



ФГОС ВО
(версия 3++)

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
«ИГРОТЕХНИКА»**

ЧЕЛЯБИНСК 2026

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЧЕЛЯБИНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»

Кафедра социально-культурной деятельности

Фонд оценочных средств
по дисциплине
«Игротехника»

программа бакалавриата
«Менеджмент социально-культурной деятельности»
по направлению подготовки
51.03.03 Социально-культурная деятельность
квалификация: бакалавр

Челябинск 2026

Фонд оценочных средств по дисциплине «Игротехника» составлен в соответствии с требованиями ФГОСВО по направлению подготовки 51.03.03 Социально-культурная деятельность.

Автор-составитель: Е. В. Семенова, доцент кафедры социально-культурной деятельности, к.п.н., доцент

Фонд оценочных средств по дисциплине «Игротехника» как составная часть ОПОП на заседании совета *культурологического* факультета рекомендован к рассмотрению экспертной комиссией, протокол № 08 от 22.04.2023.

Экспертиза проведена 15.05.2023, акт № 2023/СМД М

Фонд оценочных средств по дисциплине «Игротехника» как составная часть ОПОП утвержден на заседании Ученого совета института протокол № 08 от 29.05.2023.

Срок действия фонда оценочных средств по дисциплине «Игротехника» продлен на заседании Ученого совета института:

Учебный год	№ протокола, дата утверждения
2024/25	Протокол № 11 от 27.05.2024
2025/26	Протокол № 8 от 26.05.2025
2026/27	Протокол № 10 от 25.05.2026
2027/28	

1. СОСТАВНЫЕ ЧАСТИ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Фонд оценочных средств (далее – ФОС) представлен:

- ФОС в составе рабочей программы дисциплины;
- комплектом аттестационных педагогических измерительных материалов;
- материалами, необходимыми для оценки умений и владений (практико-ориентированные задания, используемые в период проведения промежуточной аттестации).

2. ФОС В СОСТАВЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

ФОС в соответствии с Положением «О порядке разработки и утверждении основных профессиональных образовательных программ – программ бакалавриата, специалитета и магистратуры» (утв. Ученым советом, протокол № 7 от 22.04.2019, приказ 83-п от 24.04.2019) входит в состав рабочей программы дисциплины (раздел № 6) и включает следующие пункты и подпункты:

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине.

6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы. Таблица 6, 7.

6.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания.

6.2.1. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования Таблицы 8, 9

6.2.2. Описание шкал оценивания.

6.2.2.1. Описание шкалы оценивания ответа на зачете. Таблица 10.

6.2.2.2. Описание шкалы оценивания Таблица 11.

6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и владений, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.

6.3.1. Материалы для подготовки к зачету. Таблица 12, 13.

6.3.2. Темы и методические указания по подготовке рефератов, эссе и творческих заданий по дисциплине.

6.3.3. Методические указания по выполнению курсовой работы.

6.3.4. Типовые задания для проведения текущего контроля формирования компетенций.

6.3.4.1. Планы семинарских занятий.

6.3.4.2. Задания для практических занятий.

6.3.4.3. Темы и задания для мелкогрупповых/индивидуальных занятий.

6.3.4.4. Типовые темы и задания контрольных работ (контрольного урока).

6.3.4.5. Тестовые задания.

6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и владений, характеризующих этапы формирования компетенций.

3. КОМПЛЕКТ АТТЕСТАЦИОННЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИЗМЕРИТЕЛЬНЫХ МАТЕРИАЛОВ

Спецификация АПИМ

Цель АПИМ	Оценка учебных достижений
Функция АПИМ	Контроль, диагностика
Вид контроля	Текущий контроль знаний обучающихся. Возможно применение в рамках промежуточной аттестации и проверки остаточных знаний

