

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

Рабочая программа дисциплины (модуля)
ТЕХНОЛОГИЯ КОНСТРУИРОВАНИЯ ИГР

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

Год набора на ОПОП
2024

Форма обучения
очная

Владивосток 2025

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Технология конструирования игр» 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):

Туговикова О.Ф., доцент, Кафедра дизайна и технологий, Tugovikova.O@vvsu.ru

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

1

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий кафедрой (разработчика)

Туговикова О.Ф.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ	
Сертификат	1577199753
Номер транзакции	0000000000ED31DF
Владелец	Туговикова О.Ф.

1 Цель, планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Целью освоения дисциплины «Технология конструирования игр» является формирование у будущих педагогов целостной системы теоретических знаний и практических умений в области проектирования, разработки и методически грамотного применения игровых технологий в образовательном процессе для достижения современных педагогических целей.

Дисциплина «Технология конструирования игр» является неотъемлемой и важной частью профессиональной подготовки педагога. В процессе её освоения происходит закрепление и интеграция полученных знаний из педагогики, психологии и частных методик; овладение необходимыми навыками создания педагогически эффективных игр; расширение представлений о возможностях игрофикации и интерактивных методов в современном образовании.

Задачами дисциплины являются:

- получение первичных профессиональных умений и навыков проектирования дидактических, деловых и ролевых игр для различных образовательных контекстов;
- определение требований к игровому проекту (дидактических, возрастных, технических) и набора возможных задач, решаемых с помощью игровых технологий;
- анализ современных подходов, трендов и методологий (геймификация, сюжетное проектирование, игровые механики) в конструировании образовательных игр;
- освоение базовых принципов оформления проектной документации на игровой проект (техническое задание, сценарий, правила, карты оценивания);
- развитие навыков презентации, защиты и рефлексии собственного игрового проекта в рамках учебного 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	
44.03.05 «Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)» (Б-ПО2)	ПКР-3 : Способен формировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов	ПКР-3.1п : Владеет способами интеграции учебных предметов для организации развивающей учебной деятельности (исследовательской, проектной, групповой и др.)	РД1	Знание	Сущность, функции и классификации педагогических игр
			РД4	Навык	Владеть навыками проектирования игровых технологий
			РД7	Умение	Определять дидактический потенциал игры для решения конкретных учебных задач
		ПКР-3.2п : Использует образовательный потенциал социокультурной среды региона в преподавании	РД2	Знание	Психолого-педагогические основы игровой деятельности
			РД5	Навык	Владеть методами диагностики и рефлексии игровой деятельности

		(предмета по профилю) в учебной и во внеурочной деятельности	РД9	Умение	Анализировать и оценивать результаты игровой деятельности
	ПКР-8 : Способен организовывать образовательный процесс с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных	ПКР-8.1п : Разрабатывает образовательные программы различных уровней в соответствии с современными методиками и технологиями	РД3	Знание	Принципы и этапы конструирования игровых технологий
			РД6	Навык	Владеть базовыми навыками использования цифровых инструментов для создания образовательных игр
			РД8	Умение	Проектировать сценарии и правила педагогических игр

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
Формирование гражданской позиции и патриотизма		
Воспитание уважения к истории и культуре России	Историческая память и преемственность поколений	Культурная идентичность
Формирование духовно-нравственных ценностей		
Воспитание нравственности, милосердия и сострадания	Взаимопомощь и взаимоуважение	Гуманность
Формирование научного мировоззрения и культуры мышления		
Формирование культуры интеллектуального труда и научной этики	Высокие нравственные идеалы	Гибкость мышления
Формирование коммуникативных навыков и культуры общения		
Формирование навыков публичного выступления и презентации своих идей	Достоинство	Индивидуальность

2 Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Дисциплина "Технология конструирования игр" входит в обязательную часть учебного плана по направлению подготовки 44.03.05 «Педагогическое образование(с двумя профилями подготовки)», в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (ФГОС ВО) и проводится в девятом семестре при очной форме обучения.

