

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

Рабочая программа дисциплины (модуля)  
**КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ**

Направление и направленность (профиль)  
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки). Изобразительное искусство и игропедагогика

Год набора на ОПОП  
2025

Форма обучения  
очная

Владивосток 2025

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Компьютерные игры» составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) (утв. приказом Минобрнауки России от 22.02.2018г. №125) и Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры (утв. приказом Минобрнауки России от 06.04.2021 г. N245).

Составитель(и):

*Долганова Д.В., ассистент, Кафедра дизайна и технологий, Dolganova.DV@vvsu.ru*

Утверждена на заседании кафедры дизайна и технологий от 16.09.2025 , протокол №

1

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий кафедрой (разработчика)

Туговикова О.Ф.

<b>ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ</b>	
Сертификат	1577199753
Номер транзакции	000000000ED4B83
Владелец	Туговикова О.Ф.

## 1 Цель, планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

**Цель:** сформировать у студентов компетенцию ОПК-9, предусматривающую понимание принципов работы современных информационных технологий и умение использовать их для решения профессиональных педагогических задач, посредством изучения компьютерных игр как цифровых образовательных ресурсов. Дисциплина направлена на освоение возможностей компьютерных игр в образовательном процессе, развитие навыков использования игровых технологий в профессиональной деятельности педагога, а также стимулирование творческой самореализации и саморазвития студентов.

### Задачи дисциплины:

- Познакомить студентов с понятием «компьютерная игра», историей развития и классификацией компьютерных игр; раскрыть основные жанры и типы игр, включая обучающие и развивающие игры.
- Изучить современные цифровые игровые технологии и ресурсы, используемые в образовании: дидактические компьютерные игры, игровые обучающие платформы, элементы геймификации и пр.
- Научить анализировать дидактические возможности и ограничения компьютерных игр с психолого-педагогической точки зрения; показать влияние игровых технологий на мотивацию и развитие обучающихся разных возрастных групп.
- Сформировать умения отбирать и использовать соответствующие цифровые игровые ресурсы для решения профессиональных задач педагога (например, для иллюстрации учебного материала, развития навыков учащихся, диагностики знаний или организации внеурочной деятельности).
- Развить практические навыки по интеграции компьютерных игр и элементов геймификации в образовательный процесс: проектирование фрагментов занятий с использованием игр, адаптация готовых игровых ресурсов под цели урока, создание простых игровых заданий и сценариев.

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	
44.03.05 «Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)» (Б-ПО2)	ОПК-9 : Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-9.2п : Демонстрирует способность использовать цифровые ресурсы для решения задач профессиональной деятельности	РД1	Знание	основные цифровые и игровые ресурсы, применяемые в игропедагогике; возможности цифровых технологий и компьютерных игр в образовательном процессе; правила безопасного и этичного использования цифровых ресурсов.
			РД2	Умение	использовать цифровые и игровые ресурсы для

				решения педагогических задач; подбирать цифровые инструменты в соответствии с целями обучения и особенностями обучающихся; применять цифровые платформы для организации и сопровождения учебного процесса.
			РДЗ	Навык практического применения компьютерных игр и цифровых ресурсов в образовательной деятельности; работы с интерактивными и мультимедийными инструментами; самостоятельного освоения новых цифровых и игровых технологий.

В процессе освоения дисциплины решаются задачи воспитания гармонично развитой, патриотичной и социально ответственной личности на основе традиционных российских духовно-нравственных и культурно-исторических ценностей, представленные в таблице 1.2.

Таблица 1.2 – Целевые ориентиры воспитания

Воспитательные задачи	Формирование ценностей	Целевые ориентиры
<b>Формирование гражданской позиции и патриотизма</b>		
Развитие патриотизма и гражданской ответственности	Патриотизм Гражданственность Справедливость	Любовь к стране Любовь к родному языку
<b>Формирование духовно-нравственных ценностей</b>		
Воспитание нравственности, милосердия и сострадания	Служение Отечеству и ответственность за его судьбу Приоритет духовного над материальным Взаимопомощь и взаимоуважение	Настойчивость и упорство в достижении цели Культурная идентичность
<b>Формирование научного мировоззрения и культуры мышления</b>		
Развитие познавательного интереса и стремления к знаниям	Достоинство Историческая память и преемственность поколений Созидательный труд	Дисциплинированность Внимательность к деталям Коммуникабельность
<b>Формирование коммуникативных навыков и культуры общения</b>		
Воспитание культуры диалога и уважения к мнению других людей	Высокие нравственные идеалы Права и свободы человека	Чувство коллективизма Осознание себя членом общества