Модель АПИМ	Уровневая модель представлена в трех взаимосвязанных блоках заданий: – Блок 1. Задания на уровне «знать» в форме «выбор одного, двух и более правильных ответов из предложенных» выявляют в основном знаниевый компонент по дисциплине и оцениваются по бинарной шкале «правильно-неправильно»; – Блок 2. Задания на уровне «знать» и «уметь» в форме «установление соответствия (последовательности)», в которых нет явного указания на способ выполнения, для их решения обучающийся самостоятельно выбирает один из изученных способов. Задания данного блока позволяют оценить не только знания по дисциплине, но и умения пользоваться ими при решении стандартных, типовых задач. – Блок 3. Задания на уровне «знать», «уметь», «владеть» представлены в форме кейс-задания, содержание которого предполагает использование комплекса умений и навыков, для того чтобы обучающийся мог самостоятельно сконструировать способ решения, комбинируя известные ему способы и привлекая междисциплинарные знания. Кейс-задание представляет собой учебное задание, состоящее из описания реальной ситуации и совокупности сформулированных к ней вопросов. Выполнение обучающимся кейс-заданий требует решения поставленной проблемы (ситуации) в целом и проявления умения анализировать конкретную информацию, проследивать причинно-следственные связи, выделять ключевые проблемы и методы их решения. – Блок 4. Задания на уровне «знать», «уметь», «владеть» представлены в форме открытых вопросов, предполагающих краткий свободный ответ.
Количество тестовых заданий	Не каждую компетенцию должно быть разработано 30 заданий, в т. ч. Блок 1 – 5 тестовых заданий; Блок 2 – 5 тестовых заданий; Блок 3 – 4 кейса Блок 4 – 16 открытых вопросов
Время тестирования (мин)	90 мин.
Планируемые результаты освоения	ПК-1
Перечень документов, используемых при планировании содержания теста	ФГОС ВО по направлению подготовки 51.03.03 Социально-культурная деятельность, рабочая программа дисциплины
Разработчики	Е. В. Семенова, доцент кафедры социально-культурной деятельности, к.п.н., доцент
Экспертиза тестовых заданий	Проведена в рамках общей экспертизы ОПОП

Банк заданий с ответами

ПК-1 Готов осуществлять педагогическую деятельность в учреждениях культуры, учреждениях общего, дополнительного и профессионального образования, участвовать в переподготовке и повышении квалификации специалистов социально-культурной деятельности, способствовать развитию социально-культурной активности личности в учреждениях культуры

Код задания	Задание	Ключ правильного ответа										
Блок 1	Выберите правильный ответ(ы)											
1.1	Развивающий потенциал игр в теории компенсаторности разработал... 1) К. Гросс; 2) Г. Спенсер; 3) Г. С. Холл; 4) С. Л. Рубинштейн	2										
1.2	Развивающий потенциал игр в теории инстинктивности разработал... 1) К. Гросс; 2) Г. Спенсер; 3) Г. С. Холл; 4) С. Л. Рубинштейн	1										
1.3	Развивающий потенциал игр в теории рекапитуляции и антиципации разработал... 1) К. Гросс; 2) Г. Спенсер; 3) Г. С. Холл; 4) С. Л. Рубинштейн	3										
1.4	Развивающий потенциал игр в теории воздействия на мир через игру разработал... 1) К. Гросс; 2) Г. Спенсер; 3) Г. С. Холл; 4) С. Л. Рубинштейн	4										
1.5	Модель Ю Кай Чоу не предполагает... 1) миссию и призвание 2) уровень сознания 3) собственность 4) ограниченность ресурсов	2										
Блок 2	Установите соответствие. Каждому элементу левого столбца соответствует только один элемент правого. Учтите, что один из элементов правого столбца лишний. Ответ к заданиям запишите в виде сочетания цифр и букв, соблюдая последовательность левого столбца, без пробелов и знаков препинания. Например, 1А2Б3В											
2.1	Соотнесите типы игровых мотивов с их содержанием: <table><tr><th>Типы</th><th>Содержание</th></tr><tr><td>1. исследователи</td><td>А. участие в игровых сообществах</td></tr><tr><td>2. карьеристы</td><td>Б. соперничество и доминирование</td></tr><tr><td>3. киллеры</td><td>В. достижение внутриигровых целей</td></tr><tr><td>4. социальщики</td><td>Г. открывать игровые возможности</td></tr></table>	Типы	Содержание	1. исследователи	А. участие в игровых сообществах	2. карьеристы	Б. соперничество и доминирование	3. киллеры	В. достижение внутриигровых целей	4. социальщики	Г. открывать игровые возможности	1Г2В3Б4А
Типы	Содержание											
1. исследователи	А. участие в игровых сообществах											
2. карьеристы	Б. соперничество и доминирование											
3. киллеры	В. достижение внутриигровых целей											
4. социальщики	Г. открывать игровые возможности											
2.2	Соотнесите типы игроков и их приоритеты в игре: <table><tr><th>Тип</th><th>Пример</th></tr><tr><td>1. Ричард Бартл</td><td>А. внутренняя и внешняя мотивации</td></tr></table>	Тип	Пример	1. Ричард Бартл	А. внутренняя и внешняя мотивации	1В2А3Б4В						
Тип	Пример											
1. Ричард Бартл	А. внутренняя и внешняя мотивации											