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, ОЗФО)	Трудо- емкость	Объем контактной работы (час)						СРС	Форма аттес- тации
				(З.Е.)	Всего	Аудиторная			Внеауди- торная			
						лек.	прак.	лаб.	ПА	КСР		
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)	ОФО	Б1.Б.3	9	3	51	10	40	0	1	0	57	Э

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 игропедагогику. Игра как метод и технология обучения в предметной области «Изобразительное искусство».	РД1	2	2	0	4	Практическое задание
2	Классификация и дидактические функции игр в художественном образовании (дидактические, сюжетно-ролевые, творческо-имитационные).	РД7	2	2	0	4	Практическое задание
3	Методика конструирования дидактических игр по теории искусства (цвет, форма, композиция, жанры, стили).	РД3, РД4	2	8	0	10	Практическое задание
4	Разработка сюжетно-ролевых игр на материале истории искусства (эпохи, художники, произведения).	РД6	2	6	0	8	Практическое задание
5	Создание игровых заданий для развития практических навыков (рисунок, живопись, декоративно-прикладное искусство). Геймификация творческого процесса.	РД8	2	8	0	10	Практическое задание

6	Организация и проведение игры в учебной группе. Техники фасилитации и модерации игрового взаимодействия.	РД2	0	8	0	8	Практическое задание
7	Методы анализа эффективности игрового занятия. Критерии оценки образовательных результатов. Рефлексия.	РД5, РД9	2	10	0	12	Практическое задание
Итого по таблице			12	44	0	56	

4.2 Содержание разделов и тем дисциплины (модуля) для ОФО

Тема 1 Введение в игропедагогику. Игра как метод и технология обучения в предметной области «Изобразительное искусство».

Содержание темы: Определение игропедагогики. Специфика применения игровых методов в преподавании изобразительного искусства. Анализ психолого-педагогического потенциала игры для развития визуального восприятия, креативности и эстетического сознания.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Практическое и лекционное занятие, мультимедийная презентация.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Подготовка к занятию.

Тема 2 Классификация и дидактические функции игр в художественном образовании (дидактические, сюжетно-ролевые, творческо-имитационные).

Содержание темы: Обзор и анализ существующих классификаций педагогических игр. Выявление и проектирование дидактических функций игр, направленных на усвоение художественных понятий, развитие ассоциативного мышления и эмоционального интеллекта.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Практическое и лекционное занятие, мультимедийная презентация.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Подготовка к занятию.

Тема 3 Методика конструирования дидактических игр по теории искусства (цвет, форма, композиция, жанры, стили).

Содержание темы: Практикум по созданию дидактических игр и упражнений (арт-викторины, лото, пазлы, мемо-игры) для усвоения базовых понятий колористики, композиции, истории стилей.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Практическое и лекционное занятие, мультимедийная презентация.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Подготовка к занятию.

Тема 4 Разработка сюжетно-ролевых игр на материале истории искусства (эпохи, художники, произведения).

Содержание темы: Практикум для изучения методики разработки нарративных (сюжетных) и ролевых игр, погружающих учащихся в контекст художественной эпохи, биографию мастера или сюжет картины.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лекционное занятие, практическое занятие, мультимедийная презентация.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Подготовка к занятию.

Тема 5 Создание игровых заданий для развития практических навыков (рисунок, живопись, декоративно-прикладное искусство). Геймификация творческого процесса.

Содержание темы: Интеграция игровых механик (челленджей, квестов, систем баллов) в процесс выполнения творческих заданий. Разработка игровых брифов для проектов по рисунку, живописи, ДПИ.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лекционное занятие, практическое занятие, мультимедийная презентация.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Подготовка к занятию.

Тема 6 Организация и проведение игры в учебной группе. Техники фасилитации и модерации игрового взаимодействия.

Содержание темы: Отработка навыков проведения игры: инструктаж, распределение ролей, управление групповой динамикой, разрешение игровых конфликтов. Практикум по фасилитации рефлексивных обсуждений.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Практическое занятие, мультимедийная презентация.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Подготовка к занятию.