	Взаимопомощь и взаимоуважение	Чувство собственного достоинства и самоуважение Честность
--	----------------------------------	---

## 2 Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Дисциплина «Компьютерные игры» является дисциплиной **обязательной** части учебного плана у бакалавров направления «44.03.05 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)» по профилю Изобразительное искусство и игропедогогика. Совместно с другими дисциплинами участвует в формировании общепрофессиональных компетенций студента в контексте его будущей деятельности. Дисциплина разработана и читается студентам с целью общепрофессиональной подготовки и связана с формированием комплекса знаний о процессе создания компьютерных игр для педагогов с помощью современного программного обеспечения.

## 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 обучения	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс (ЗФО, ОЗФО)	Трудо-емкость (З.Е.)	Объем контактной работы (час)					СРС	Форма аттестации	
					Всего	Аудиторная			Внеаудиторная			
						лек.	прак.	лаб.	ПА			КСР
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)	ОФО	Б1.Б.3	8	3	49	0	48	0	1	0	59	3

## 4 Структура и содержание дисциплины (модуля)

### 4.1 Структура дисциплины (модуля) для ОФО

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 ОФО

№	Название темы	Код результата обучения	Кол-во часов, отведенное на				Форма текущего контроля
			Лек	Практ	Лаб	СРС	

1	Введение в предмет «Компьютерные игры» – Понятие игры и компьютерной игры. История развития компьютерных игр. Роль игры в обучении и развитии.	РД1	0	4	0	4	Устный опрос (блиц-тест) по основным понятиям темы.
2	Классификация компьютерных игр – Жанры и типы игр, особенности различных жанров. Образовательные и развивающие игры как отдельный класс.	РД1	0	6	0	7	Тестирование (проверка знаний классификации игр)
3	Психолого-педагогические аспекты игровых технологий – Влияние компьютерных игр на когнитивное, эмоциональное и социальное развитие. Возрастные особенности восприятия игр.	РД1	0	8	0	8	Написание эссе (анализ влияния игр на учащихся)
4	Дидактические возможности компьютерных игр – Обучающие (образовательные) компьютерные игры, их характеристики. Использование игр в обучении различным предметам.	РД2	0	4	0	8	Выступление с презентацией обзора одной обучающей игры
5	Геймификация в образовании – Понятие геймификации. Инструменты геймификации и примеры внедрения игровых элементов в учебный процесс.	РД2	0	4	0	4	Практическое задание: разработка геймифицированного задания для урока
6	Основы проектирования игр – Основные компоненты игры (сюжет, правила, механика, дизайн уровней). Принципы разработки простых образовательных игр.	РД2	0	8	0	8	Практическая работа: разработка концепции простой игры
7	Инструменты создания компьютерных игр – Обзор программных средств для разработки игр (конструкторы игр, движки – Scratch, Unity и др.). Практические навыки по работе с простыми игровыми платформами.	РД3	0	6	0	8	Практическая работа: создание элементарной игровой сцены или прототипа в выбранной среде
8	Методика использования компьютерных игр в деятельности педагога – Планирование урока с использованием игры. Интеграция игры в структуру занятия. Оценка результатов обучения при игровом подходе.	РД3	0	4	0	4	Разработка фрагмента конспекта урока с использованием компьютерной игры (проверка преподавателем)

9	Анализ и отбор игровых ресурсов – Критерии отбора качественных компьютерных игр для обучения. Обзор доступных образовательных платформ и игровых ресурсов. Безопасность и этика использования игр.	РД1	0	4	0	8	Подготовка письменного отчёта: анализ выбранной игры по заданным критериям
<b>Итого по таблице</b>			<b>0</b>	<b>48</b>	<b>0</b>	<b>59</b>	

#### 4.2 Содержание разделов и тем дисциплины (модуля) для ОФО

*Тема 1 Введение в предмет «Компьютерные игры» – Понятие игры и компьютерной игры. История развития компьютерных игр. Роль игры в обучении и развитии.*

