

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Минцаев Максим Швартович

Должность: Ректор

Дата подписания: 07.09.2026 05:01:34

Уникальный программный ключ:

236bcc35c296f119d6aafdc22836b21db52dbc07971a86865a3825f9fa4304cc5

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ

УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«ГРОЗНЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НЕФТЯНОЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ

УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ АКАДЕМИКА М.Д.МИЛЛИОНЩИКОВА»

Информационные технологии

УТВЕРЖДЕН

на заседании кафедры
«03» 06 2026 г., протокол № 10

Заведующий кафедрой

И. Р. Усамов

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

«Игропедагогика»

Направление / специальность подготовки

44.04.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль)

«Цифровые образовательные технологии»

Квалификация

магистр

Составитель (и) _____ И. М. Шабазов

Грозный – 2026

ПАСПОРТ
ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

«Игропедагогика»

№ п/п	Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
1.	Основы игропедагогики	ПК-2	Лабораторные работы Проект Зачет
2.	Игропедагогики в образовательных технологиях	ПК-2	Лабораторные работы Проект Зачет

ПЕРЕЧЕНЬ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

№ п/п	Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Перечень оценочных средств
1.	Лабораторная работа	Средство для закрепления и практического освоения материала по определенному разделу	Комплект лабораторных заданий
2.	Текущий контроль	Продукт самостоятельной работы студента, представляющий собой выполнения задания повышенной сложности по заданной теме	Комплект заданий
3.	Зачет	Итоговая форма оценки знаний	Вопросы к зачету

ЗАДАНИЯ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ЛАБОРАТОРНЫХ РАБОТ

Лабораторное занятие 1. Разработка образовательных игр: от идеи до прототипа

Задачи:

- Разработка концепции образовательной игры для конкретной учебной дисциплины.
- Применение базовых принципов игропедагогики для создания игры.
- Подготовка прототипа игры с использованием простых инструментов для разработки игр.

Цели лабораторного занятия:

- Научить студентов разрабатывать концепцию образовательной игры.
- Освоить основные принципы проектирования образовательных игр.

Лабораторное занятие 2. Использование цифровых инструментов для создания образовательных игр

Задачи:

- Ознакомление с платформами для создания цифровых образовательных игр (например, Scratch, Unity, Construct, Kahoot!).
- Разработка простого цифрового образовательного инструмента или игры с использованием выбранной платформы.
- Тестирование и анализ результатов игры с точки зрения педагогических целей.

Цели лабораторного занятия:

- Научить студентов работать с платформами для создания цифровых образовательных игр.
- Развить навыки проектирования и тестирования цифровых образовательных игр.

Лабораторное занятие 3. Разработка элементов геймификации для образовательных курсов

Задачи:

- Разработка набора элементов геймификации для конкретного учебного курса.
- Внедрение игровых механик (например, баллы, уровни, достижения) в учебный контент.
- Применение разработанных элементов в тестировании и обратной связи.

Цели лабораторного занятия:

- Развить навыки создания элементов геймификации для образовательных курсов.
- Оценить эффективность внедрения игровых элементов в традиционные формы обучения.

Критерии оценки ответов на лабораторные работы:

- *не зачтено* *выставляется студенту, если дан неполный ответ, представляющий собой разрозненные знания по теме вопроса с существенными ошибками в определениях. Присутствуют фрагментарность, нелогичность изложения. Студент не осознает связь данного понятия, теории, явления с другими объектами дисциплины. Отсутствуют выводы, конкретизация и доказательность изложения. Речь*

неграмотная. Дополнительные и уточняющие вопросы преподавателя не приводят к коррекции ответа студента не только на поставленный вопрос, но и на другие вопросы дисциплины.

- *зачтено* **выставляется студенту, если дан полный, развернутый ответ** на поставленный вопрос, показана совокупность осознанных знаний об объекте, доказательно раскрыты основные положения темы; в ответе прослеживается четкая структура, логическая последовательность, отражающая сущность раскрываемых понятий, теорий, явлений. *Знание об объекте демонстрируется на фоне понимания его в системе данной науки и междисциплинарных связей.* Ответ изложен литературным языком в терминах науки. *Могут быть допущены недочеты в определении понятий, исправленные студентом самостоятельно в процессе ответа.*

САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТОВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

«Игропедагогика»

Способ организации самостоятельной работы: разработать концепцию и прототип образовательной игры с элементами геймификации для выбранной дисциплины или учебного курса.