Тема 7 Методы анализа эффективности игрового занятия. Критерии оценки образовательных результатов. Рефлексия.

Содержание темы: Освоение инструментов сбора обратной связи (наблюдение, анкетирование, анализ продуктов деятельности). Формирование критериев оценки эффективности игры. Оформление итогового проекта: сценарий, игровые материалы, фото/видеоотчёт, аналитическая записка с выводами. Подготовка к публичной защите проекта.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Практическое и лекционное занятие, мультимедийная презентация.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Подготовка к занятию.

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

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

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "Юрайт" , доступ к которой предоставлен студентам. ЭБС образовательной платформы "Юрайт" включает в себя электронные версии книг издательства "Юрайт" и других ведущих издательств учебной литературы, а также электронные версии периодических изданий по естественным, техническим и гуманитарным наукам. ЭБС Издательства "Лань" обеспечивает доступ к научной, учебной литературе и научным периодическим изданиям по максимальному количеству профильных направлений с соблюдением всех авторских и смежных прав.

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. Казанцева, Е. А. Игровые технологии в образовании : учебное пособие / Е. А. Казанцева. — Курган : КГУ, 2021. — 112 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/177936> (дата обращения: 24.11.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Патрушева, И. В. Психология и педагогика игры : учебник для вузов / И. В. Патрушева. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 125 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16292-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563053> (дата обращения: 15.12.2025).

3. Степанова, О. А. Теория и методика игры : учебник и практикум для вузов / О. А. Степанова, М. Э. Вайнер, Н. Я. Чутко ; под редакцией Г. Ф. Кумариной, О. А. Степановой. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 265 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-06397-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/561138> (дата обращения: 15.12.2025).

7.2 Дополнительная литература

1. Гайченко, С. В. Игровые коммуникативные технологии в условиях инклюзивного образования : учебное пособие / С. В. Гайченко. - Москва : ИНФРА-М, 2021. - 83 с. - (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-16-015951-5. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/1071389> (Дата обращения - 21.11.2025)

2. Кругликов, В. Н. Игра-не-игра обучающая (опыт, анализ, размышления педагога-игротехника) : монография / В.Н. Кругликов. — Москва : ИНФРА-М, 2024. — 203 с. — (Научная мысль). — DOI 10.12737/2079775. - ISBN 978-5-16-018936-9. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2079775> (Дата обращения - 21.11.2025)

3. Федорова Л.И. Игра: дидактическая, ролевая, деловая : Монография [Электронный ресурс] : Издательство ФОРУМ , 2021 - 174 - Режим доступа: <https://znanium.com/catalog/document?id=367913>

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

1. Образовательная платформа "ЮРАЙТ"
2. Электронная библиотечная система ZNANIUM.COM - Режим доступа: <https://znanium.com/>
3. Электронно-библиотечная система "ZNANIUM.COM"
4. Электронно-библиотечная система "ЛАНЬ"
5. Open Academic Journals Index (ОАИ). Профессиональная база данных - Режим доступа: <http://oaji.net/>
6. Президентская библиотека им. Б.Н.Ельцина (база данных различных профессиональных областей) - Режим доступа: <https://www.prlib.ru/>
7. 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:

- Проектор
- Мультимедийный комплект №1 в составе: проектор Casio XJ-V2, экран

Программное обеспечение:

- □ ABBYY Fine Reader 12 Professional Russian

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

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

ТЕХНОЛОГИЯ КОНСТРУИРОВАНИЯ ИГР

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

Год набора на ОПОП
2024

Форма обучения
очная

Владивосток 2025

1 Перечень формируемых компетенций

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции	Код и формулировка индикатора достижения компетенции
44.03.05 «Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)» (Б-ПО2)	ПКР-3 : Способен формировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов	ПКР-3.1п : Владеет способами интеграции учебных предметов для организации развивающей учебной деятельности (исследовательской, проектной, групповой и др.)
		ПКР-3.2п : Использует образовательный потенциал социокультурной среды региона в преподавании (предмета по профилю) в учебной и во внеурочной деятельности
	ПКР-8 : Способен организовывать образовательный процесс с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных	ПКР-8.1п : Разрабатывает образовательные программы различных уровней в соответствии с современными методиками и технологиями