Содержание темы: раскрывается определение игры и компьютерной игры, краткая история появления и развития компьютерных игр. Рассматривается место компьютерных игр в современной культуре и образовании. Обсуждается феномен игры с точки зрения педагогики: почему игра является эффективным средством обучения и развития детей.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: лекция с элементами беседы; иллюстрация исторических фактов развития игр мультимедийной презентацией; на практическом занятии – дискуссия о личном игровом опыте студентов и рефлексия о роли игр в жизни и обучении.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: чтение обзорной статьи или главы из учебного пособия об истории компьютерных игр; подготовка короткого письменного обзора (конспекта) по основным этапам развития игр; самостоятельное ознакомление с терминами и базовыми понятиями (игровой жанр, движок, интерфейс и др.).

*Тема 2 Классификация компьютерных игр – Жанры и типы игр, особенности различных жанров. Образовательные и развивающие игры как отдельный класс.*

Содержание темы: дается классификация компьютерных игр по различным основаниям: жанры (образовательные, ролевые, стратегические, симуляторы, головоломки и др.), по типу платформ (ПК, консоли, мобильные), по возрастной адресации. Особое внимание уделяется категории обучающих и развивающих компьютерных игр – их отличиям от коммерческих развлекательных игр. Рассматриваются примеры популярных игр каждого жанра.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: мини-лекция с демонстрацией видеофрагментов из разных жанров игр; семинар, на котором группы студентов классифицируют предложенный список игр по жанрам и представляют результаты. Используется метод кейсов: студентам предлагаются описания учеников с разными запросами, и они обсуждают, игры каких типов им можно рекомендовать.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: изучение рекомендованной литературы по классификации игр (раздел учебника или электронный ресурс); составление таблицы жанров с указанием их особенностей и примеров; самостоятельное тестирование (игра) одной простой игры из нового для студента жанра с последующим написанием отзыва об ее возможном педагогическом потенциале.

*Тема 3 Психолого-педагогические аспекты игровых технологий – Влияние компьютерных игр на когнитивное, эмоциональное и социальное развитие. Возрастные особенности восприятия игр.*

Содержание темы: исследуются эффекты влияния компьютерных игр на психику и развитие личности. Рассматриваются положительные аспекты: развитие когнитивных способностей (памяти, внимания, мышления), мотивации к обучению через игру, формирование навыков сотрудничества в многопользовательских играх. Анализируются и возможные риски: игровая зависимость, влияние агрессивного содержания, эмоциональное выгорание, проблемы здоровья при чрезмерном увлечении играми. Отдельно разбираются возрастные особенности восприятия игр: дошкольники, младшие школьники, подростки – их потребности и ограничения в игровом опыте.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: комбинированная мини-лекция с элементами проблемной беседы (обсуждение спорных вопросов о пользе и вреде игр); на семинаре – разбор конкретных случаев (case-study) влияния игр на детей, мозговой штурм по выработке рекомендаций родителям и учителям относительно использования игр.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: подготовка эссе или мини-исследования по теме (например, обзор исследований о влиянии игр на развитие детей); выполнение online-теста или опроса для самопроверки знаний по теме; анализ собственного опыта (если есть) либо интервьюирование знакомых школьников о том, как игры влияют на их учебу (с последующим выводом).

*Тема 4 Дидактические возможности компьютерных игр – Обучающие (образовательные) компьютерные игры, их характеристики. Использование игр в обучении различным предметам.*

Содержание темы: изучаются обучающие компьютерные игры как особый вид игровых ресурсов. Дается понятие дидактической игры в цифровом формате. Обзор видов обучающих программ: тренажеры, обучающие игровые платформы (например, «Minecraft: Education Edition», «Kahoot», развивающие игры для дошкольников и др.). Анализируются целевые возможности таких игр: формирование навыков, проверка знаний, развитие логики, творчества и др. Приводятся примеры успешного использования компьютерных игр в обучении различным предметам (математика, язык, история, программирование и пр.).

