

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Гаранин Максим Алексеевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 05.02.2023 16:07:49
Уникальный программный ключ:
7708e3a47e66a8ee02711b298d7c78bd1e40bf88

Приложение
к рабочей программе дисциплины

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Геймификация учебного процесса в цифровой образовательной среде

(наименование дисциплины(модуля))

Направление подготовки / специальность

09.04.02 Информационные системы и технологии

(код и наименование)

Направленность (профиль)/специализация

Цифровые технологии в образовании

(наименование)

Содержание

1. Пояснительная записка.
2. Типовые контрольные задания или иные материалы для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих уровень сформированности компетенций.
3. Методические материалы, определяющие процедуру и критерии оценивания сформированности компетенций при проведении промежуточной аттестации.

1. Пояснительная записка

Цель промежуточной аттестации – оценивание промежуточных и окончательных результатов обучения по дисциплине, обеспечивающих достижение планируемых результатов освоения образовательной программы.

Формы промежуточной аттестации: экзамен, 3 семестр

Перечень компетенций, формируемых в процессе освоения дисциплины

| Код и наименование компетенции | Код индикатора достижения компетенции |
|---|---|
| ПК-5: Способен проектировать, разрабатывать и документировать инструменты геймификации учебного процесса в цифровой образовательной среде | ПК-5.1: Проектирует и разрабатывает инструменты геймификации учебного процесса |
| | ПК-5.2: Разрабатывает инструкции по работе с инструментами геймификации учебного процесса |

Результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

| Код и наименование индикатора достижения компетенции | Результаты обучения по дисциплине | Оценочные материалы |
|---|---|---------------------|
| ПК-5.1: Проектирует и разрабатывает инструменты геймификации учебного процесса | Обучающийся знает : классификацию игроков по психотипу; игровые механики; жанры компьютерных игр; инструменты геймификации в образовании; | Вопросы (№1 - №16) |
| | Обучающийся умеет : создавать игровые элементы средствами цифровых сервисов; | Задания (№17 - №20) |
| | Обучающийся владеет : Навыками внедрения игровых элементов в онлайн-курсы; | Задание №23 |
| ПК-5.2: Разрабатывает инструкции по работе с инструментами геймификации учебного процесса | Обучающийся знает : цели и задачи геймификации; | Вопросы (№17-20) |
| | Обучающийся умеет : создавать инструкции в том числе визуальные; | Задания (№21 - №22) |
| | Обучающийся владеет : опыт создания инструкций к игровым элементам. | Задание №24 |

Промежуточная аттестация (экзамен) проводится в одной из следующих форм:

- 1) ответ на билет, состоящий из теоретических вопросов и практических заданий;
- 2) выполнение заданий в ЭИОС СамГУПС.

2. Типовые¹ контрольные задания или иные материалы для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих уровень сформированности компетенций

2.1. Типовые вопросы (тестовые задания) для оценки знаниевого образовательного результата

Проверяемый образовательный результат:

| Код и наименование индикатора достижения компетенции | Образовательный результат |
|---|---|
| ПК-5.1: Проектирует и разрабатывает инструменты геймификации учебного процесса | Обучающийся знает : классификацию игроков по психотипу; игровые механики; типы игр; инструменты геймификации в образовании; |
| Задание 1 Как называется использование игровых элементов и механизмов в неигровых контекстах? а) визуализация б) адаптация в) геймификация г) мучение | |
| Задание 2 Какой из типов игроков (по Бартлу) больше других любит соперничество? а) Убийцы (killers) б) Карьеристы (achivers) в) Исследователи (explorers) г) Социальные игроки (socializes) | |
| Задание 3 Примером какой игровой механики является сбор урожая до определенного срока в игре FarmVille? а) совместная работа (Community Collaboration) б) блаженная производительность (Blissful Productivity) в) поведенческий импульс (Behavioral Momentum) г) условленные сроки (Appointment Dynamics) | |
| Задание 4 Более 400 школ из США, Индии и скандинавских стран применяют эту игру в обучении, а в Швеции по игре ввели обязательные уроки? а) PokemonGo б) Minecraft в) Angry Birds г) Duolingo | |
| Задание 5 Какие типы игроков выделяет Анджей Марчевски (HEXAD) а) Карьеристы, Филантропы, Свободные, Солильщики, Игроки, Нарушители б) Убийцы, Карьеристы, Исследователи, Социальные игроки в) Достигаторы, Разрушители, Исследователи, г) Нюшка, Крош, Бараш, Лосяш и Кар-карыч | |
| Задание 6 Что представляет собой ключ «Hard fun» по модели 4 keys to fun Николь Лаззаро? а) вызовы б) новизну в) дружбу г) серьезные смыслы | |
| Задание 7 К какому типу игр относится игра «Змейка»? а) казуальные игры б) MMORPG в) RPG | |

¹ Приводятся типовые вопросы и задания. Оценочные средства, предназначенные для проведения аттестационного мероприятия, хранятся на кафедре в достаточном для проведения оценочных процедур количестве вариантов. Оценочные средства подлежат актуализации с учетом развития науки, образования, культуры, экономики, техники, технологий и социальной сферы. Ответственность за нераспространение содержания оценочных средств среди обучающихся университета несут заведующий кафедрой и преподаватель – разработчик оценочных средств.

d) Roguelike

Задание 8

Как называется набор правил и способов, реализующий определённым образом некоторую часть взаимодействия игрока и игры?