	<table><tr><td>2. Анджей Маржевский (Марчевски)</td><td>Б. стимулы, подталкивающие человека к определенным действиям</td></tr><tr><td>3. Ю Кай Чоу</td><td>В. предпочтения игроков</td></tr></table>	2. Анджей Маржевский (Марчевски)	Б. стимулы, подталкивающие человека к определенным действиям	3. Ю Кай Чоу	В. предпочтения игроков							
2. Анджей Маржевский (Марчевски)	Б. стимулы, подталкивающие человека к определенным действиям											
3. Ю Кай Чоу	В. предпочтения игроков											
2.3	Соотнесите игровые мотивы и возраст: <table><tr><th>Возраст</th><th>Игровые мотивы</th></tr><tr><td>1. дошкольники</td><td>А. самореализация</td></tr><tr><td>2. младшие подростки</td><td>Б. самопознание</td></tr><tr><td>3. средние подростки</td><td>В. социализация и соревнования</td></tr><tr><td>4. юношество</td><td>Г. познание мира</td></tr></table>	Возраст	Игровые мотивы	1. дошкольники	А. самореализация	2. младшие подростки	Б. самопознание	3. средние подростки	В. социализация и соревнования	4. юношество	Г. познание мира	1Г2В3Б4А
Возраст	Игровые мотивы											
1. дошкольники	А. самореализация											
2. младшие подростки	Б. самопознание											
3. средние подростки	В. социализация и соревнования											
4. юношество	Г. познание мира											
2.4	Установите логическую последовательность этапов проектирования игры - тест - концепт - доработка - вертикальный срез - прототип	25413										
2.5	Установите временную последовательность этапов пути героя - Встреча с наставником - Зов к странствиям - Приближение к пещере - Испытания, союзники, враги	2143										
Блок 3	Кейс-задания предполагают работу с предложенным текстом. После его прочтения необходимо ответить на поставленные вопросы или выполнить задания											
3.1	Подвижные Сюжетно-ролевые Словесно-ролевые Ролевые игры живого действия Настольные Компьютерные Виды игр Функциональная классификация игр Как может выглядеть объединение двух видов игр?	Иммерсивность, погружение и др.										
3.2	Что формируют словесно-ролевые игры?	Креативное мышление, заинтересованность в жизни общества, вербальный интеллект, критическое мышление и др.										
3.3	В чем заключается диагностический потенциал словесно-ролевых игр?	Они помогают выявить и стимулиро										

		вать развитие творческих способностей, коммуникативных навыков, умения работать в команде и принимать решения
3.4	<i>Что такое «метагейм»?</i>	Понятие, описывающее активности вне игры, но влияющие на игровой процесс. Это может быть анализ игроками происходящего в отдельных игровых партиях, подготовка в партиях, введение игротехниками дополнительных элементов и общение игроков
Блок 4		
4.1	<i>Что такое геймификация образования?</i>	Геймификация образования – это использование игровых элементов и механик в образовательном процессе для повышения мотивации, вовлечённости и эффективности обучения
4.2	<i>Какие преимущества геймификации образования?</i>	Преимущества геймификации образования включают ускорение обучения, налаживание связей между участниками, повышение вовлечённости персонала, разнообразие учебного процесса и стимулирование мотивации
4.3	<i>Как геймификация помогает в корпоративном обучении?</i>	Геймификация помогает в корпоративном обучении благодаря ускорению процесса обучения, налаживанию связей между сотрудника-