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: лекция-презентация с обзорами конкретных обучающих игр и программ, демонстрация видео игрового процесса обучающих игр; на практическом занятии – студентам в группах дается задание проанализировать определённую обучающую игру (по критериям: цель, возраст, навыки, преимущества, ограничения) и презентовать свой анализ одноклассникам.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: подбор и изучение одной конкретной обучающей игры (по выбору студента или из списка преподавателя); подготовка краткой аннотации на эту игру с описанием её дидактических целей и содержания; работа с электронными ресурсами (например, чтение обзора или просмотра вебинара о геймификации обучения).

*Тема 5 Геймификация в образовании – Понятие геймификации. Инструменты геймификации и примеры внедрения игровых элементов в учебный процесс.*

Содержание темы: раскрывается понятие геймификации – применения элементов игры в неигровом контексте (в обучении). Описываются основные механики геймификации: баллы, бейджи (значки), рейтинги, уровни, награды, конкурсы и пр., и как они повышают мотивацию обучающихся. Приводятся реальные примеры внедрения геймификации в образовательный процесс (например, система баллов за активность на уроке, превращение курса в «квест»). Обсуждаются отличия геймификации от полноценных обучающих игр.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: интерактивная лекция с обсуждением уже знакомых студентам элементов геймификации (например, в онлайн-сервисах или мобильных приложениях); практическое занятие в творческих мини-группах – разработка сценария геймификации для конкретного учебного предмета или темы (придумать, как превратить изучение темы в игру с правилами, баллами, наградами). Студенческие группы представляют свои идеи, происходит коллективное обсуждение.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: изучение интернет-ресурсов и литературы о геймификации (например, статей, описывающих кейсы геймификации в школах); доработка сценария геймификации, начатого на семинаре, в виде небольшого письменного плана или презентации; подготовка рецензии на популярное приложение или платформу с элементами геймификации (не обязательно учебную, например Duolingo, и выводы, что из этого можно перенести в образование).

*Тема 6 Основы проектирования игр – Основные компоненты игры (сюжет, правила, механика, дизайн уровней). Принципы разработки простых образовательных игр.*

Содержание темы: вводятся основы геймдизайна. Рассматриваются компоненты игры: идея и цель игры, игровое пространство и уровни, правила и ограничения, игровые механики, персонажи и сюжет, интерфейс. Особый акцент на проектировании обучающей игры: формулирование образовательной цели игры, баланс между обучением и развлечением, критерии успеха для игрока-учащегося. Обсуждаются принципы UX/UI дизайна игр, влияющие на удобство и восприятие учащихся. Студенты знакомятся с этапами разработки игры (от задумки и сценария до тестирования).

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: лекция с разбором простых примеров (анализ известных игр с точки зрения геймдизайна); практическое творческое занятие – разработка концепции своей небольшой образовательной игры: студенты (индивидуально или в парах) придумывают идею игры для урока или внеклассного мероприятия, описывают цель, правила, основные механики, и представляют концепцию группе в устной форме. Преподаватель и одногруппники дают обратную связь.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: доработка или детализация концепции учебной игры, разработанной на занятии (оформление мини-дизайн-документа с описанием игры); подготовка простых игровых материалов (например, рисунки или схемы, описывающие уровни или персонажей – при наличии навыков); изучение дополнительного материала по геймдизайну (например, просмотр обучающего видео “как создать простую игру” или чтение руководства для начинающих разработчиков игр).

*Тема 7 Инструменты создания компьютерных игр – Обзор программных средств для разработки игр (конструкторы игр, движки – Scratch, Unity и др.). Практические навыки по работе с простыми игровыми платформами.*

Содержание темы: обзор существующих инструментальных средств для разработки игр, от простых визуальных конструкторов до профессиональных игровых движков. Представляются примеры: визуальные конструкторы (Scratch, Kodu Game Lab, Construct 3 и др.), их возможности и ограничения; игровые движки (Unity, Unreal Engine) – общие сведения, сферы применения; специализированные образовательные конструкторы (например, платформы для создания викторин, интерактивных задач). Практическое знакомство с одним из простых инструментов (на усмотрение преподавателя, например Scratch или Construct): интерфейс, основные функции, создание простейшей интерактивной сцены.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: демонстрационная лекция с показом интерфейсов различных сред разработки, видео примеров «как сделана игра». Практическое лабораторное занятие в компьютерном

классе: практикум по созданию элементарной игры или интерактивного упражнения. Студенты выполняют пошаговое задание под руководством преподавателя (например, в Scratch: заставить персонажа двигаться и реагировать на действия пользователя, реализовать простое игровое правило). Полученный результат обсуждается, студенты обмениваются впечатлениями о сложности/простоте инструмента.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: закрепление навыков работы в выбранном инструменте – самостоятельное изменение или улучшение созданной на занятии мини-игры (добавить новые элементы, усложнить правила и т.д.); поиск и изучение онлайн-уроков или документации по этому инструменту (чтобы углубить понимание); подготовка краткого отчета о проделанной работе, в том числе описать трудности и способы их решения.