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 ПКР-3 «Способен формировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов»

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	
ПКР-3.1п : Владеет способам и интеграции учебных предметов для организации развивающей учебной деятельности (исследовательской, проектной, групповой и др.)	РД 1	Знание	Сущность, функции и классификации педагогических игр	Обучающийся демонстрирует знание, давая точное и полное определение педагогической игры, перечисляя её основные функции и приводя не менее двух различных классификаций игр.
	РД 4	Навык	Владеть навыками проектирования игровых технологий	Обучающийся самостоятельно создает целостный проект образовательной игры, включающий обоснование цели, контекст, прописанные правила, роли, ресурсы и прогнозируемые образовательные результаты, в соответствии с заданными параметрами.

	РД 7	Умение	Определять дидактический потенциал игры для решения конкретных учебных задач	Обучающийся корректно анализирует предложенную или существующую игру, устанавливая прямую связь между её механиками, содержанием и возможностью достижения конкретных предметных, метапредметных или личностных образовательных результатов.
ПКР-3.2п : Использует образовательный потенциал социокультурной среды региона в преподавании (предмета по профилю) в учебной и во внеурочной деятельности	РД 2	Знание	Психолого-педагогические основы игровой деятельности	Обучающийся объясняет взаимосвязь ключевых психологических теорий игры с педагогическими задачами, аргументирует роль игры в развитии мотивации, познавательной активности и социальных навыков обучающихся.
	РД 5	Навык	Владеть методами диагностики и рефлексии игровой деятельности	Обучающийся применяет адекватные методы для сбора данных об эффективности игры и проводит рефлексивный анализ, выявляя сильные стороны игрового процесса и зоны для улучшения.
	РД 9	Умение	Анализировать и оценивать результаты игровой деятельности	Обучающийся дает комплексную оценку по итогам игры, сопоставляя полученные результаты с поставленными целями, оценивая уровень вовлеченности участников и формулируя обоснованные выводы об эффективности игровой технологии.

Компетенция ПКР-8 «Способен организовывать образовательный процесс с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных»

Таблица 2.2 – Критерии оценки индикаторов достижения компетенции

Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине			Критерии оценивания результатов обучения
	Код	Тип результата	Результат	
ПКР-8.1п : Разрабатывает образовательные программы различных уровней в соответствии с современными методиками и технологиями	РД 3	Знание	Принципы и этапы конструирования игровых технологий	Обучающийся последовательно излагает основные принципы проектирования игр и все этапы конструирования игровой технологии – от целеполагания и сценарного моделирования до реализации и анализа результатов.
	РД 6	Навык	Владеть базовыми навыками использования цифровых инструментов для создания образовательных игр	Обучающийся практически и использует как минимум один специализированный цифровой инструмент или платформу для создания интерактивного игрового элемента.

	РД 8	У ме ни е	Проектировать сценарии и правила педагогических игр	Обучающийся разрабатывает логичный и детализированный сценарий игры с четкой структурой и формулирует понятные, непротиворечивые правила, обеспечивающие достижение педагогической цели.
--	---------	--------------------	---	--

