная аттестация по лекциям – зачет		
Весовой коэффициент значимости результатов промежуточной аттестации по лекциям – 0.5		
2. Практические/семинарские занятия: коэффициент значимости совокупных результатов практических/семинарских занятий – 0.5		
Текущая аттестация на практических/семинарских занятиях	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах
<i>контрольная работа 2</i>	3,16	100
Весовой коэффициент значимости результатов текущей аттестации по практическим/семинарским занятиям – 1		
Промежуточная аттестация по практическим/семинарским занятиям – нет		
Весовой коэффициент значимости результатов промежуточной аттестации по практическим/семинарским занятиям – не предусмотрено		
3. Лабораторные занятия: коэффициент значимости совокупных результатов лабораторных занятий – не предусмотрено		
Текущая аттестация на лабораторных занятиях	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах
Весовой коэффициент значимости результатов текущей аттестации по лабораторным занятиям – не предусмотрено		
Промежуточная аттестация по лабораторным занятиям – нет		
Весовой коэффициент значимости результатов промежуточной аттестации по лабораторным занятиям – не предусмотрено		
4. Онлайн-занятия: коэффициент значимости совокупных результатов онлайн-занятий – не предусмотрено		
Текущая аттестация на онлайн-занятиях	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах
Весовой коэффициент значимости результатов текущей аттестации по онлайн-занятиям – не предусмотрено		
Промежуточная аттестация по онлайн-занятиям – нет		
Весовой коэффициент значимости результатов промежуточной аттестации по онлайн-занятиям – не предусмотрено		

3.2. Процедуры текущей и промежуточной аттестации курсовой работы/проекта

Текущая аттестация выполнения курсовой работы/проекта	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах
Весовой коэффициент текущей аттестации выполнения курсовой работы/проекта– не предусмотрено		
Весовой коэффициент промежуточной аттестации выполнения курсовой работы/проекта– защиты – не предусмотрено		

4. КРИТЕРИИ И УРОВНИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ МОДУЛЯ

4.1. В рамках БРС применяются утвержденные на кафедре/институте критерии (признаки) оценивания достижений студентов по дисциплине модуля (табл. 4) в рамках контрольно-оценочных мероприятий на соответствие указанным в табл.1 результатам обучения (индикаторам).

Таблица 4

Критерии оценивания учебных достижений обучающихся

Результаты обучения	Критерии оценивания учебных достижений, обучающихся на соответствие результатам обучения/индикаторам
Знания	Студент демонстрирует знания и понимание в области изучения на уровне указанных индикаторов и необходимые для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.
Умения	Студент может применять свои знания и понимание в контекстах, представленных в оценочных заданиях, демонстрирует освоение умений на уровне указанных индикаторов и необходимых для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.
Опыт /владение	Студент демонстрирует опыт в области изучения на уровне указанных индикаторов.
Другие результаты	Студент демонстрирует ответственность в освоении результатов обучения на уровне запланированных индикаторов. Студент способен выносить суждения, делать оценки и формулировать выводы в области изучения. Студент может сообщать преподавателю и коллегам своего уровня собственное понимание и умения в области изучения.

4.2 Для оценивания уровня выполнения критериев (уровня достижений обучающихся при проведении контрольно-оценочных мероприятий по дисциплине модуля) используется универсальная шкала (табл. 5).

Таблица 5

Шкала оценивания достижения результатов обучения (индикаторов) по уровням

Характеристика уровней достижения результатов обучения (индикаторов)		
№	Содержание уровня	Шкала оценивания

п/п	выполнения критерия оценивания результатов обучения (выполненное оценочное задание)	Традиционная характеристика уровня		Качественная характеристика уровня
1.	Результаты обучения (индикаторы) достигнуты в полном объеме, замечаний нет	Отлично (80-100 баллов)	Зачтено	Высокий (В)
2.	Результаты обучения (индикаторы) в целом достигнуты, имеются замечания, которые не требуют обязательного устранения	Хорошо (60-79 баллов)		Средний (С)
3.	Результаты обучения (индикаторы) достигнуты не в полной мере, есть замечания	Удовлетворительно (40-59 баллов)		Пороговый (П)
4.	Освоение результатов обучения не соответствует индикаторам, имеются существенные ошибки и замечания, требуется доработка	Неудовлетворительно (менее 40 баллов)	Не зачтено	Недостаточный (Н)
5.	Результат обучения не достигнут, задание не выполнено	Недостаточно свидетельств для оценивания		Нет результата

5. СОДЕРЖАНИЕ КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ МОДУЛЯ

5.1. Описание аудиторных контрольно-оценочных мероприятий по дисциплине модуля

5.1.1. Лекции

Самостоятельное изучение теоретического материала по темам/разделам лекций в соответствии с содержанием дисциплины (п. 1.2. РПД)

5.1.2. Практические/семинарские занятия

Примерный перечень тем

1. Основные методологические принципы современных game studies. Компьютерные игры и новые медиа. Нарратологическая методология исследования компьютерных игр. Людологический подход к исследованию компьютерных игр. Специфика нередукционистского подхода к исследованию компьютерных игр.

