

**Министерство культуры Свердловской области  
ГБПОУ СО "Свердловский колледж искусств и культуры"**

УТВЕРЖДАЮ:

Заместитель директора

по учебной работе

\_\_\_\_\_ Ананьина Н.А.

" \_\_\_\_ " \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

**КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА  
ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ**

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

\_\_\_\_\_  
*название учебной дисциплины*

**СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ**

\_\_\_\_\_  
*Наименование специальности*

Автор: Бабинцева Наталия Викторовна, преподаватель высшей категории  
(инициалы, фамилия, должность)

Екатеринбург

2017

## СОДЕРЖАНИЕ

	СТР.
<b>1. ПАСПОРТ КОМПЛЕКТА ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ</b>	<b>3</b>
<b>2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ, ПОДЛЕЖАЩИЕ ПРОВЕРКЕ</b>	<b>4</b>
<b>3. ОЦЕНКА ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>5</b>
<b>4. ПРИМЕРНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ ВОПРОСОВ К УСТНОМУ ОПРОСУ ОБУЧАЮЩИХСЯ</b>	<b>8</b>
<b>5.ОРГАНИЗАЦИЯ КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>9</b>
<b>6.КОМПЛЕКТ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ УМЕНИЙ И ЗНАНИЙ</b>	<b>11</b>

# 1. ПАСПОРТ КОМПЛЕКТА ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

## ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

---

*название дисциплины*

### **Общие положения**

Контрольно-оценочные средства (КОС) предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины «Игровые технологии».

КОС включают контрольные материалы для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации в форме лабораторно-практических работ, тестирования, семинаров, подготовки сообщений, курсовых и выпускных квалификационных работ.

КОС разработаны в соответствии с рабочей программой учебной дисциплины «Игровые технологии».

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **уметь**:

- подготавливать и проводить игровую форму с различными возрастными категориями населения;
- подготавливать и проводить с населением различные игровые, конкурсные и другие программы;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен **знать**:

- теоретические основы игровой деятельности;
- особенности использования игровых форм досуга с учетом возрастных особенностей населения;
- значение игры в развитии детей;
- виды, формы, технологию подготовки и проведения игры;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен **владеть**:

- игровыми технологиями в профессиональной деятельности;
- педагогической технологией, разнообразными методами, формами, приемами культурно-досуговой деятельности;
- методами творческого общения с различными категориями пользователей;
- современными технологиями воспитательной и образовательной деятельности в учреждениях культуры;
- методами организации культурно-досуговой деятельности.

*Текущий контроль* осуществляется в ходе учебного процесса и консультирования студентов, по результатам выполнения лабораторных, практических, самостоятельных работ. Основными формами текущего контроля знаний являются:

- обсуждение вынесенных в планах семинарских занятий вопросов тем и контрольных вопросов;

- решение тестов и их обсуждение с точки зрения умения формулировать выводы, вносить рекомендации и принимать адекватные управленческие решения;

- выполнение ситуационных задач и обсуждение результатов;

- участие в дискуссии по проблемным темам дисциплины;

*Промежуточная аттестация* проводится в форме выполнения самостоятельных работ.

Оценка знаний студентов осуществляется по пятибалльной системе с учетом:

- оценки за работу в семестре (оценки за выполнение контрольных заданий, решения ситуационных задач, кейсов, участия в дискуссии на семинарских занятиях, решении тестовых заданий и др.).

*Итоговая аттестация* проводится в форме дифференцированного зачета, предусматривающего решение теста.

## 2.РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ, ПОДЛЕЖАЩИХ ПРОВЕРКЕ

В результате аттестации по учебной дисциплине осуществляется комплексная проверка следующих знаний и умений:

Таблица 1

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
1	2
<b>Умения:</b>	
– <b>У1</b> подготавливать и проводить игровую форму с различными возрастными категориями населения;	Устный опрос, реферативная работа студентов по предполагаемой тематике, оценка правильности выполнения самостоятельной внеаудиторной работы, аудиторная контрольная работа
– <b>У2</b> подготавливать и проводить с населением различные игровые, конкурсные и другие программы;	
<b>Знания:</b>	
– <b>З1</b> теоретические основы игровой деятельности;	Устный опрос, реферативная работа студентов по предполагаемой тематике, оценка правильности выполнения самостоятельной внеаудиторной работы, аудиторная контрольная работа
– <b>З2</b> особенности использования игровых форм досуга с учетом возрастных особенностей населения;	
– <b>З3</b> значение игры в развитии детей;	
– <b>З4</b> виды, формы, технология подготовки и проведения игры.	