Темы с/р:

1. Разработка образовательной игры для изучения иностранных языков через геймификацию.
2. Игровая платформа для обучения математике в старших классах.
3. Разработка онлайн-игры для формирования навыков критического мышления у студентов.
4. Мобильная игра для обучения истории через игровые квесты.
5. Геймификация процесса обучения основам программирования для школьников.
6. Образовательная игра для развития soft skills у студентов: коммуникация, работа в команде и лидерство.
7. Настольная игра для обучения экологии и устойчивому развитию.
8. Разработка игры для подготовки к экзаменам по психологии: теория и практика.

Критерии оценки ответов по самостоятельные работы

- **не зачтено** выставляется студенту, если дан неполный ответ, представляющий собой разрозненные знания по теме вопроса с существенными ошибками в определениях. Присутствуют фрагментарность, нелогичность изложения. Студент не осознает связь данного понятия, теории, явления с другими объектами дисциплины. Отсутствуют выводы, конкретизация и доказательность изложения. Речь неграмотная. Дополнительные и уточняющие вопросы преподавателя не приводят к коррекции ответа студента не только на поставленный вопрос, но и на другие вопросы дисциплины. Подготовленная презентация не соответствует теме самостоятельной работы.

- **зачтено** выставляется студенту, если дан полный, развернутый ответ на поставленный вопрос, показана совокупность осознанных знаний об объекте, доказательно раскрыты основные положения темы; в ответе прослеживается четкая структура, логическая последовательность, отражающая сущность раскрываемых понятий, теорий, явлений. Знание об объекте демонстрируется на фоне понимания его в системе данной науки и междисциплинарных связей. Ответ изложен литературным языком в терминах науки. Могут быть допущены недочеты в определении понятий, исправленные студентом самостоятельно в процессе ответа. Подготовленная презентация соответствует теме самостоятельной работы.

**ГРОЗНЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НЕФТЯНОЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ АКАДЕМИКА М.Д. МИЛЛИОНЩИКОВА**

Институт прикладных информационных технологий

Кафедра «Информационные технологии»

Вопросы к зачету по дисциплине

«Игропедагогика»:

1. История и основные этапы развития игропедагогики как научной дисциплины. (ПК-2)
2. Основные теоретические концепции использования игр в обучении. (ПК-2)
3. Влияние игр на образовательный процесс согласно теории игрового обучения. (ПК-2)
4. Классификация образовательных игр по типам и целям использования. (ПК-2)
5. Психолого-педагогические аспекты применения игр в обучении. (ПК-2)
6. Роль игры в развитии когнитивных и метакогнитивных навыков обучаемых. (ПК-2)
7. Влияние игр на развитие критического мышления и творческих способностей. (ПК-2)
8. Классификация цифровых образовательных игр и их особенности. (ПК-2)
9. Роль цифровых образовательных игр в современной образовательной среде. (ПК-2)
10. Популярные платформы и приложения для создания образовательных игр. (ПК-2)
11. Преимущества использования цифровых игр в образовательном процессе. (ПК-2)
12. Ограничения и риски внедрения цифровых образовательных игр в обучение. (ПК-2)
13. Психологические эффекты цифровых образовательных игр на обучаемых. (ПК-2)
14. Влияние цифровых образовательных игр на мотивацию и вовлеченность студентов. (ПК-2)
15. Принципы геймификации в образовательном процессе и их применение. (ПК-2)
16. Основные игровые механики и их использование в образовательных контекстах (баллы, уровни, достижения). (ПК-2)

Критерии оценки ответов на зачете

Оценка «зачтено» выставляется студенту, сформулировавшему достаточно полные и правильные ответы на поставленные вопросы. При ответе студент

продемонстрировал владение основными терминами, логически верно и аргументировано выстраивал свой ответ, знал содержание учебной и научной литературы. Студент также правильно ответил на уточняющие и дополнительные вопросы.

Оценка «**не зачтено**» выставляется студенту, если он не дал ответа хотя бы по одному вопросу билета, либо дал неверные, содержащие фактические ошибки ответы на все вопросы, не смог ответить на дополнительные и уточняющие вопросы. Оценка «незачет» ставится студенту, отказавшемуся отвечать по билету или не явившемуся на зачёт.

КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
«Игропедагогика»

Тестовые задания к первой текущей аттестации

Вариант №1

1. Какой ученый считается основателем игропедагогики как научной дисциплины?

- A) П. Я. Гальперин
- B) К. Д. Ушинский
- C) Л. С. Выготский
- D) М. И. Шахов

2. Какая из концепций игры в обучении утверждает, что игра является способом познания мира и инструментом развития мышления?

- A) Психолого-педагогическая концепция
- B) Теория социальных взаимодействий
- C) Когнитивная концепция
- D) Концепция игрового обучения

3. Какая характеристика образовательной игры не является основной для классификации?