- a) Геймификация
- b) Игровая механика
- c) Игровая экономика
- d) Ключ к игре

Задание 9

Что такое лидерборды в геймификации?

- a) Список лучших игроков
- b) Список заданий для прохождения
- c) Список игровых персонажей

Задание 10

Какие программы и приложения используются для геймификации образования?

- a) Kahoot и Quizlet
- b) Minecraft и Roblox
- c) Adobe Photoshop и AutoCAD

Задание 11

В чем особенность игр в жарне «Roguelike»?

- a) Очень простые правила
- b) Наличие обучающего контента
- c) Содержимое создается случайно при каждом новом прохождении
- d) Они созданы по мотивам известных мультфильмов

ПК-5.2: Разрабатывает инструкции по работе с инструментами геймификации учебного процесса

Обучающийся **знает**:
цели и задачи геймификации в образовании;

Задание 12

Какие преимущества имеет геймификация образования?

- a) Улучшение мотивации учеников к учебе
- b) Увеличение количества учебного материала
- c) Сокращение времени на учебу

Задание 13

Как называется физическое, эмоциональное и интеллектуальное состояние, которое мотивирует учащихся выполнять их работу как можно лучше?

- a) Вовлеченность
- b) Мотивация
- c) Коммуникация
- d) Геймификация

14. Какие инструменты могут помочь в повышении уровня мотивации студентов?

- a) Бэйджи и лидерборды
- b) Чтение лекций и демонстрация презентаций
- c) Проведение тестов и экзаменов

15. Какие из перечисленных показателей повышаются в результате геймификации образования?

- a) Скорость работы
- b) Вовлеченность
- c) Коммуникация
- d) Навыки решения проблем

2.2. Типовые задания для оценки навыкового образовательного результата

Проверяемый образовательный результат:

| Код и наименование индикатора достижения компетенции | Образовательный результат |
|--|----------------------------|
| ПК-5.1: Проектирует и | Обучающийся умеет : |

| | |
|---|--|
| разрабатывает инструменты геймификации учебного процесса | создавать игровые элементы средствами цифровых сервисов; |
| <p>Задание 16 Создайте онлайн викторину по теме «Информационные системы и технологии» Типовой ответ: Викторину можно создать средствами сервисов Interacty или MQuiz</p> <p>Задание 17 Создайте игру вида «Найди слова» по теме «Геймификация» Типовой ответ: https://udoba.org/h5p/embed/95502</p> <p>Задание 18 В сервисе interacty создайте игру мемо на тему "Геймификация образования" или "Информационные системы и технологии". Приложите ссылку на игру, используйте изображение и/или текст. Типовой ответ: https://p.interacty.me/4bdd83cd579f2035/iframe.html</p> <p>Задание 19. Создайте элемент дополненной реальности: 3d-модель появляющуюся поверх метки. Модель можно скачать в открытом доступе. Типовой ответ: воспользуемся сервисом «Удоба», раздел «Дополненная реальность», загрузим маркер и модель в формате gbl, укажем настройки появления и координат. Пример, откройте на вашем смартфоне страницу https://udoba.org/node/102223. Разрешите доступ к камере. Наведите камеру на маркер ниже.</p> <div data-bbox="92 763 454 1122" data-label="Image"> </div> <p>Задание 20. Создайте задание на произношение технических терминов на иностранном языке. Типовой ответ: Для создания задания воспользуемся сервисом «удоба», раздел «задания на произношение»</p> | |
| ПК-5.2: Разрабатывает инструкции по работе с инструментами геймификации учебного процесса | Обучающийся умеет: создавать инструкции в том числе визуальные; |
| <p>Задание 21 Напишите инструкцию по работе с объектами дополненной реальности. Типовой ответ: Откройте на вашем смартфоне страницу https://udoba.org/node/102223.</p> <div data-bbox="92 1532 386 1827" data-label="Image"> </div> <p>Разрешите доступ к камере. Наведите камеру на маркер ниже.</p> <p>Задание 22 Средствами сервиса interacty создайте инструкцию к сервису colab. Оформите документ как интерактивное изображение интерфейса программы, с пояснением к кнопками и инструментам. Используйте не менее десяти подписей.</p> | |
| ПК-5.1: Проектирует и разрабатывает инструменты геймификации учебного | Обучающийся владеет: навыками внедрения игровых элементов в онлайн-курсы; |

