

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ЭКОНОМИКИ И СЕРВИСА

КАФЕДРА ФИЛОСОФИИ И ЮРИДИЧЕСКОЙ ПСИХОЛОГИИ

Рабочая программа дисциплины (модуля)

ИГРОПРАКТИКИ

Направление и направленность (профиль)
39.03.03 Организация работы с молодежью. Организация работы с молодежью

Год набора на ОПОП
2019

Форма обучения
заочная

Владивосток 2020

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Игропрактики» составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 39.03.03 Организация работы с молодежью (утв. приказом Минобрнауки России от 05.02.2018г. №77) и Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры (утв. приказом Минобрнауки России от 05.04.2017 г. N301).

Составитель(и):

Самойличенко А.К., старший преподаватель, Кафедра философии и юридической психологии, Aleksandr.Samoylichenko92@vvsu.ru

Утверждена на заседании кафедры философии и юридической психологии от 15.05.2020 , протокол № 9

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий кафедрой (разработчика)

Горчакова Е.Б.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ	
Сертификат	1577375905
Номер транзакции	00000000004ACCD5
Владелец	Горчакова Е.Б.

1 Цель, планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Цель дисциплины - сформулировать готовность применять игровые технологий в профессиональной деятельности

Задачи:

1. изучение возможности применения игровых методик для обеспечения эффективной образовательной среды;
2. анализ различных игровых моделей и этапов проектирования игровой активности при построении сценариев образовательных и досуговых мероприятий;
3. изучение особенностей применения игровых моделей в образовательных и досуговых целях;
4. формирование навыков организации современного образовательного и досугового процесса.

Планируемыми результатами обучения по дисциплине (модулю), являются знания, умения, навыки. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы, представлен в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции, формируемые в результате изучения дисциплины (модуля)

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции	Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине	
			Код результата	Формулировка результата
39.03.03 «Организация работы с молодежью» (Б-ОР)				

2 Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Дисциплина входит в обязательную часть Блока 1 "Дисциплины" и обеспечивает формирование общепрофессиональных компетенций.

3. Объем дисциплины (модуля)

Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу с обучающимися (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Общая трудоемкость дисциплины

Название ОПОП ВО	Форма обуче- ния	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс (ЗФО,	Трудо- емкость	Объем контактной работы (час)			СРС	Форма аттес- тации
				(З.Е.)	Всего	Аудиторная	Внеауди- торная		

			ОЗФО)			лек.	прак.	лаб.	ПА	КСР		
39.03.03 Организация работы с молодежью	ЗФО	Б1.Б	4	4	13	0	12	0	1	0	131	ДЗ

4 Структура и содержание дисциплины (модуля)

4.1 Структура дисциплины (модуля) для ЗФО

Тематический план, отражающий содержание дисциплины (перечень разделов и тем), структурированное по видам учебных занятий с указанием их объемов в соответствии с учебным планом, приведен в таблице 3.1

Таблица 3.1 – Разделы дисциплины (модуля), виды учебной деятельности и формы текущего контроля для ЗФО

№	Название темы	Код результата обучения	Кол-во часов, отведенное на				Форма текущего контроля
			Лек	Прак	Лаб	СРС	
1	Понятие игры	РД1, РД5	0	2	0	32	Коллоквиум, реферат
2	Психология игры	РД4	0	4	0	30	Коллоквиум, реферат
3	Дизайн игровой системы	РД1, РД2, РД3, РД5	0	2	0	36	Коллоквиум, реферат
4	Игропрактика и игротехника	РД4	0	4	0	33	Коллоквиум, реферат
Итого по таблице			0	12	0	131	

4.2 Содержание разделов и тем дисциплины (модуля) для ЗФО

Тема 1 Понятие игры.

