

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Палиева Надежда Андреевна

Должность: и.о. декана психолого-педагогического факультета

Дата подписания: 16.06.2026 13:48:41

Уникальный программный ключ:

c45abce04df3131d28edca0bf10941b11398d6f1

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

УТВЕРЖДАЮ

Декан психолого-
педагогического факультета
д.п.н., доцент Палиева Н.А.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Технология конструирования игр и игровых программ

Направление подготовки/специальность

44.03.05 Педагогическое образование (с
двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль)/специализация

Начальное образование и
дополнительное образование
(игропедагогика)

Год начала обучения

2026

Форма обучения

очная

Реализуется в семестре

5

Введение

1. Назначение: данный фонд оценочных предназначен для оценивания уровня сформированности компетенций при проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации студентов, обучающихся по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) «Начальное образование и дополнительное образование (игропедагогика)», по дисциплине «Технология конструирования игр и игровых программ».

2. Фонд оценочных средств текущего контроля и промежуточной аттестации на основе рабочей программы дисциплины «Технология конструирования игр и игровых программ» в соответствии с образовательной программой подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки).

3. Разработчик: Соломонов В.А., к.психол.н., доцент, доцент кафедры педагогики, методологии и технологии образования; ассистент кафедры педагогики, методологии и технологии образования Герасимова Г.Ю.

4. Проведена экспертиза ФОС. Члены экспертной группы, проводившие внутреннюю экспертизу:

Члены экспертной группы, проводившие внутреннюю экспертизу:

Председатель: Эм Е.А. – к.п.н., доцент, председатель УМК ППФ;

Члены экспертной группы:

к.психол.н., доцент Фомина Е.А. – зав. кафедрой педагогики, методологии и технологии образования, член УМК ППФ;

д.психол.н., доцент Белашева И.В. – зав. кафедрой общей психологии и психологии личности, член УМК ППФ.

Представитель организации-работодателя:

Зайцева Алена Викторовна, к.психол.н., заместитель директора ГБУ ДО «Краевой центр развития творчества детей и юношества им Ю.А. Гагарина» по научно-методической работе

Экспертное заключение: фонд оценочных средств соответствует ОП ВО по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) «Начальное образование и дополнительное образование (игропедагогика)» и рекомендуется для оценивания уровня сформированности компетенций при проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации студентов по дисциплине «Технология конструирования игр и игровых программ».

5. Срок действия ФОС: на срок реализации образовательной программы.

1. Описание критериев оценивания компетенции на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Компетенция (ии), индикатор (ы)	Уровни сформированности компетенции(ий),			
	Минимальный уровень не достигнут (Неудовлетворительно) 2 балла	Минимальный уровень (удовлетворительно) 3 балла	Средний уровень (хорошо) 4 балла	Высокий уровень (отлично) 5 баллов
ПК-5. Способен организовывать индивидуальную и совместную учебно-проектную деятельность обучающихся в соответствующей предметной области				
Индикатор: ИД-5.1. Демонстрирует знание принципов проектирования, владения проектными технологиями	Не демонстрирует знание принципов проектирования, владения проектными технологиями	Допускает ошибки при демонстрации знаний принципов проектирования, владения проектными технологиями	Испытывает затруднения при демонстрации знаний принципов проектирования, владения проектными технологиями	Демонстрирует знание принципов проектирования, владения проектными технологиями
Индикатор: ИД-5.2. Разрабатывает и реализует индивидуальную и совместную учебно-проектную деятельность обучающихся в соответствующей предметной области	Не может разрабатывать и реализовывать индивидуальную и совместную учебно-проектную деятельность обучающихся в соответствующей предметной области	Допускает ошибки при разработке и реализации индивидуальной и совместной учебно-проектной деятельности обучающихся в соответствующей предметной области	Испытывает затруднения при разработке и реализации индивидуальной и совместной учебно-проектной деятельности обучающихся в соответствующей предметной области	Разрабатывает и реализует индивидуальную и совместную учебно-проектную деятельность обучающихся в соответствующей предметной области
ИД-5.3. Использует передовые	Не использует передовые педагогические	Допускает ошибки при использовании передовых	Испытывает затруднения при использовании передовых	Использует передовые педагогические технологии в