*Тема 8 Методика использования компьютерных игр в деятельности педагога – Планирование урока с использованием игры. Интеграция игры в структуру занятия. Оценка результатов обучения при игровом подходе.*

Содержание темы: обсуждаются методические рекомендации по включению компьютерных игр в образовательный процесс. Структура урока с использованием игры: на каком этапе целесообразно применить игру (мотивация, объяснение нового материала, закрепление, контроль знаний). Способы организации деятельности учащихся: индивидуальная работа за компьютером, парная/групповая работа, коллективная игровая деятельность в классе. Правила и ограничения при проведении игровых занятий (регламент времени, техника безопасности, дозирование нагрузки). Оценивание результатов обучения при использовании игр: что и как оценивает учитель (участие, прогресс, результаты игры и др.). Также рассматриваются вопросы взаимодействия с родителями и коллегами: информирование о целях использования игр, преодоление возможных стереотипов относительно компьютерных игр.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: лекция-семинар, где теория подкрепляется примерами из педагогической практики; разбор конкретных методических ситуаций (например, план урока информатики с использованием игры «Robocode», проект внеклассного мероприятия – турнир по шахматной обучающей программе и пр.). Практическое задание на семинаре – составление фрагмента плана урока или занятия с применением определенной игры: студенты выбирают тему, описывают цель, место игры в структуре занятия, ход и ожидаемые результаты. Обсуждение проектов в группе, корректировка на основе замечаний.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: окончательная доработка разработанного методического сценария урока с игрой (оформление конспекта или технологической карты урока); подготовка методических рекомендаций или памятки для учителей по организации игрового обучения (как результат обобщения изученного); ознакомление с литературой или видеозаписями уроков, где использованы игры, с анализом их методики.

*Тема 9 Анализ и отбор игровых ресурсов – Критерии отбора качественных компьютерных игр для обучения. Обзор доступных образовательных платформ и игровых ресурсов. Безопасность и этика использования игр.*

Содержание темы: завершающая тема посвящена выработке критериев и умений осознанно выбирать качественные игровые ресурсы для своих образовательных целей. Обсуждаются критерии отбора компьютерных игр для обучения: соответствие возрасту учащихся, образовательная ценность, наличие нежелательного контента, требования к оборудованию, языковой уровень, наличие методических материалов для педагога и т.д. Студенты знакомятся с обзорами и рейтингами существующих образовательных игр, электронных ресурсов (порталы с играми для обучения, каталоги типа «Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов» и др.). Также затрагиваются вопросы этики и

безопасности: соблюдение авторских прав при использовании игр, лицензии на программное обеспечение, контроль за нежелательным контентом, соблюдение норм СанПиН при организации игровых занятий (регулирование времени за компьютером).

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: заключительная лекция-дискуссия: преподаватель предлагает перечень критериев и совместно со студентами обсуждает их, приводя примеры конкретных игр и анализируя, подходят они или нет. Студенты делятся своим опытом (если кто-то применял игры на практике во время педагогической практики или видел у коллег). Практическая часть – мини-исследование: каждому студенту или паре дается найти и представить один цифровой игровой ресурс по определенному предмету/теме, обосновать его выбор с позиции критериев.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: подготовка письменного отчета или мини-исследования – анализ выбранной компьютерной игры (или образовательного веб-ресурса с играми) по всем рассмотренным критериям, с выводами о целесообразности использования данного ресурса в своей будущей педагогической деятельности. Этот отчет студент предоставляет преподавателю к зачёту. Дополнительно – повторение и систематизация всего пройденного материала курса перед итоговым контролем (самостоятельная работа с конспектами, ответы на контрольные вопросы для самопроверки).