### 3.ОЦЕНКА ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

#### 3.1. Формы и методы оценивания

Предметом оценки служат знания и умения, предусмотренные примерной программой по дисциплине «Игровые технологии» и направленные на формирование общих и профессиональных компетенций.

Текущий контроль проводится с целью объективной оценки качества освоения программы учебной дисциплины, а также стимулирования учебной работы студентов, мониторинга результатов образовательной деятельности, подготовки к промежуточной аттестации и обеспечения максимальной эффективности учебно-воспитательного процесса.

Текущий контроль проводится преподавателем на любом из видов учебных занятий. Формы текущего контроля (контрольная работа, тестирование, опрос, выполнение и защита практических, выполнение рефератов (докладов), подготовка презентаций, наблюдение за деятельностью обучающихся и т.д.) выбираются преподавателем, исходя из методической целесообразности.

Рубежный контроль является контрольной точкой по завершению отдельного раздела учебной дисциплины.

**Дифференцированный зачет** проводится по окончании изучения дисциплины.

В системе оценки знаний и умений используются следующие критерии:

⇒ **«Отлично»** – за глубокое и полное овладение содержанием учебного материала, в котором студент легко ориентируется, владение понятийным аппаратом за умение связывать теорию с практикой, решать практические задачи, высказывать и обосновывать свои суждения. Отличная отметка предполагает грамотное, логичное изложение ответа (как в устной, так и в письменной форме), качественное внешнее оформление;

⇒ **«Хорошо»** – если студент полно освоил учебный материал, владеет понятийным аппаратом, ориентируется в изученном материале, осознанно применяет знания для решения практических задач, грамотно излагает ответ, но содержание и форма ответа имеют некоторые неточности;

⇒ **«Удовлетворительно»** – если студент обнаруживает знание и понимание основных положений учебного материала, но излагает его неполно, непоследовательно, допускает неточности в определении понятий, в применении знаний для решения практических задач, не умеет доказательно обосновать свои суждения;

⇒ **«Неудовлетворительно»** – если студент имеет разрозненные, бессистемные знания, не умеет выделять главное и второстепенное, допускает ошибки в определении понятий, искажает их смысл, беспорядочно и неуверенно излагает материал, не может применять знания для решения практических задач; за полное незнание и непонимание учебного материала или отказ отвечать

#### Универсальная шкала оценки образовательных достижений

Процент результативности (правильных ответов)	Качественная оценка уровня подготовки	
	балл (отметка)	вербальный аналог
100-80%	5	отлично
80-60%	4	хорошо
60-50%	3	удовлетворительно
менее 50%	2, н/а	не удовлетворительно