педагогические технологии и в процессе реализации учебно-проектной деятельности обучающихся в соответствующей предметной области	кие технологии в процессе реализации учебно-проектной деятельности обучающихся в соответствующей предметной области	педагогических технологий в процессе реализации учебно-проектной деятельности обучающихся в соответствующей предметной области	педагогических технологий в процессе реализации учебно-проектной деятельности обучающихся в соответствующей предметной области	процессе реализации учебно-проектной деятельности обучающихся в соответствующей предметной области
ПК-16 Способен осуществлять организационно-методическое обеспечение реализации дополнительных общеобразовательных программ				
Результаты обучения по дисциплине (модулю): <i>Индикатор:</i> ИД-1 ПК-16 Демонстрирует наличие специальных знаний, необходимых для прогнозирования востребованности дополнительных общеобразовательных программ	Демонстрирует отсутствие специальных знаний, необходимых для прогнозирования востребованности дополнительных общеобразовательных программ	Демонстрирует наличие специальных знаний по отдельным вопросам прогнозирования востребованности дополнительных общеобразовательных программ	Испытывает затруднения при демонстрации специальных знаний, необходимых для прогнозирования востребованности дополнительных общеобразовательных программ	Демонстрирует наличие специальных знаний, необходимых для прогнозирования востребованности дополнительных общеобразовательных программ
Результаты обучения по дисциплине (модулю): <i>Индикатор:</i> ИД-2 ПК-16 Владеет приемами коммуникации, методами развития социального партнерства и продвижения дополнительных общеобразовательных программ	Не владеет приемами коммуникации, методами развития социального партнерства и продвижения дополнительных общеобразовательных программ	Владеет отдельными приемами коммуникации, отдельными методами развития социального партнерства и продвижения дополнительных общеобразовательных программ	Испытывает затруднения при использовании приемов коммуникации, методов развития социального партнерства и продвижения дополнительных общеобразовательных программ	Владеет приемами коммуникации, методами развития социального партнерства и продвижения дополнительных общеобразовательных программ в полном объеме

Оценивание уровня сформированности компетенции по дисциплине осуществляется на основе «Положения о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры – в федеральном государственном автономном образовательном учреждении высшего образования «Северо-Кавказский федеральный университет» в актуальной редакции.

ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕРКИ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Форма обучения очная. Семестр 7				
Номер задания	Правильный ответ	Содержание вопроса	Компетенция	Время на выполнение задания
1.	Б)	Что понимается под педагогическим потенциалом игры? А) Возможность игры развлекать участников без образовательной цели Б) Способность игры развивать знания, навыки и личностные качества В) Способность игры требовать физической активности Г) Наличие сложного игрового интерфейса	ПК-5	2 мин
2.	В)	Какая классификация игр учитывает их образовательную направленность? А) Настольные, подвижные, цифровые Б) Командные и индивидуальные В) Обучающие, развивающие, воспитательные Г) Логические, стратегические, ролевые	ПК-5	2 мин
3.	Г)	Какой элемент НЕ относится к структуре игры? А) Цель игры Б) Правила и последовательность действий В) Роли участников Г) Время года проведения игры	ПК-5	2 мин
4.	Б)	Главная цель дидактической игры:	ПК-5	2 мин

		А) Развлечение участников Б) Обучение и развитие навыков через игровую деятельность В) Проведение спортивных соревнований Г) Создание визуально красивой игры		
5.	Б)	Что является ключевым при разработке правил игры? А) Использование сложных терминов для объяснения действий Б) Ясность, логичность и справедливость В) Максимальное количество правил Г) Исключение образовательной цели	ПК-5	2 мин
6.	Б)	Основное отличие настольной игры от подвижной: А) Настольная игра всегда обучающая Б) Подвижная игра требует физической активности В) Настольная игра сложнее Г) Подвижная игра не имеет правил	ПК-5	3 мин
7.	Б)	При проектировании подвижной игры важнее всего учитывать: А) Красивый реквизит Б) Физическую нагрузку, возраст участников и безопасность В) Использование сложного оборудования Г) Количество игроков только	ПК-5	3 мин
8.	В)	Сюжетно-ролевая игра развивает: А) Исключительно физические навыки Б) Только знания по предмету В) Социальные, коммуникативные и	ПК-5	3 мин

		когнитивные навыки Г) Навыки программирования		
9.	В)	При тестировании цифровой игры педагогическое тестирование проверяет: А) Работоспособность кнопок и объектов Б) Совместимость с устройствами В) Соответствие образовательной цели и развитие навыков Г) Красоту интерфейса	ПК-5	3 мин
10.	А)	Основная цель конструирования игровой программы: А) Создание интерактивного продукта, объединяющего обучение и увлечение Б) Только создание графики для игры В) Проведение спортивной активности Г) Организация сюжетно-ролевой игры без правил	ПК-5	3 мин
11.	Б)	Что является примером образовательной настольной игры? А) Шахматы для взрослых Б) «Составь слово» для младших школьников В) Лотерея для развлечения Г) Футбольный матч на улице	ПК-5	3 мин
12.	А)	Какая роль является обязательной при разработке сюжетно-ролевой игры? А) Игрок, выполняющий действия в рамках сценария Б) Наблюдатель, который не участвует	ПК-5	3 мин