Содержание темы: История игры. Игры, игротехники, игротехнологии. Значение игр. Виды и цели игр. Основные элементы игры и её структура. Ловушка – понятие и виды. Действия игры – определение, виды и особенности. Классификация игр. Степени игр. Игры первой степени. Игры второй степени. Игры третьей степени. Формула игры. Драматический треугольник С. Карпмана. .

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: лекция, практика.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: изучение первоисточников.

Тема 2 Психология игры.

Содержание темы: Психологическое и биологическое значение игры. Игра детей и взрослых. Игра в теории деятельности. Осознанность и неосознанность игры. Социальность и асоциальность игры. Творческое начало игр – спонтанность, непредсказуемость, многовариантность. Игровое воздействие на актора. Принцип отражения экономической деятельности в деловых играх. Культурные, социальные и личностные принципы игры. Правила игры. Ролевые игры. Игровые роли. Понятие игровой реальности. Игроки реальности. Передача игрового опыта. Игровой процесс и мотивация. Игровой результат и вознаграждение.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: лекция, практика.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: изучение первоисточников.

Тема 3 Дизайн игровой системы.

Содержание темы: Основные элементы игры. Понятие игрового процесса. Дизайн процесса. Понятие проблемы. Метафоры игр. Понятие игрока. Игровые циклы. Инструменты игры.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: лекция, практика.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: изучение первоисточников.

Тема 4 Игропрактика и игротехника.

Содержание темы: Первые деловые игры. Игры второго поколения (открытый тип- свободные игры). Третий этап – возникновение инновационных игр (открытые - регламентированные). Мыслительный и обучающий тренинги в игровой форме. Специфика использования игр в социально-экономической сфере (производство, управление). Понятие модели. Создание идеальных моделей в деловых играх. Правила создания идеальных моделей и образов потребного будущего. Функции игры в психотерапевтической практике. Функции игры в педагогической практике. Игра, как метод изучения группы и отдельных ее индивидов. Игра, как механизм сплочения группы в коллектив. Групповая динамика. Игры в командообразовании.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: лекция, практика.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: изучение первоисточников.

5 Методические указания для обучающихся по изучению и реализации дисциплины (модуля)

5.1 Методические рекомендации обучающимся по изучению дисциплины и по обеспечению самостоятельной работы

Рекомендации по изучению дисциплины

Успешное освоение дисциплины предполагает активную работу студентов на всех занятиях аудиторной формы: *лекционные и практические занятия*, выполнение аттестационных мероприятий, эффективную самостоятельную работу.

В процессе изучения дисциплины студенту необходимо ориентироваться на самостоятельную проработку лекционного материала, подготовку к *практическим* занятиям, выполнение практических работ, самостоятельное изучение некоторых разделов курса.

Рекомендации по организации СРС

Самостоятельная работа студента является ведущей формой деятельности для приобретения умений самообразования и реализации своих жизненных планов. Под самостоятельной работой студента в программе подразумевается внеаудиторная самостоятельная работа как планируемая учебная, учебно-исследовательская работа студентов, выполняемая во внеаудиторное время по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия. Данная форма обучения осуществляется по таким заданиям преподавателя, выполнение которых требует активной мыслительной деятельности. В частности, в рамках настоящей программы в качестве самостоятельной работы студентов используется обязательная и контролируемая. В качестве результатов обязательной самостоятельной работы выступают доклады, сообщения, проекты, результаты исследований и теоретического анализа. Результаты контролируемой самостоятельной работы- ответы на контрольные вопросы.