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 : Сущность, функции и классификации педагогических игр	1.1. Введение в игропедагогику. Игра как метод и технология обучения в предметной области «Изобразительное искусство».	Практическое задание	Тест
РД2	Знание : Психолого-педагогические основы игровой деятельности	1.6. Организация и проведение игры в учебной группе. Техники фасилитации и модерации игрового взаимодействия.	Практическое задание	Тест
РД3	Знание : Принципы и этапы конструирования игровых технологий	1.3. Методика конструирования дидактических игр по теории искусства (цвет, форма, композиция, жанры, стили).	Практическое задание	Тест
РД4	Навык : Владеть навыками проектирования игровых технологий	1.3. Методика конструирования дидактических игр по теории искусства (цвет, форма, композиция, жанры, стили).	Практическое задание	Тест
РД5	Навык : Владеть методами диагностики и рефлексии игровой деятельности	1.7. Методы анализа эффективности игрового занятия. Критерии оценки образовательных результатов. Рефлексия.	Практическое задание	Защита проекта
РД6	Навык : Владеть базовыми навыками использования цифровых инструментов для создания образовательных игр	1.4. Разработка сюжетно-ролевых игр на материале истории искусства (эпохи, художники, произведения).	Практическое задание	Защита проекта
РД7	Умение : Определять дидактический потенциал игры для решения конкретных учебных задач	1.2. Классификация и дидактические функции игр в художественном образовании (дидактические, сюжетно-ролевые, творческо-имитационные).	Практическое задание	Тест

РД8	Умение : Проектировать сценарии и правила педагогических игр	1.5. Создание игровых заданий для развития практических навыков (рисунков, живопись, декоративно-прикладное искусство). Геймификация творческого процесса.	Практическое задание	Защита проекта
РД9	Умение : Анализировать и оценивать результаты игровой деятельности	1.7. Методы анализа эффективности игрового занятия. Критерии оценки образовательных результатов. Рефлексия.	Практическое задание	Защита проекта

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	Оценочное средство						
	Тест	Практическая работа	Защита	Проект	Промежуточная и итоговая контрольная		Итого
Лекции	2*6			0	0		
Практические занятия		2*18					
Промежуточная контрольная			2*4				
Итоговая контрольная							
	12	36	8				56

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, обладает всесторонним, систематическим и глубоким знанием 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 Перечень заданий

Занятие №1 (Раздел 1.1): «Анализ дидактического потенциала игры»

1. Проанализируйте предложенную педагогическую игру. Выявите её основные функции (дидактическую, развивающую, воспитательную, социализирующую).
2. Определите, к какому типу по классификации Г.К. Селевко она относится. Аргументируйте свой ответ.
3. Сформулируйте возможные учебные задачи, для решения которых можно использовать данную игру в рамках урока изобразительного искусства.

Занятие №2 (Раздел 2.1): «Проектирование дидактической игры»

1. Разработайте техническое задание (бриф) на создание дидактической игры для запоминания основных цветов и их оттенков (для учащихся 5-х классов).
2. Создайте прототип игрового поля и карточек для этой игры (эскиз на бумаге или в графическом редакторе).
3. Пропишите краткие, понятные правила игры.

Занятие №3 (Раздел 2.2): «Конструирование сюжета ролевой игры»

1. На основе предложенной репродукции картины (например, «Бурлаки на Волге» И. Репина) разработайте завязку сюжета ролевой игры.
2. Определите 4-5 ключевых ролей для участников и опишите их игровые цели.
3. Спланируйте 2-3 «поворотных события» (игровые задачи), которые могут произойти в ходе игры.

Занятие №4 (Раздел 3.1): «Проведение и фасилитация игры»

1. В микрогруппе проведите фрагмент разработанной на предыдущих занятиях игры (5-7 минут) для других студентов.
2. После проведения организуйте краткую рефлексию с «игроками», используя методику «Плюс-Минус-Интересно».
3. Проанализируйте свои действия как ведущего (фасилитатора): что удалось, какие возникли сложности.

Краткие методические указания

К заданию №1: в рамках задания рекомендуется начать с детального изучения предложенной педагогической игры: определения её цели, целевой аудитории и ключевых правил. Для анализа дидактических функций целесообразно использовать табличный формат с колонками «Дидактическая», «Развивающая», «Воспитательная» и «Социализирующая», наполняя их конкретными примерами из механик игры. Классификация по параметрам Г.К. Селевко требует выбора 2–3 наиболее релевантных критериев (например, по игровой методике или среде) и их аргументированного обоснования. При формулировке учебных задач для урока изобразительного искусства следует указать, какой именно элемент предметного содержания (понятие о цвете, композиционный принцип, исторический контекст) может быть освоен или закреплён с помощью данной игровой технологии.