		В) Все игроки одновременно в роли ведущего Г) Исключительно компьютерная программа		
13.	Б)	Какой метод тестирования позволяет проверить удобство интерфейса и восприятие игроками? А) Функциональное тестирование Б) UX-тестирование В) Регрессионное тестирование Г) Логирование кода	ПК-5	3 мин
14.	А)	При проектировании игровой программы важнее всего: А) Интерактивность и обратная связь Б) Количество уровней и сложность графики В) Использование профессиональной музыки Г) Полная автономность программы без тестирования	ПК-5	3 мин
15.	В)	Какой из элементов НЕ входит в этапы конструирования настольной игры? А) Анализ целей и аудитории Б) Разработка концепции и сценария В) Внесение изменений в интерфейс мобильного приложения Г) Прототипирование и тестирование	ПК-5	3 мин
16.	Б)	Какой элемент определяет последовательность действий участников	ПК-5	3 мин

		в игре? А) Цель Б) Правила В) Роли Г) Время игры		
17.	Б)	Для чего важно учитывать возраст участников при проектировании игры? А) Чтобы сделать игру визуально красивой Б) Чтобы задания и правила были понятны и доступны В) Чтобы использовать сложную графику Г) Чтобы сократить количество участников	ПК-5	3 мин
18.	Б)	Главная функция правил в сюжетно-ролевой игре: А) Развлечение участников Б) Ограничение действий и поддержание сюжета В) Создание визуального интерфейса Г) Определение продолжительности игры	ПК-5	3 мин
19.	Б)	Что учитывается при выборе типа дидактической игры? А) Количество карточек и фишек Б) Возраст участников, цель обучения, навыки, которые нужно развивать В) Цветовое оформление и шрифт Г) Место проведения игры	ПК-5	3 мин
20.	А)	Что учитывается при разработке механики настольной игры?	ПК-5	3 мин

		А) Последовательность ходов, взаимодействие участников, баланс и случайность Б) Только визуальные элементы В) Количество участников Г) Тематика игры		
21.	Б)	Главная задача при конструировании игровой программы: А) Создание красивых персонажей Б) Объединение механики, интерфейса, образовательного контента и обратной связи В) Использование 3D-графики Г) Разработка музыкального сопровождения	ПК-5	2 мин

2. Описание шкалы оценивания

В рамках рейтинговой системы успеваемость студентов по каждой дисциплине оценивается в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации. Рейтинговая система оценки знаний студентов основана на использовании совокупности контрольных мероприятий по проверке пройденного материала (контрольных точек), оптимально расположенных на всем временном интервале изучения дисциплины. Принципы рейтинговой системы оценки знаний студентов основываются на требованиях, описанных в Положении об организации образовательного процесса на основе рейтинговой системы оценки знаний студентов в ФГАОУ ВО «СКФУ».

Рейтинговая система оценки не предусмотрено для студентов, обучающихся на образовательных программах уровня высшего образования магистратуры, для обучающихся на образовательных программах уровня высшего образования бакалавриата заочной и очно-заочной формы обучения.

3. Критерии оценивания компетенций*

Оценка «отлично» выставляется студенту, если

- дополняет свой ответ информацией из дополнительных источников;
- в своей речи использует в полном объеме специальные термины;
- ответ логичен и последователен;
- выводы аргументированы и доказательны.

Оценка «хорошо» выставляется студенту, если

- демонстрирует хорошее владение учебной информацией, определенной рамками учебной дисциплины;
- демонстрирует достаточные знания, владеет специальной терминологией;
- ответ на поставленный вопрос излагается систематизировано и последовательно, при этом допускает определенные неточности в подаче материала.

Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если

- в процессе ответа на вопрос допускает нарушение в последовательности изложения материала;
- неточно употребляет специальные термины;
- не делает выводы по изложенному материалу (поверхностный характер ответа).

Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если

- отвечая на вопросы не последователен, не логичен;
- не демонстрирует определенные системы знаний по предмету;
- не владеет основной и дополнительной литературой, не делает выводы;
- не владеет понятийным аппаратом по данной дисциплине.

Оценка «зачтено» выставляется студенту, если

- прочно усвоил предусмотренный программный материал;
- правильно, аргументировано ответил на все вопросы, с приведением примеров;
- показал глубокие систематизированные знания, владеет приемами рассуждения и сопоставляет материал из разных источников: теорию связывает с практикой, другими темами данного курса, других изучаемых предметов
- без ошибок выполнил практическое задание.

Оценка «не зачтено» выставляется студенту, если

- студенту, который не справился с 50% вопросов и заданий билета, в ответах на другие вопросы допустил существенные ошибки. Не может ответить на дополнительные вопросы, предложенные преподавателем. Целостного представления о взаимосвязях, компонентах, этапах развития культуры у студента нет.

** в соответствии с результатами освоения дисциплины*