Наименование дидактической единицы	Формы и методы контроля					
	Текущий контроль		Рубежный контроль		Промежуточная аттестация	
	Форма контроля	Проверяемые ОК, ПК, У, З	Форма контроля	Проверяемые ОК, ПК, У, З	Форма контроля	Проверяемые ОК, ПК, У, З
<b>Тема 1.1. Понятийный аппарат дисциплины игровые технологии.</b>	<b>Практическое занятие: Деловая игра «Термины»</b> Во время прохождения деловой игры студенты знакомятся с основными понятиями дисциплины «Игровые технологии». Игра происходит в виде отгадывания терминов и составления кроссвордов.	У1-У2, 31-34, ОК1- ОК9, ПК2.1-ПК2.7	Реферат	У1-У2, 31-34, ОК1- ОК9, ПК2.1-ПК2.7	Дифференцированный зачет	У1-У2, 31-34, ОК1- ОК9, ПК2.1-ПК2.7
<b>Тема 1.3. Игровая деятельность в различных формах досуга.</b>	<b>Практическое занятие: Семинар по теме Игровая деятельность в различных формах досуга.</b> Выступление оппонентов и защитников по освещению игровой деятельности в различных формах досуга.	У1-У2, 31-34, ОК1- ОК9, ПК2.1-ПК2.7	Реферат	У1-У2, 31-34, ОК1- ОК9, ПК2.1-ПК2.7	Дифференцированный зачет	У1-У2, 31-34, ОК1- ОК9, ПК2.1-ПК2.7
<b>Тема 1.5. Физические и психологические игры и тренинги.</b>	<b>Практическое занятие: Разработка физических и психологических игр и тренингов.</b> Студентам, основываясь на теоретический материал, необходимо разработать физические и психологические игры и тренинги для различных категорий населения.	У1-У2, 31-34, ОК1- ОК9, ПК2.1-ПК2.7	Реферат	У1-У2, 31-34, ОК1- ОК9, ПК2.1-ПК2.7	Дифференцированный зачет	У1-У2, 31-34, ОК1- ОК9, ПК2.1-ПК2.7
<b>Тема 1.6. Интеллектуально-творческие игры.</b>	<b>Практическое занятие: Разработка интеллектуально-творческих игр.</b> Студентам, основываясь на теоретический материал, необходимо разработать интеллектуально-творческие игры для различных категорий населения	У1-У2, 31-34, ОК1- ОК9, ПК2.1-ПК2.7	Реферат	У1-У2, 31-34, ОК1- ОК9, ПК2.1-ПК2.7	Дифференцированный зачет	У1-У2, 31-34, ОК1- ОК9, ПК2.1-ПК2.7

<b>Тема 1.7. Социальные игры.</b>	<b>Практическое занятие: Разработка социальных игр.</b> Студентам, основываясь на теоретический материал, необходимо разработать социальные игры для различных категорий населения.	У1-У2, 31-34, ОК1- ОК9, ПК2.1-ПК2.7	Реферат	У1-У2, 31-34, ОК1- ОК9, ПК2.1-ПК2.7	Дифференцированный зачет	У1-У2, 31-34, ОК1- ОК9, ПК2.1-ПК2.7
<b>Тема 1.8. Комплексные игры.</b>	<b>Практическое занятие: Разработка комплексных игр.</b> Студентам, основываясь на теоретический материал, необходимо разработать комплексную игру для различных категорий населения.	У1-У2, 31-34, ОК1- ОК9, ПК2.1-ПК2.7	Реферат	У1-У2, 31-34, ОК1- ОК9, ПК2.1-ПК2.7	Дифференцированный зачет	У1-У2, 31-34, ОК1- ОК9, ПК2.1-ПК2.7
<b>Тема 1.9. Игровые программы.</b>	<b>Практическое занятие: Разработка игровой программы.</b> Студентам, основываясь на теоретический материал, необходимо разработать игровую программу для различных категорий населения.	У1-У2, 31-34, ОК1- ОК9, ПК2.1-ПК2.7	Реферат	У1-У2, 31-34, ОК1- ОК9, ПК2.1-ПК2.7	Дифференцированный зачет	У1-У2, 31-34, ОК1- ОК9, ПК2.1-ПК2.7
<b>Тема 1.10. Игровые технологии.</b>	<b>Практическое занятие: Игровые технологии как современные инновации в образовательном процессе</b> дискуссия, примерные вопросы: Тема дискуссии "Инновационные игры на уроках". Требования к дискуссии. Студентам необходимо охарактеризовать проблему по плану: 1. причина возникновения, 2. особенности, 3. варианты решения. Оформить свое выступление в виде презентации из двух слайдов. Первый слайд должен быть разделен на три части, соответствующие трем пунктам плана ответа. На втором слайде сформулировать один тестовый вопрос по теме презентации с четырьмя вариантами ответов, из которых один правильный.	У1-У2, 31-34, ОК1- ОК9, ПК2.1-ПК2.7	Реферат	У1-У2, 31-34, ОК1- ОК9, ПК2.1-ПК2.7	Дифференцированный зачет	У1-У2, 31-34, ОК1- ОК9, ПК2.1-ПК2.7