Контрольные вопросы для самостоятельной оценки качества освоения учебной дисциплины

Дают студенту возможность оперативной оценки своей подготовленности по данной теме и определения готовности к изучению следующей темы. Контрольные вопросы направлены на то, чтобы студент смог усвоить понятийный аппарат учебной дисциплины, смог воспроизвести фактический материал, раскрыть причинно-следственные, временные связи, а также мог выделять главное, сравнивать, доказывать, конкретизировать, обобщать и систематизировать знания:

1. Дефиниции игры с позиции культуры, философии, медицины. Игра: социальна или асоциальна?
2. Каковы общие черты социальной? игровой? технологии?
3. Дайте частное и общее определение игры.
4. Каковы исторические предпосылки становления игры как социальной? технологии?
5. Как связано историческое развитие института власти (религия, политика) с формированием манипуляторной? технологии управления поведением индивида и масс?
6. Каковы особенности исторического восприятия обществом ребенка? Охарактеризуйте технологии воздействия игры на личность.
7. Каковы функции игры? Назовите задачи игры.
8. Выделите различные подходы в классификации игр. Каковы основные проблемы классификации игр.
9. Какова специфика использования игр в социально-экономической? сфере?
10. Какова специфика использования игр в психотерапии?
11. Назовите особенности игры в педагогическое? практике.
12. Охарактеризуйте функции игры в педагогической практике.
13. Что такое система? Дайте определение системного подхода. Дайте определение игры с точки зрения системного знания.
14. Какое значение имеют понятие модель и моделирование в теории деловых игр?
15. Выделите особенности организации как органической части модели деловой игры. Назовите варианты структуры процесса творческой деятельности.
16. Каковы процессы групповой? динамики?
17. Выделите особенности общения в игре. Каковы особенности ритма и эмоции? в игре?

5.2 Особенности организации обучения для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

При необходимости обучающимся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (по заявлению обучающегося) предоставляется учебная информация в доступных формах с учетом их индивидуальных психофизических особенностей:

- для лиц с нарушениями зрения: в печатной форме увеличенным шрифтом; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением тифлосурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.
- для лиц с нарушениями слуха: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением сурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.
- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные задания, консультации и др.

6 Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

В соответствии с требованиями ФГОС ВО для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений планируемым результатам обучения по дисциплине (модулю) созданы фонды оценочных средств. Типовые контрольные задания, методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков, а также критерии и показатели, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, представлены в Приложении 1.

7 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

7.1 Основная литература

1. Авдулова Т. П. ПСИХОЛОГИЯ ИГРЫ 2-е изд., испр. и доп. Учебник для вузов [Электронный ресурс] , 2020 - 232 - Режим доступа: <https://urait.ru/book/psihologiya-igr-454337>
2. Патрушева И. В. ПСИХОЛОГИЯ И ПЕДАГОГИКА ИГРЫ. Учебное пособие для вузов [Электронный ресурс] , 2020 - 130 - Режим доступа: <https://urait.ru/book/psihologiya-i-pedagogika-igr-453512>
3. Сухова Е.В. Технологии тренинга : Учебник [Электронный ресурс] : ИНФРА-М , 2020 - 232 - Режим доступа: <https://znanium.com/catalog/document?id=358301>

7.2 Дополнительная литература

1. Кашапов М.М. Психология творческого мышления : Учебное пособие [Электронный ресурс] : Инфра-М , 2020 - 436 - Режим доступа: <https://znanium.com/catalog/document?id=354537>
2. Липская Татьяна Алексеевна. РЕСУРСЫ МЕТАФОРЫ В ИЗУЧЕНИИ ШКОЛЬНЫХ СТРАХОВ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ [Электронный ресурс] , 2014 - 144 - Режим доступа: <https://lib.rucont.ru/efd/291671>
3. Мандель Б. Р. Игрология. Феномен интеллектуальной игры в образовательном процессе : Учебное пособие [Электронный ресурс] : Вузовский учебник , 2013 - 226 - Режим доступа: <https://znanium.com/catalog/document?id=150659>
4. Подвижные игры. Теория игры. Методика организации и проведения игры [Электронный ресурс] , 2011 - 50 - Режим доступа: <https://lib.rucont.ru/efd/199277>
5. Степанова О.А. Игровая школа мышления : Учебно-методическая литература [Электронный ресурс] : Инфра-М , 2017 - 128 - Режим доступа: <https://znanium.com/catalog/document?id=302158>
6. Шиловская Н. А. ТЕОРИЯ ИГР. Учебник и практикум для вузов [Электронный ресурс] , 2020 - 318 - Режим доступа: <https://urait.ru/book/teoriya-igr-451420>