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

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

Самостоятельная работа студентов является важной составляющей учебного процесса по данной дисциплине. СРС организуется в соответствии с учебным планом и методическими рекомендациями кафедры. **Самостоятельная работа** выполняется по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия.

В рамках данной дисциплины СРС предусматривает:

- **Полностью самостоятельное освоение отдельных вопросов и тем**, выносимых на самостоятельное изучение (например, изучение дополнительных игровых ресурсов, которые не успели рассмотреть на занятиях). Студентам предоставляется перечень таких тем/вопросов и необходимых источников для изучения.
- **Подготовку к аудиторным занятиям:** чтение и конспектирование разделов основной литературы перед лекциями, выполнение небольших домашних заданий перед практическими занятиями (например, анализ конкретной игры, подготовка презентации, ответы на вопросы).
- **Выполнение заданий и проектов в рамках текущего контроля:** написание эссе, отчётов, разработка сценариев игровых занятий и т.п. Эти задания выполняются студентами вне аудитории с последующей сдачей в установленные сроки.
- **Закрепление полученных знаний и умений:** решение дополнительных задач, прохождение онлайн-тестов для самопроверки, подготовка к зачёту. Студентам рекомендуются электронные образовательные ресурсы (образовательные платформы, видеолекции, статьи) для углубления знаний.

При организации СРС учитываются индивидуальные особенности студентов. Преподаватель проводит необходимые консультации, предоставляет разъяснения к

заданиям, примеры и критерии оценивания. Все самостоятельные работы имеют методические указания: формулировка задания, требования к оформлению результата, критерии оценки. Своевременное и качественное выполнение СРС способствует успешному освоению компетенций, предусмотренных дисциплиной.

## **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. Елфимова, М.М. Педагогическая психология: сборник кейсов : Допущено Учебно-методическим советом ФГБОУ ВО «Оренбургский государственный педагогический университет» в качестве учебного пособия для обучающихся по направлению подготовки 44.03.02. «Психолого-педагогическое образование». / М.М. Елфимова .— 2022 .— 190 с. : ил. — URL: <https://lib.rucont.ru/efd/802965> (дата обращения: 04.08.2025)

2. Львова, А. С. Педагогические коммуникации: устное деловое общение педагога : учебник для вузов / А. С. Львова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 185 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10578-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/565482> (дата обращения: 15.12.2025).

3. Педагогика: современные инновационные педагогические технологии : учебно-методическое пособие / составитель Г. П. Ковалева. — Кемерово : Кузбасский ГАУ, 2022. — 196 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL:

<https://e.lanbook.com/book/449996> (дата обращения: 17.12.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

## **7.2 *Дополнительная литература***

1. Иванищева, Н.А. ФОРМИРОВАНИЕ ЦИФРОВОЙ ГРАМОТНОСТИ ПЕДАГОГОВ В СИСТЕМЕ ОБРАЗОВАНИЯ : Методические рекомендации для педагогов / Л.Г. Пак, О.А. Фарус; Н.А. Иванищева .— Оренбург : Экспресс-печать, 2023 .— 68 с. — ISBN 978-5-6049885-5-8 .— URL: <https://lib.rucont.ru/efd/868522> (дата обращения: 04.08.2025)

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

1. Образовательная платформа "ЮРАЙТ"
2. Электронно-библиотечная система "ЛАНЬ"
3. Электронно-библиотечная система "РУКОНТ"
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.prlib.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:

- Компьютеры
- Проектор

### Программное обеспечение:

- □ Microsoft Windows 10 Home SL
- □ Unity

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

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

**КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ**

Направление и направленность (профиль)  
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки). Изобразительное  
искусство и игропедагогика

Год набора на ОПОП  
2025

Форма обучения  
очная

Владивосток 2025

## 1 Перечень формируемых компетенций

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции и	Код и формулировка индикатора достижения компетенции
44.03.05 «Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)» (Б-ПО2)	ОПК-9 : Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-9.2п : Демонстрирует способность использовать цифровые ресурсы для решения задач профессиональной деятельности