- A) Направленность на развитие мотивации
- B) Цель использования в рамках образовательного процесса
- C) Сложность и продолжительность
- D) Вид педагогического контроля

4. Какая из перечисленных игр считается обучающей в контексте формирования социальных компетенций?

- A) Логическая игра
- B) Ролевые игры
- C) Стратегии
- D) Спортивные игры

5. Что является одной из психолого-педагогических основ игропедагогики?

- A) Игровая мотивация и ее роль в обучении
- B) Ориентированность на академическую успеваемость
- C) Строгий контроль знаний
- D) Формирование лидерских качеств

6. Какую ключевую компетенцию помогает развивать игровая деятельность в образовании?

- A) Математическую компетенцию
- B) Критическое мышление
- C) Личностную идентичность
- D) Умение работать в команде

7. Какие из следующих цифровых игр наиболее востребованы для образовательных целей?

- A) Мобильные игры
- B) Компьютерные квесты
- C) Мобильные образовательные приложения
- D) Компьютерные аркады

8. Какой из факторов является основным для использования цифровых образовательных игр?

- A) Развлечение
- B) Доступность
- C) Визуальное оформление
- D) Интерактивность и вовлеченность

9. Что из перечисленного является одной из основных функций образовательных платформ для создания игр?

- A) Разработка методических материалов
- B) Создание графики
- C) Ведение статистики успеваемости
- D) Создание и распространение игр

10. Какие из приведенных факторов являются ограничениями цифровых образовательных игр?

- A) Высокие затраты на разработку
- B) Низкая вовлеченность учеников
- C) Отсутствие технологической базы
- D) Недостаток образовательных платформ

Вариант №2

1. Какая из теоретических концепций игропедагогики подчеркивает важность игры для формирования личностных качеств и поведения детей?

- A) Теория когнитивного развития
- B) Психолого-педагогическая концепция
- C) Концепция адаптивного поведения
- D) Теория социального взаимодействия

2. Какой педагогический подход рассматривает игру как средство гармоничного развития личности?

- A) Системно-деятельностный подход
- B) Интегративный подход
- C) Интерактивный подход
- D) Антропоцентрический подход

3. Какая характеристика является важной при классификации образовательных игр по целям?

- A) Развлекательный эффект
- B) Направленность на развитие знаний
- C) Эмоциональная составляющая
- D) Элемент командной работы

4. Какая психолого-педагогическая особенность игры способствует обучению через активную деятельность?

- A) Конструктивизм
- B) Ситуативная активизация
- C) Позитивная мотивация
- D) Ролевое моделирование

5. Какая из перечисленных компетенций может быть развита через использование образовательных игр?

- A) Литературная
- B) Экономическая
- C) Социальная
- D) Научно-исследовательская

6. Какая из характеристик цифровых образовательных игр влияет на их эффективность в обучении?

- A) Наличие многоуровневых квестов
- B) Интерактивность и вовлеченность
- C) Возможность выбора уровней сложности
- D) Техническое оформление

7. Какое преимущество цифровых образовательных игр заключается в их доступности?

- A) Игры могут быть использованы без интернета
- B) Низкие затраты на разработку
- C) Возможность использования на разных устройствах
- D) Поддержка многих языков

8. Какую проблему можно решить с помощью геймификации образовательного процесса?

- A) Увеличение теоретической нагрузки
- B) Повышение мотивации учащихся
- C) Проблемы дисциплины в классе
- D) Снижение интереса к учебе

9. Какие из элементов геймификации чаще всего применяются для мониторинга успеваемости учеников?

- A) Баллы, достижения, рейтинг
- B) Тесты и экзамены
- C) Награды и дипломы
- D) Вопросы и задания

10. Что является главным эффектом геймификации в образовательном процессе?

- A) Повышение физической активности
- B) Увлекательность учебного процесса
- C) Совершенствование знаний
- D) Развитие теоретических навыков