7.3 Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", включая профессиональные базы данных и информационно-справочные системы (при необходимости):

1. Электронная библиотечная система «РУКОНТ» - Режим доступа: <https://lib.rucont.ru/>
2. Электронная библиотечная система ZNANIUM.COM - Режим доступа: <https://znanium.com/>
3. Электронно-библиотечная система издательства "Юрайт" - Режим доступа: <https://urait.ru/>
4. Open Academic Journals Index (ОАИ). Профессиональная база данных - Режим доступа: <http://oaji.net/>
5. Президентская библиотека им. Б.Н.Ельцина (база данных различных профессиональных областей) - Режим доступа: <https://www.prilib.ru/>
6. Информационно-справочная система "Консультант Плюс" - Режим доступа: <http://www.consultant.ru/>

8 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля) и перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения

Основное оборудование:

- Монитор Samsung LCD 17" 710V
- Мультимедийный комплект №2 в составе:проектор Casio XJ-M146,экран 180*180,крепление потолочное

- Проектор Casio XJ-V2 (комплект)

Программное обеспечение:

- Microsoft Office 2010 Standart

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ЭКОНОМИКИ И СЕРВИСА

КАФЕДРА ФИЛОСОФИИ И ЮРИДИЧЕСКОЙ ПСИХОЛОГИИ

Фонд оценочных средств
для проведения текущего контроля
и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

ИГРОПРАКТИКИ

Направление и направленность (профиль)
39.03.03 Организация работы с молодежью. Организация работы с молодежью

Год набора на ОПОП
2019

Форма обучения
заочная

Владивосток 2020

1 Перечень формируемых компетенций

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции	Код и формулировка индикатора достижения компетенции
39.03.03 «Организация работы с молодежью» (Б-ОР)		

Компетенция считается сформированной на данном этапе в случае, если полученные результаты обучения по дисциплине оценены положительно (диапазон критериев оценивания результатов обучения «зачтено», «удовлетворительно», «хорошо», «отлично»). В случае отсутствия положительной оценки компетенция на данном этапе считается несформированной.

2 Показатели оценивания планируемых результатов обучения

Таблица заполняется в соответствии с разделом 2 Рабочей программы дисциплины (модуля).

3 Перечень оценочных средств

Таблица 3 – Перечень оценочных средств по дисциплине (модулю)

Контролируемые планируемые результаты обучения		Контролируемые темы дисциплины	Наименование оценочного средства и представление его в ФОС	
			Текущий контроль	Промежуточная аттестация
Заочная форма обучения				
РД1	Знание : принципов организации игрового процесса при разработке образовательных и досуговых мероприятий	1.1. Понятие игры	Собеседование	Список вопросов
		1.3. Дизайн игровой системы	Собеседование	Список вопросов
РД2	Умение : применять игропрактический понятийный аппарат с целью экспликации игрового процесса в досуговом мероприятии	1.3. Дизайн игровой системы	Собеседование	Список вопросов
РД3	Навыки : проектирование собственных игр различных типов	1.3. Дизайн игровой системы	Собеседование	Список вопросов
РД4	Навыки : анализа существующих игры на целостность использования их в организации педагогической и досуговой деятельности	1.2. Психология игры	Собеседование	Список вопросов
		1.4. Игропрактика и игротехника	Собеседование	Список вопросов
РД5	Умение : формулировать описание игровых элементов в образовательных и досуговых мероприятиях	1.1. Понятие игры	Собеседование	Список вопросов
		1.3. Дизайн игровой системы	Собеседование	Список вопросов

4 Описание процедуры оценивания

Качество сформированности компетенций на данном этапе оценивается по результатам текущих и промежуточных аттестаций при помощи количественной оценки, выраженной в баллах. Максимальная сумма баллов по дисциплине (модулю) равна 100 баллам.