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

**Компетенция ОПК-9 «Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности»**

Таблица 2.1 – Критерии оценки индикаторов достижения компетенции

Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине			Критерии оценивания результатов обучения
	Код	Тип	Результат	
ОПК-9.2п : Демонстрирует способность использовать цифровые ресурсы для решения задач профессиональной деятельности	РД 1	Знание	основные цифровые и игровые ресурсы, применяемые в игропедагогике; возможности цифровых технологий и компьютерных игр в образовательном процессе; правила безопасного и этичного использования цифровых ресурсов.	Отчет
	РД 2	Умение	использовать цифровые и игровые ресурсы для решения педагогических задач; подбирать цифровые инструменты в соответствии с целями обучения и особенностями обучающихся; применять цифровые платформы для организации и проведения учебного процесса.	практическая работа
	РД 3	Навык	практического применения компьютерных игр и цифровых ресурсов в образовательной деятельности; работы с интерактивными и мультимедийными инструментами; самостояте	практическая работа

		льного освоения новых цифровых и игровых технологий.	
--	--	--	--

Таблица заполняется в соответствии с разделом 1 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	
Очная форма обучения				
РД1	Знание : основные цифровые и игровые ресурсы , применяемые в игре педагогике; возможности цифровых технологий и компьютерных игр в образовательном процессе ; правила безопасного и этичного использования цифровых ресурсов.	1.1. Введение в предмет «Компьютерные игры» – Понятие игры и компьютерной игры. История развития компьютерных игр. Роль игры в обучении и развитии.	Практическая работа	Практическая работа
		1.2. Классификация компьютерных игр – Жанры и типы игр, особенности различных жанров. Образовательные и развивающие игры как отдельный класс.	Практическая работа	Практическая работа
		1.3. Психолого-педагогические аспекты игровых технологий – Влияние компьютерных игр на когнитивное, эмоциональное и социальное развитие. Возрастные особенности восприятия игр.	Практическая работа	Практическая работа
		1.9. Анализ и отбор игровых ресурсов – Критерии и отбора качественных компьютерных игр для обучения. Обзор доступных образовательных платформ и игровых ресурсов. Безопасность и этика использования игр.	Отчет	Отчет
РД2	Умение : использовать цифровые и игровые ресурсы для решения педагогических задач; подбирать цифровые инструменты в соответствии с целями обучения и особенностями обучающихся; применять цифровые платформы для организации	1.4. Дидактические возможности компьютерных игр – Обучающие (образовательные) компьютерные игры, их характеристики. Использование игр в обучении различным предметам.	Практическая работа	Практическая работа
		1.5. Геймификация в образовании – Понятие геймификации. Инструменты	Практическая работа	Практическая работа

	и и сопровождения учебного процесса.	нты геймификации и примеры внедрения игровых элементов в учебный процесс.		
		1.6. Основы проектирования игр – Основные компоненты игры (сюжет, правила, механика, дизайн уровней). Принципы разработки простых образовательных игр.	Практическая работа	Практическая работа
РДЗ	Навык : практического применения компьютерных игр и цифровых ресурсов в образовательной деятельности; работы с интерактивными и мультимедийными инструментами; самостоятельного освоения новых цифровых и игровых технологий.	1.7. Инструменты создания компьютерных игр – Обзор программных средств для разработки игр (конструкторы игр, движки – Scratch, Unity и др.). Практические навыки по работе с простыми игровыми платформами.	Практическая работа	Практическая работа
		1.8. Методика использования компьютерных игр в деятельности педагога – Планирование урока с использованием игры. Интеграция игры в структуру занятия. Оценка результатов обучения при игровом подходе.	Практическая работа	Практическая работа

#### 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.

Вид учебной деятельности	Практическая работа 1	Практическая работа 2	Практическая работа 3	Отчет	Итого
Практическая работа	10	30			40
Промежуточная аттестация			40	20	60
Итого					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, 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 Примеры заданий для выполнения практических работ

Практическая работа 1: Знакомство с понятием геймификации, инструментами и примерами внедрения игровых инструментов в учебный процесс. Выполнение трех тестовых вариантов геймифицированного занятия для урока.

Практическая работа 2: Знакомство с основами проектирования игр. Выполнение разработки концепции простой игры для учеников.

Практическая работа 3: Знакомство с инструментами для создания компьютерных игр. создание простой сцены или прототипа в выбранной среде.

#### *Краткие методические указания*

При выполнении практических работ студенты анализируют теоретические знания, пользуются основной и дополнительной литературой, а также актуальными источниками в сети интернет (научные статьи, профильные издания, кейсы компаний, документация по игровым платформам).