2. Game-based Learning: понятие и специфика. Инновационно-образовательный ресурс компьютерных игр: методология исследования. «Внутренний» и «внешний» аспекты образовательных возможностей компьютерных игр. «Tutorial» как внутренний образовательный механизм компьютерных игр. Репрезентация образовательного процесса в виртуальных мирах современных компьютерных игр.

3. Инновационно-образовательный ресурс симуляторов. Транспортные (автомобильные, гоночные, автобусные, железнодорожные, морские, авиационные, космические) гражданские симуляторы. Военные (авиационные, танковые, морские, подводные) симуляторы. Образовательный ресурс социальных симуляторов,

экономических симуляторов, строительных симуляторов (включая градостроительные симуляторы), бизнес-симуляторов, исторических симуляторов, гибридных симуляторов/стратегии. Образовательные возможности одиночных и многопользовательских спортивных симуляторов. Инновационно-образовательный ресурс современных медицинских симуляторов. Инновационно-образовательные возможности исторических компьютерных игр (на примере игры “Total War: Medieval II” и её пользовательских модификаций, созданных в коллаборации с профессиональными историками и “Kingdom Come: Deliverance”).

4. Феномен геймификации. Определение геймификации (С. Детердинг, К. Вербах). Геймификация и проблема мотивации. Основные этапы / история геймификации. Базовые элементы и механики геймификации. Примеры геймификации в реальной жизни. Геймификация науки.

5. Основные модели и концепции геймификации. “Классическая” PBL-модель геймификации (очки (points), бейджи (badges), рейтинги (leaderboards)). Критика геймификации. “Темная сторона” геймификации. Новые подходы к пониманию геймификации. Модель геймификации SAPS (Г. Зихерманн). Модель геймификации RAMP (А. Маржевский) Классификация типов внутренней мотивации (Relatedness, Autonomy, Mastery, Purpose). Типология игроков и эволюция мотивации (Р. Бартл). Модель “Окталисис” (Ю Кай Чоу). Ключевые стимулы эффективной геймификации

6. Этическое измерение компьютерных игр. “Внешний” и “внутренний” аспекты этического измерения компьютерных игр. Проблема игровой компьютерной аддикции. Проблема влияния игрового насилия на поведения человека в социуме. Репрезентация и трансформация этической проблематики в виртуальных мирах современных компьютерных игр с учетом их жанровой гетерогенности (классические и современные аркады, action-игры (шутеры, слэшеры, файтинги), ролевые игры (одиночные оффлайн- и массовые многопользовательские онлайн-игры), пошаговые стратегии и стратегии в реальном времени, симуляторы, квесты, гибридные игры). Моральные дилеммы в виртуальных мирах компьютерных игр.

7. Инновационно-образовательное измерение и репрезентация мировых религий в компьютерных играх.. Компьютерные игры и мировые религии. Виртуальное неоязычество и проблема нарушения первой заповеди монотеизма. Религиозное измерение виртуальных миров современных компьютерных игр с учетом их жанровой гетерогенности. Образовательное измерение компьютерных игр, репрезентирующих религиозные дискурсы.

8. Эстетический дискурс компьютерных игр. Эстетические аспекты компьютерных игр. Визуальная эстетика компьютерных игр. Эстетика и нарратив виртуальных миров. Типологические особенности компьютерных игр, позволяющие отнести их к сфере искусства. Манифест и феномен “Notgames” (“неигр”). Трансценденция классической дихотомии нарратологического и людологического подходов современных game studies в “Notgames”. Трансформация эстетических категорий в виртуальных мирах компьютерных игр. Компьютерные игры в популярной культуре. Компьютерные игры и кино. Авторские игры, инди-игры. Феномен эстетической иллюзии в изобразительных искусствах и компьютерных играх. Художественные манифесты разработчиков компьютерных игр. Катарсис в виртуальных мирах компьютерных игр. Функции звукового и музыкального сопровождения в компьютерных играх. Система скриптов и интерактивность виртуальных

миров компьютерных игр. Эстетический дискурс компьютерных игр: институциональный уровень.

9. Цифровое визионерство: инновационно-образовательный ресурс. Визионерство и виртуальная реальность. Ключевые типологические особенности и теоретическая модель визионерства. Специфика виртуальной реальности. Визионерская трансценденция линейной темпоральности и линейного пространства в видеоиграх. Сенсорные контроллеры в компьютерных играх. Визионерские компьютерные игры. Цифровое визионерство и геймификация

10. Технологии виртуальной (virtual reality, VR), дополненной (augmented reality, AR) смешанной (mixed reality, MR) и расширенной (extended reality, XR) реальности в образовательном процессе. Феномен виртуальной реальности (VR, Virtual Reality) в современной культуре. Системы виртуальной реальности. Компьютерная виртуальная реальность. Дополненная реальность (AR, Augmented Reality): технологические принципы и перспективы развития. Расширенная (XR, Extended Reality) и смешанная реальность (MR, Mixed Reality) в образовательном процессе. Специфика расширенной реальности (XR, Extended Reality). Смешанная реальность (MR, Mixed Reality), ее отличия от VR.AR, возможности применения в образовательном процессе.