Таблица – Распределение баллов по видам учебной деятельности

Вид учебной деятельности	Оценочное средство		
	Вопросы к зачёту	Собеседование	Итого
Лекции			0
Лабораторные занятия			0
Практические занятия		80	80
Самостоятельная работа			0
ЭОС			0
Промежуточная аттестация	20		20
Итого	20	80	100

Сумма баллов, набранных студентом по всем видам учебной деятельности в рамках дисциплины, переводится в оценку в соответствии с таблицей.

Сумма баллов по дисциплине	Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенции
от 91 до 100	«зачтено» / «отлично»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций, обнаруживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, усвоил основную литературу и знаком с дополнительной литературой, рекомендованной программой, умеет свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой, свободно оперирует приобретенными знаниями и умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.
от 76 до 90	«зачтено» / «хорошо»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.
от 61 до 75	«зачтено» / «удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: в ходе контрольных мероприятий допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие отдельных знаний, умений, навыков по некоторым дисциплинарным компетенциям, студент испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
от 41 до 60	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	У студента не сформированы дисциплинарные компетенции, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков.
от 0 до 40	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	Дисциплинарные компетенции не сформированы. Проявляется полное или практически полное отсутствие знаний, умений, навыков.

5 Примерные оценочные средства

5.1 Вопросы к зачету

1. Дефиниции игры с позиции культуры, философии, медицины.
2. Игра как феномен бытия и феномен культуры.
3. Осознанные и неосознанные игры.
4. Исторические предпосылки игры как социальной технологии.
5. Религия как игра.
6. Игра и педагогика.

7. Игра и психология.
8. Методологические принципы игры.
9. Функции и задачи игры.
10. Концептуальный подход к классификации игр.
11. Профессионально - методический подход к классификации игр.
12. Профессионально - технологический подход к классификации игр.
13. Научно - методологический подход к классификации игр.
14. Первые деловые игры в России и за рубежом.
15. Игры второго поколения.
16. Фазы развития деловых игр в Америке.
17. Игры третьего поколения.
18. Специфика использования игр в социально - экономической сфере.
19. Специфика использования игр в психотерапии.
20. Игра и ее функции в педагогической практике.
21. Системный подход в современных игровых технологиях.
22. Модель и моделирование в теории деловых игр.
23. Организация в игре.
24. Игра как одна из форм организации творческого процесса в группе.
25. Конфликт и игра.
26. Характеристики группы.
27. Процессы групповой динамики.
28. Основные стили общения.
29. Игровые пространства общения.
30. Ритм и эмоции в игре.

Краткие методические указания

Студенту методом рандомизации достаются 3 вопроса из списка. Студент готовится к ответу на данные вопросы в течении 15 минут. Во время подготовки запрещено использование информационных средств связи, конспектов, учебных пособий.

Шкала оценки

Оценка	Баллы	Описание
зачтено	18-20	Оценка «отлично» ставится, если студент полно излагает материал (отвечает на вопрос), дает правильное определение основных понятий; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры не только из учебника, но и самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно с точки зрения норм литературного языка.
зачтено	15-17	Оценка «хорошо» ставится, если студент дает ответ, удовлетворяющий тем же требованиям, что и для оценки «отлично», но допускает 1–2 ошибки, которые сам же исправляет, и 1–2 недочета в последовательности и языковом оформлении излагаемого.
зачтено	11-14	Оценка «удовлетворительно» ставится, если студент обнаруживает знание и понимание основных положений данной темы, но излагает материал неполно и допускает неточности в определении понятий или формулировке выводов; не умеет достаточно глубоко и доказательно обосновать свои суждения и привести свои примеры; излагает материал непоследовательно и допускает ошибки в языковом оформлении излагаемого.
не удовлетворительно	0-10	Оценка «неудовлетворительно» ставится, если студент обнаруживает незнание большей части соответствующего вопроса, допускает ошибки в формулировке определений и выводов, искажающие их смысл, беспорядочно и неуверенно излагает материал. Оценка «неудовлетворительно» свидетельствует о недостатках в подготовке, которые являются серьезным препятствием к успешному овладению последующим материалом.