Работы выполняются в электронном виде и представляются в формате, соответствующем поставленной задаче: концепт-документ, презентация, скриншоты этапов разработки, интерактивный прототип или исполняемый файл.

Разработка элементов геймификации и прототипирование игр рекомендуется проводить с использованием специализированных цифровых инструментов и сред, требования к оформлению и функциональности определяются заданием.

Данные практические задания формируют ключевые компетенции в области современных образовательных технологий, проектного мышления и основ цифрового производства, необходимые для дальнейшей учебы и профессиональной педагогической или проектной деятельности.

#### *Шкала оценки*

#### Шкала оценки

Оценка	Баллы	Описание
5	71-80	Предложены оригинальные, педагогически обоснованные варианты геймификации уроков, ясно продемонстрирована связь игровых механик с учебными задачами. Концепция игры логична, обладает образовательной ценностью, содержит проработанные правила, сценарий и визуализацию. Документация оформлена четко и профессионально. Создан функциональный прототип/сцена, демонстрирующий уверенное владение выбранным инструментом. Прототип интерактивен, стабилен, соответствует заявленной концепции. Код/логика сопровождаются комментариями.
4	58-70	Предложены три варианта геймификации, но связь некоторых механик с учебными целями и раскрыта не полностью или есть элементы заимствования без адаптации. Концепция игры разработана, но некоторые элементы (правила, сбалансированность, образовательный результат) проработаны поверхностно. Прототип/сцена созданы, но могут иметь ограниченную функциональность, незначительные ошибки или слабую визуальную реализацию. Документация присутствует, но неполная.
3	41-57	Варианты геймификации шаблонны, слабо привязаны к конкретному учебному содержанию, педагогическое обоснование отсутствует или слабое. Концепция игры описана схематично, без детализации ключевых элементов. Обучающая цель не ясна или не достижима через предложенную механику. Прототип/сцена созданы на базовом уровне, но неработоспособны или крайне примитивны. Отсутствует пояснительная документация к коду/логике.

2	56-0	Варианты не представлены или полностью не соответствуют теме геймификации обучения. Концепция игры не разработана или является копией известной игры без образовательной адаптации. Прототип/сцена не созданы или представляют собой нефункциональный набор элементов. Техническое задание игнорируется.
---	------	--

## 5.2 Отчет

Отчет должен иметь четкую структуру и содержать следующие разделы:

- **Титульный лист** (установленного образца).
- **Цель работы:** краткая формулировка решаемой задачи.
- **Задание:** индивидуальный вариант или перечень вопросов для исследования.
  - **Ход выполнения:** описание этапов работы, используемых методов, алгоритмов или оборудования.
  - **Результаты:** полученные данные (таблицы, графики, расчеты, скриншоты программ, первичная документация).
  - **Анализ результатов:** интерпретация полученных данных.
  - **Выводы:** краткое резюме о достижении цели и выполнении задач.

*Краткие методические указания*

Текст отчета должен быть оформлен в соответствии с ГОСТ 7.32

Параметр	Требование
Шрифт	Times New Roman
Размер (Кегль)	14 пт (в таблицах допускается 12 пт)
Межстрочный интервал	1,5 (полуторный)
Поля	Левое — 30 мм, правое — 10 мм, верхнее и нижнее — 20 мм
Выравнивание	По ширине
Абзацный отступ	1,25 см
Нумерация страниц	Сквозная, внизу страницы по центру (титульный лист не нумеруется)

*Шкала оценки*

*Шкала оценки*

Оценка	Баллы	Описание
5	20	Задание выполнено полностью, отчет оформлен согласно требованиям, студент демонстрирует глубокие знания темы при защите, свободно отвечает на дополнительные вопросы.
4	15	Задание выполнено полностью, но допущены незначительные ошибки в расчетах или оформлении. Студент уверенно защищает работу, но испытывает затруднения при ответах на некоторые уточняющие вопросы.
3	10	Задание выполнено частично или с существенными ошибками, нарушены требования к оформлению. При защите студент проявляет неуверенность и слабое владение теоретическим материалом.
2	5-0	Задание не выполнено или выполнено с грубыми ошибками, отчет не соответствует требованиям, студент не может ответить на базовые вопросы по теме работы.