К заданию №2: Разработка технического задания (брифа) должна быть структурирована и включать следующие разделы: название игры, педагогическая цель, задачи для участников, целевая аудитория (например, 5 класс), ключевые понятия (основные цвета, оттенки), пошаговое описание игрового процесса и перечень необходимых материалов. При создании прототипа игрового поля и карточек основное внимание следует уделить функциональности и понятности элементов, а не художественной детализации. Правила формулируются кратко, однозначно, без двусмысленностей; рекомендуется проверить их на ясность, предложив коллеге объяснить их своими словами.

К заданию №3: для конструирования сюжета выбирается картина с выраженной нарративной составляющей и несколькими персонажами. Завязка представляет собой

краткую вводную ситуацию, погружающую участников в контекст и задающую общую проблему. Для каждой из 4–5 ключевых ролей прописываются не только явные действия, но и скрытые цели или мотивы, способные вступать в противоречие с интересами других игроков. «Поворотные события» — это внешние вводные (например, «обнаружена пропажа важного артефакта» или «поступил новый указ»), которые меняют игровые условия и требуют от участников корректировки стратегии.

К заданию №4: перед проведением игрового фрагмента необходимо подготовить все материалы и отрепетировать краткое вступительное слово (30–40 секунд), направленное на создание мотивации. В ходе игры важно контролировать временной регламент (5–7 минут), а после объяснения правил — задать контрольный вопрос на понимание. Роль ведущего заключается в наблюдении и мягкой фасилитации процесса, с вмешательством только в случае значительных затруднений. Для рефлексии рекомендуется использовать метод «Плюс-Минус-Интересно», предлагая участникам последовательно назвать положительные аспекты, возникшие сложности и неожиданные наблюдения. По окончании занятия проводится краткий самоанализ, в ходе которого фиксируются успешные приёмы управления группой, возникшие трудности и возможные пути доработки игрового проекта.

Шкала оценки

Оценка	Баллы	Описание
отлично	50	Задания выполнены полностью, творчески и самостоятельно. Студент демонстрирует глубокое понимание темы, активно участвует в обсуждениях, предлагает нестандартные решения.
хорошо	42	Задания выполнены в полном объёме, с незначительными недочётами. Студент понимает тему, участвует в работе группы, но решения носят стандартный характер.
удовлетворительно	34	Задания выполнены частично, с ошибками или с помощью коллег. Понимание темы фрагментарное, активность на занятии низкая.
неудовлетворительно	0-18	Задания не выполнены или выполнены неверно. Студент не понимает тему и не участвует в работе.

5.2 Примеры тестовых заданий

1. Дайте определение понятиям «игровая технология» и «игропедагогика».
2. В чём заключается принцип проблемности при конструировании игр?
3. Перечислите основные этапы разработки игровой технологии.
4. Каковы особенности восприятия игровой деятельности у младших школьников и подростков?
5. Чем отличается дидактическая игра от деловой?
6. Какова роль рефлексии в завершении игрового занятия?
7. Какие современные цифровые инструменты вы знаете для создания образовательных игр?
8. Как связаны понятия «геймификация» и «мотивация»?
9. Опишите структуру портфолио игрового проекта.
10. Какие критерии являются ключевыми при экспертизе педагогической игры?

Краткие методические указания

Рекомендуется использовать данные вопросы в качестве основы для систематизации теоретического материала и самопроверки. Для эффективной подготовки следует конспектировать ключевые положения, опираясь на основную и дополнительную литературу, а также материалы лекций. Ответы на вопросы должны быть лаконичными, но содержательными, с обязательным использованием профессиональной терминологии.

Шкала оценки

Оценка	Баллы	Описание
отлично	10	Ответ полный, точный, демонстрирует глубокое понимание и способность к обобщению, используется профессиональная терминология.
хорошо	8	Ответ правильный и достаточно полный, но может содержать незначительные неточности в формулировках.