5.2 Примерный перечень вопросов по темам

1. Дефиниции игры с позиции культуры, философии, медицины. Игра: социальна или асоциальна?
2. Каковы общие черты социальной? игровой? технологии?
3. Дайте частное и общее определение игры.
4. Каковы исторические предпосылки становления игры как социальной? технологии?

5. Как связано историческое развитие института власти (религия, политика) с формированием манипуляторной? технологии управления поведением индивида и масс?

6. Каковы особенности исторического восприятия обществом ребенка? Охарактеризуйте технологии воздействия игры на личность.

7. Каковы функции игры? Назовите задачи игры.

8. Выделите различные подходы в классификации игр. Каковы основные проблемы классификации игр.

9. Какова специфика использования игр в социально-экономической сфере?

10. Какова специфика использования игр в психотерапии?

11. Назовите особенности игры в педагогическое? практике.

12. Охарактеризуйте функции игры в педагогической практике.

13. Что такое система? Дайте определение системного подхода. Дайте определение игры с точки зрения системного знания.

14. Какое значение имеют понятие модель и моделирование в теории деловых игр?

15. Выделите особенности организации как органической части модели деловой игры. Назовите варианты структуры процесса творческой деятельности.

16. Каковы процессы групповой динамики?

17. Выделите особенности общения в игре. Каковы особенности ритма и эмоций в игре?

Краткие методические указания

С целью контроля и подготовки студентов к изучению новой темы вначале каждой практической занятия преподавателем проводится индивидуальный или фронтальный устный опрос (собеседование) по выполненным заданиям предыдущей темы. Также устное собеседование проводится во время практических занятий в качестве дополнительного испытания при недостаточности результатов тестирования. Вопросы опроса не должны выходить за рамки объявленной для данного занятия темы.

Собеседование - это развернутый ответ студента, который должен представлять собой связанное, логически последовательное сообщение на заданную тему, должен показывать умение студента раскрывать тему, применять определения, грамотно использовать терминологию. Критериями оценивания являются: полнота и правильность ответа, степень осознанности и понимания изученного материала, логика изложения материала, корректное языковое оформление ответа.

Шкала оценки

Оценка	Баллы	Описание
зачтено	4	Оценка «отлично» ставится, если студент полно излагает материал (отвечает на вопрос), дает правильное определение основных понятий; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры не только из учебника, но и самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно с точки зрения норм литературного языка.
зачтено	3	Оценка «хорошо» ставится, если студент дает ответ, удовлетворяющий тем же требованиям, что и для оценки «отлично», но допускает 1–2 ошибки, которые сам же исправляет, и 1–2 недочета в последовательности и языковом оформлении излагаемого.
зачтено	2	Оценка «удовлетворительно» ставится, если студент обнаруживает знание и понимание основных положений данной темы, но излагает материал неполно и допускает неточности в определении понятий или формулировке выводов; не умеет достаточно глубоко и доказательно обосновать свои суждения и привести свои примеры; излагает материал непоследовательно и допускает ошибки в языковом оформлении излагаемого.
не удовлетворительно	0-1	Оценка «неудовлетворительно» ставится, если студент обнаруживает незнание большей части соответствующего вопроса, допускает ошибки в формулировке определений и выводов, искажающие их смысл, беспорядочно и неуверенно излагает материал. Оценка «неудовлетворительно» свидетельствует о недостатках в подготовке, которые являются серьезным препятствием к успешному овладению последующим материалом.