Примерные задания

Работа на семинарах заключается в активном участии в дискуссии по вопросам для подготовки к семинару, с использованием рекомендуемой к чтению литературы и обсуждением темы семинара.

Прочитайте рекомендованную литературу на тему Основные методологические принципы современных game studies. Подготовьте ответы на вопросы: Как компьютерные игры и новые медиа используются в образовании? Нарратологическая методология исследования компьютерных игр. Основные подходы к исследованию компьютерных игр. Специфика нередукционистского подхода к исследованию компьютерных игр.

Во время семинара примите участие в общей дискуссии.

LMS-платформа – не предусмотрена

5.2. Описание внеаудиторных контрольно-оценочных мероприятий и средств текущего контроля по дисциплине модуля

Разноуровневое (дифференцированное) обучение.

Базовый

5.2.1. Контрольная работа № 1

Примерный перечень тем

1. Game-based learning

Примерные задания

1) Game-based learning: анализ релевантного кейса (анализ уже имеющейся обучающей игры)

2) Game-based learning: разработка концепта обучающей игры.

Объем презентации минимум 20 слайдов + список источников по ГОСТ 2008 + людография (список использованных игр в алфавитном порядке с указанием годов выпуска)

Работа может быть сделана в следующих форматах: .ppt, prezi.com, приложение (программа), видео-формат

Желательно, чтобы ваша итоговая работа была связана с вашей практической деятельностью, либо с вашими научными интересами и магистральными темами вашей научной работы

LMS-платформа – не предусмотрена

5.2.2. Контрольная работа № 2

Примерный перечень тем

1. Gamification

Примерные задания

1) Gamification: Ваша новая геймификаторская программа (основанная на теоретических моделях и концепциях, изученных в ходе курса). Или разработка, обоснование и презентация совершенно новой модели геймификации.

2) Gamification: использование изученных на лекциях моделей геймификации (PBL, RAMP, SAPS, Окталисис) на вашем конкретном кейсе (в любой сфере! Например - геймификация журналистики).

Объем презентации минимум 20 слайдов + список источников по ГОСТ 2008 + лидография (список использованных игр в алфавитном порядке с указанием годов выпуска)

Работа может быть сделана в следующих форматах: .ppt, prezi.com, приложение (программа), видео-формат

Желательно, чтобы ваша итоговая работа была связана с вашей практической деятельностью, либо с вашими научными интересами и магистральными темами вашей научной работы

LMS-платформа – не предусмотрена

5.3. Описание контрольно-оценочных мероприятий промежуточного контроля по дисциплине модуля

5.3.1. Зачет

Список примерных вопросов

1. Инновационно-образовательный ресурс современных компьютерных игр
2. Основные методологические принципы современных game studies
3. Прикладные образовательные направления game studies: gamification и game-based learning.
4. Компьютерные игры и новые медиа.
5. Нарратологическая методология исследования компьютерных игр.
6. Лодологический подход к исследованию компьютерных игр.
7. Специфика нередукционистского подхода к исследованию компьютерных игр.
8. Game-based Learning: понятие и специфика.
9. Инновационно-образовательный ресурс симуляторов.
10. Основные модели и концепции геймификации

11. Классическая” PBL-модель геймификации (очки (points), бейджи (badges), рейтинги (leaderboards)).
 12. Модель геймификации SAPS (Г. Зихерманн).
 13. Модель геймификации RAMP (А. Маржевский) Классификация типов внутренней мотивации (Relatedness, Autonomy, Mastery, Purpose)
 14. Модель “Окталисис” (Ю Кай Чоу). Ключевые стимулы эффективной геймификации
 15. Геймификация образования. Принципы геймификации образовательных продуктов. Примеры геймификации в обучении. Игротехники и игропрактики в образовании.
 16. Этическое измерение компьютерных игр
 17. Инновационно-образовательное измерение и репрезентация мировых религий в компьютерных играх
 18. Эстетический дискурс компьютерных игр. Компьютерные игры и искусство
 19. Цифровое визионерство: инновационно-образовательный ресурс
 20. Технологии виртуальной (virtual reality, VR), дополненной (augmented reality, AR) смешанной (mixed reality, MR) и расширенной (extended reality, XR) реальности в образовательном процессе
- LMS-платформа – не предусмотрена

5.4 Содержание контрольно-оценочных мероприятий по направлениям воспитательной деятельности

Направления воспитательной деятельности сопрягаются со всеми результатами обучения компетенций по образовательной программе, их освоение обеспечивается содержанием всех дисциплин модулей.