Тестовые задания ко второй текущей аттестации

Вариант №1

1. **Какие из психолого-педагогических эффектов цифровых игр оказывают влияние на учащихся?**
 - А) Развитие физической активности
 - В) Стимуляция умственного напряжения
 - С) Развитие способности к сотрудничеству
 - Д) Снижение уровня стресса
2. **Что является основным принципом геймификации в образовании?**
 - А) Привлечение внимания через игры
 - В) Применение игровых элементов для увеличения вовлеченности
 - С) Развитие навыков решения задач
 - Д) Использование соревновательных элементов
3. **Какие игровые элементы наиболее часто применяются в рамках геймификации образовательного процесса?**
 - А) Уровни, баллы, лидерборды
 - В) Образовательные квесты
 - С) Долгосрочные проекты
 - Д) Составление команд
4. **Какой из подходов можно отнести к стратегиям геймификации в цифровом обучении?**
 - А) Внедрение физических наград
 - В) Персонализированное обучение с элементами игры
 - С) Соревновательные соревнования между школами
 - Д) Обучение через традиционные лекции
5. **Какая теоретическая концепция игропедагогики основывается на интеграции когнитивного и социального аспектов игры?**
 - А) Социальная концепция
 - В) Когнитивно-игровая концепция
 - С) Системно-деятельностный подход
 - Д) Теория развития личности
6. **Какой из подходов к игропедагогике рассматривает игру как важное средство социализации и взаимодействия в коллективе?**
 - А) Социально-игровой подход
 - В) Теория активного обучения
 - С) Когнитивный подход
 - Д) Рефлексивный подход
7. **Какая из игр наиболее подходит для обучения через игровую практику?**
 - А) Ролевые игры

- В) Игры с правилами
- С) Дидактические игры
- Д) Интеллектуальные игры

8. Какие из элементов игрового процесса способствуют эффективному обучению через игровые активности?

- А) Соревновательный момент
- В) Индивидуальное участие
- С) Разнообразие и адаптивность
- Д) Обязательные правила

9. Какая из компетенций, как правило, развивается через обучение с использованием игр?

- А) Логическое мышление
- В) Образовательная автономия
- С) Навыки общения
- Д) Умение решать конфликты

10. Какая из характеристик цифровых образовательных игр является наиболее привлекательной для учеников?

- А) Красочность и графика
- В) Простота интерфейса
- С) Возможность взаимодействия с другими игроками
- Д) Увлекательные задания

Вариант №2

1. **Какие из приведенных цифровых платформ используются для создания образовательных игр?**
 - A) Google Classroom
 - B) Scratch
 - C) Unity
 - D) Zoom
2. **Какие психологические эффекты могут возникать при использовании цифровых образовательных игр?**
 - A) Устранение эмоционального напряжения
 - B) Развитие стрессоустойчивости
 - C) Снижение когнитивной нагрузки
 - D) Увеличение времени отдыха
3. **Какая из моделей геймификации предполагает использование игровых элементов для достижения образовательных целей?**
 - A) Поведенческая модель
 - B) Мотивационная модель
 - C) Социальная модель
 - D) Интегративная модель
4. **Какие игровые механики используются в рамках образовательной геймификации?**
 - A) Очки, уровни, задания
 - B) Квесты, исследования, миссии
 - C) Рейтинги, награды, бонусы
 - D) Вопросы, ответы, корректировка
5. **Какой из эффектов можно отнести к положительным воздействиям цифровых образовательных игр?**
 - A) Снижение активности
 - B) Стимуляция интереса к обучению
 - C) Увеличение стресса
 - D) Повышение физической активности
6. **Какие из платформ подходят для создания цифровых образовательных игр?**
 - A) Oculus VR
 - B) Google Classroom
 - C) Construct
 - D) Edmodo
7. **Какие стратегии геймификации могут использоваться для повышения вовлеченности учеников?**
 - A) Награждения и бонусы

- В) Коллективные проекты
- С) Тесты и экзамены
- Д) Индивидуальные консультации

8. Какой из методов используется для мониторинга и анализа успехов учащихся в геймификации?

- А) Лидерборды
- В) Оценочные анкеты
- С) Тесты на финальных экзаменах
- Д) Очные конференции

9. Что из перечисленного является преимуществом геймификации в образовательном процессе?

- А) Увеличение академической нагрузки
- В) Улучшение физической активности
- С) Повышение мотивации учеников
- Д) Снижение использования технологий

10. Какие из компонентов игры обеспечивают эффект вовлеченности и мотивации в процессе обучения?

- А) Бонусы, достижения, уровни
- В) Новые знания и навыки
- С) Простота интерфейса
- Д) Минимальные задания

Критерии оценки выполнения тестовых заданий:

- 0 баллов – задание не выполнено (не найдено правильное решение).
- 5 баллов - задание выполнено более чем на 50%
- 10 баллов – задание выполнено на 100% (найдено правильное решение).

Баллы за тесты выводятся по следующему критерию - в каждом варианте тестов - 10 вопросов - 1 балл за каждый верный ответ.

Ключи к тестам

№	Первая текущая аттестация		Вторая текущая аттестация	
	Вариант 1	Вариант 2	Вариант 1	Вариант 2
1	С	В	С	С
2	D	D	В	С
3	С	В	А	В
4	В	А	В	А
5	А	С	В	В
6	D	В	А	С
7	С	С	В	А
8	D	В	С	А
9	С	А	А	С
10	А	В	С	А