#### **4.ПРИМЕРНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ ВОПРОСОВ К УСТНОМУ ОПРОСУ ОБУЧАЮЩИХСЯ:**

1. Игра как средство формирования нравственных установок личности.
2. Значение игровой деятельности в процессе социализации личности.
3. Особенности технологии организации игровых программ для детей и подростков (а также для других групп населения).
4. Деловые игры как фактор оптимизации учебного процесса и практической деятельности.
5. Роль игровых программ в реализации массовых праздников и народных гуляний.
6. Игровые формы современной досуговой деятельности (на материалах города, различных социально-демографических групп населения).
7. Игровая деятельность и фольклор.
8. Организационные и сценарно-режиссерские особенности подготовки и проведения различных игровых программ.

#### **СЕМИНАРСКИЕ ЗАНЯТИЯ**

В течение курса организуется семинарское занятия. К нему студенты готовятся заранее, руководствуясь приведенным ниже планом.

##### **Семинар № 1 Тема «Игровая деятельность в различных формах досуга.»**

План занятия:

1. Игровые элементы в гражданских, воинских и религиозных обрядах и ритуалах.
2. Игра в туристических программах, в спорте.
3. Игровая деятельность в работе любительских коллективов.
4. Игра в работе культурно-просветительных центров.
5. Игра в поэзии, музыке, драме, живописи.
6. Игровые формы искусства.



## **5.ОРГАНИЗАЦИЯ КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

Итоговый контроль освоения дисциплины проводится в форме дифференцированного зачета, который преследует цель оценить освоение образовательных результатов по дисциплине. Условиями допуска к дифференцированному зачету являются положительные результаты промежуточных аттестаций и выполненные практические работы по курсу дисциплины. Предметом оценки служат умения и знания, предусмотренные ФГОС по дисциплине «Игровые технологии», направленные на формирование общих и профессиональных компетенций.

Комплект материалов для оценки сформированности умений и знаний представлен в виде теста.

Условием положительной аттестации дисциплины является положительная оценка освоения всех умений и знаний по всем контролируемым показателям.

## **6.КОМПЛЕКТ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ УМЕНИЙ И ЗНАНИЙ**

В состав комплекта входят задания для экзаменующихся и пакет экзаменатора (эксперта).

### **6.1. Пакет для экзаменующихся**

#### **ЗАДАНИЯ ДЛЯ ЭКЗАМЕНУЮЩИХСЯ**

**Оцениваемые компетенции:** У1-У2, З1-З4, ОК1- ОК9, ПК2.1-ПК2.7

**Условия выполнения задания:**

Место выполнения задания: учебная аудитория

Время выполнения задания: 90 минут

**Для выполнения задания экзаменующийся должен:**

**А) знать:**

- теоретические основы игровой деятельности;
- особенности использования игровых форм досуга с учетом возрастных особенностей населения;
- значение игры в развитии детей;
- виды, формы, технологию подготовки и проведения игры;

**Б) уметь:**

- подготавливать и проводить игровую форму с различными возрастными категориями населения;
- подготавливать и проводить с населением различные игровые, конкурсные и другие программы;

**В) иметь практический опыт:**

проведения игровых форм и программ;

**Примерное задание:**

1. Тест

### **6.2. Пакет для экзаменатора**

**Оцениваемые компетенции:** У1-У2, З1-З4, ОК1-ОК9, ПК2.1-ПК2.7

**Условия выполнения задания:**

Место выполнения задания: учебная аудитория

Время выполнения задания: 90 минут

**Тест:**

1. Дайте определение понятия «игра», «игровая деятельность», «игровая технология»
2. Охарактеризуйте функции игры
3. Дайте классификацию игр по месту и времени проведения.
4. Дайте классификацию игр по носителю информации и по материалу изготовления.

5. Перечислите физические и психологические игры и тренинги.
6. Перечислите интеллектуально-творческие игры.
7. Перечислите социальные игры.
8. Разработайте план комплексной игры.
9. Назовите этапы разработки игровой программы.
10. В чем сущность игровых технологий.