удовлетворительно	6	Ответ в целом правильный, но неполный или излишне описательный, без гл убокого анализа.
неудовлетворительно	0-4	Ответ отсутствует, неверен или крайне поверхностен.

5.3 Контрольный тест

1. Раскройте сущность игры как психолого-педагогического феномена и метода обучения.
2. Охарактеризуйте основные классификации педагогических игр. Приведите примеры.
3. Опишите принципы конструирования игровых технологий в образовании.
4. Назовите и раскройте этапы проектирования педагогической игры.
5. В чём специфика применения игровых технологий в обучении изобразительному искусству?
6. Опишите методику разработки дидактической игры на закрепление теоретических понятий (на примере темы «Цветоведение»).
7. Как спроектировать сюжетно-ролевую игру на материале истории искусства? Опишите ключевые элементы.
8. Каковы роль и функции педагога (фасилитатора) в процессе проведения игры?
9. Методы и формы организации рефлексии после игрового занятия.
10. Критерии оценки эффективности и качества образовательной игры.

Краткие методические указания

Зачёт проводится в устной форме по билетам, каждый из которых содержит два теоретических вопроса. Ответ должен демонстрировать системность знаний, понимание методических основ и способность приводить конкретные примеры.

Шкала оценки

Оценка	Баллы	Описание
отлично	40	Ответы на оба вопроса полные, точные, логичные. Студент свободно оперирует терминами, приводит яркие примеры, уверенно отвечает на дополнительные вопросы.
хорошо	32	Ответы правильные и достаточно полные, но могут иметь мелкие неточности и или недостаточно развёрнутые примеры.
удовлетворительно	24	Ответы в основном правильные, но фрагментарны, не системны. Студент испытывает затруднения с терминологией и примерами.
неудовлетворительно	0-16	Ответы не раскрывают сути вопросов, содержат грубые ошибки или отсутствуют.

5.4 Перечень заданий

Темы докладов и презентаций

1. Игра как феномен культуры: философские, психологические и педагогические аспекты.
2. Классификация педагогических игр Г.К. Селевко и её применение в современном образовании.
3. Психолого-педагогические основы игровой деятельности в концепциях Л.С. Выготского и Д.Б. Эльконина.
4. Дидактический потенциал игровых технологий в художественном образовании.
5. Современные тренды в игропедагогике: геймификация, escape-room, AR/VR-технологии.
6. Методика конструирования сюжетно-ролевых игр на материале истории искусства.
7. Особенности проектирования дидактических игр для освоения теории изобразительного искусства (цвет, форма, композиция).
8. Интеграция игровых механик в процесс развития практических навыков (рисунк, живопись).
9. Анализ зарубежного опыта применения игровых технологий в арт-педагогике.

10. Роль игропедагогики в формировании эмоционального интеллекта и эстетического сознания обучающихся.

Краткие методические указания

Самостоятельная работа выполняется в виде доклада, сопровождаемого презентацией. Презентация (10-12 слайдов) должна логично раскрывать тему, содержать ключевые тезисы, визуальный ряд (схемы, примеры игр, репродукции) и список литературы. Оценивание происходит в рамках семинара, где студенты представляют и защищают свои доклады, отвечая на вопросы аудитории.

Шкала оценки

Оценка	Баллы	Описание
отлично	5	Тема раскрыта глубоко и системно, презентация информативна и визуально качественно, продемонстрировано свободное владение материалом и уверенные ответы на вопросы.
хорошо	4	Тема раскрыта достаточно полно, презентация соответствует требованиям, даны ответы на основные вопросы, но имеются незначительные недочёты в подаче или аргументации.
удовлетворительно	3	Основное содержание темы изложено, но раскрыто поверхностно; презентация имеет слабую визуальную составляющую; студент испытывает затруднения при ответах на уточняющие вопросы.
неудовлетворительно	2	Тема не раскрыта, презентация не подготовлена или крайне низкого качества, студент не может ответить на вопросы по теме.