| | |
|---|--|
| процесса | |
| <p>Задание 23</p> <p>Опишите действия по внедрению в ЭИОС игровых элементов, созданных в сервисе Удоба.</p> <p>Типовой ответ.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Нажать кнопку «встроить» под страницей элемента в сервисе «Удоба». 2. Скопировать полученный текст. 3. Открыть курс в ЭИОС. Перейти в режим редактирования. 4. Создать новый элемент «страница». 5. В разделе «содержимое» перейти в режим HTML. 6. Вставить скопированный текст, нажать кнопку «сохранить». | |
| ПК-5.2: Разрабатывает инструкции по работе с инструментами геймификации учебного процесса | <p>Обучающийся владеет:</p> <p>опытом создания инструкций к игровым элементам.</p> |
| <p>Задание 24</p> <p>Опишите действия по созданию инструкций к игровым элементам курса:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Определить вид инструкции (пошаговая, по использованию, должностная) 2. Определить уровень подготовленности аудитории. 3. Изучить предметную область. 4. Определить исходные данные и результат 5. Структурировать информацию исходя из типа документа. 6. Протестируйте инструкцию на группе пользователей. 7. Собрать обратную связь 8. При необходимости внести правки | |

2.3. Перечень вопросов для подготовки обучающихся к промежуточной аттестации

1. Что такое геймификация и как она применяется в образовании?
2. Основные инструменты геймификации учебного процесса.
3. Примеры успешной геймификации в образовании.
4. Инструменты для создания игрового контента (платформы, приложения).
5. Примеры игрового контента для различных предметов.
6. Что такое игровые механики и как их можно использовать в учебном процессе?
7. Примеры игровых механик, таких как баллы, достижения, лидерборды и т.д.
8. Как правильно выбирать игровые механики для разных типов игроков.
9. Какие инструменты можно использовать для мониторинга и анализа.
10. Как правильно интерпретировать результаты и внести корректировки в процесс геймификации
11. Классификация игроков по Ричарду Бартлу.
12. Классификация игроков по Анжею Марчевски.
13. Жанры компьютерных игр и их применение в образовании.
14. Разработка инструкций по работе с инструментами геймификации учебного процесса.
15. Осмысленные задания, понятие гражданской науки.
16. Краудсорсинговые проекты в образовании.
17. Эмуляция peer review в игровых курсах.
18. Создание контента с ветвящимся сценарием.
19. Нелинейное повествование в курсах. Достоинства и недостатки метода. Примеры.
20. Разработка игровых сценариев. Гейм-дизайн.

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

Критерии формирования оценок по ответам на вопросы, выполнению тестовых заданий

- оценка «отлично» выставляется обучающемуся, если количество правильных ответов на вопросы составляет 100 – 90% от общего объема заданных вопросов;
- оценка «хорошо» выставляется обучающемуся, если количество правильных ответов на вопросы – 89 – 76% от общего объема заданных вопросов;
- оценка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, если количество правильных ответов на тестовые вопросы – 75–60 % от общего объема заданных вопросов;
- оценка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, если количество правильных ответов – менее 60% от общего объема заданных вопросов.

Критерии формирования оценок по результатам выполнения заданий

«Отлично» – ставится за работу, выполненную полностью без ошибок и недочетов.

«Хорошо» – ставится за работу, выполненную полностью, но при наличии в ней не более одной негрубой ошибки и одного недочета, не более трех недочетов.

«Удовлетворительно» – ставится за работу, если обучающийся правильно выполнил не менее 2/3 всей работы или допустил не более одной грубой ошибки и двух недочетов, не более одной грубой и одной негрубой ошибки, не более трех негрубых ошибок, одной негрубой ошибки и двух недочетов.

«Неудовлетворительно» – ставится за работу, если число ошибок и недочетов превысило норму для оценки «удовлетворительно» или правильно выполнено менее 2/3 всей работы.

Виды ошибок:

- *грубые ошибки: незнание основных понятий, правил, норм; незнание приемов решения задач; ошибки, показывающие неправильное понимание условия предложенного задания.*

- *негрубые ошибки: неточности формулировок, определений; нерациональный выбор хода решения.*

- *недочеты: нерациональные приемы выполнения задания; отдельные погрешности в формулировке выводов; небрежное выполнение задания.*

Критерии формирования оценок по экзамену

«Отлично» – студент приобрел необходимые умения и навыки, продемонстрировал навык практического применения полученных знаний, не допустил логических и фактических ошибок

«Хорошо» – студент приобрел необходимые умения и навыки, продемонстрировал навык практического применения полученных знаний; допустил незначительные ошибки и неточности.

«Удовлетворительно» – студент допустил существенные ошибки.

«Неудовлетворительно» – студент демонстрирует фрагментарные знания изучаемого курса; отсутствуют необходимые умения и навыки, допущены грубые ошибки.