		ми, повышению вовлечённости персонала и разнообразию учебного процесса
4.4	<i>Что такое бейджи, медали и значки в геймификации образования?</i>	Бейджи, медали и значки – это виртуальные награды, которые выделяют участников обучения на фоне коллег. Они выдаются за достижение определённых результатов или выполнение заданий
4.5	<i>Что такое рейтинг в геймификации образования?</i>	Рейтинг – это таблица, в которой весь персонал ранжируется по количеству очков или среднему баллу обучения. Рейтинги стимулируют здоровую конкуренцию между сотрудниками и помогают им соревноваться с коллегами
4.6	<i>Что такое достижения в геймификации образования?</i>	Достижения – это специальные отметки или награды, которые можно получить за успехи в процессе обучения. Они уникальны и присваиваются только одному сотруднику
4.7	<i>Что такое игровые уровни в геймификации образования?</i>	Игровые уровни – это этапы обучения, на которых открываются новые учебные материалы и задания становятся сложнее. Они создают ощущение прогресса и поддерживают интерес учащихся
4.8	<i>Что такое сюжетная линия в геймификации образования?</i>	Сюжетная линия – это сценарий, объединяющий модули или курсы в

		единую цепочку квестов. Она делает процесс обучения интереснее и увлекательнее
4.9	<i>Как разработать образовательную игру</i>	Чтобы разработать образовательную игру, следуйте этим шагам: 1. Определить цель игры. 2. Создать персонажей и сюжет. 3. Разработать правила и механики игры. 4. Создать игровой мир. 5. Разработать систему наград и достижений. 6. Создать интерфейс и управление. 7. Тестировать игру. 8. Оптимизировать игру
4.10	<i>Зачем педагогу вводить в образовательный процесс игру?</i>	чтобы повысить эффективность воспитательного воздействия на ребёнка, развить его познавательные интересы и активизировать деятельность учащихся. Игра помогает тренировать память, вырабатывать речевые умения и навыки, стимулировать умственную деятельность, развивать внимание и познавательный интерес к учебному предмету
4.11	<i>Зачем вводить игру в повышение квалификации взрослых?</i>	Введение игры в повышение квалификации взрослых полезно по следующим причинам: 1. Формирование

		мотивации на обучение. 2. Оценка уровня подготовленности слушателей. 3. Оценка степени овладения материалом и перевод его из пассивного состояния в активное. 4. Получение собственного опыта учебно-игровой деятельности. 5. Активизация самообразования слушателей. 6. Формирование плюрализма мнений и действий. 7. Развитие индивидуального профессионального мышления и анализа
4.12	<i>Можно ли организовать образовательную игру с очень большим количеством участников?</i>	Да, можно организовать образовательную игру с большим количеством участников. Для этого подойдут игры, в которых есть чувство сотрудничества, сопричастности, самореализации и соперничества. Примеры таких игр: общая викторина, таинственное убийство, бинго и другие
4.13	<i>Каковы требования к квалификации игротехника?</i>	Требования к квалификации игротехника могут варьироваться в зависимости от учебного заведения и программы обучения. Однако обычно игротехник должен обладать следующими знаниями и навыками:

		- знание основных теорий игр и требований к учебно-дидактическим играм; - умение самостоятельно отслеживать уровень собственной профессиональной мотивации и аргументировать свою позицию; - навыки педагогического руководства при организации и проведении игр; - применение основных форм и методов организации игровой деятельности; - навыки реализации образовательного, коррекционного и профилактического направлений игрового сопровождения
4.14	<i>Сто следует учитывать, проектируя игру для взрослых?</i>	При проектировании игры для взрослых следует учитывать следующие аспекты: 1. Исследование целевой аудитории: определение интересов и предпочтений взрослых игроков. 2. Разработка увлекательного сюжета: сюжет должен быть насыщенным и зрелым, с возможностью принятия важных решений, влияющих на развитие сюжета. 3. Высококачественная графика и звук: создание реалистичной и привлекательной графики, соот-

		ветствующего звукового сопровождения. 4. Интерактивность: игроки должны иметь возможность влиять на ход игры, принимать решения и видеть их последствия. 5. Оптимизация и производительность: обеспечение плавной работы игры на разных платформах (ПК, консоли, мобильные устройства). 6. Использование современных технологий и инструментов
4.15	<i>В чем отличия проектирования игр для молодежи и взрослых?</i>	Отличия проектирования игр для молодежи и взрослых заключаются в следующем: 1. Молодёжь активно использует геймификацию для обучения и развития навыков, поэтому игры должны быть направлены на социализацию и адаптацию к взрослой жизни. 2. Проектирование игр должно происходить с участием самой молодёжи, чтобы игра соответствовала её запросам и интересам. 3. Важны современные молодёжные форматы общения и творчества, а также создание условий для самостоятельно-

		го определения осваиваемых через игру компетенций
4.16	<i>Что может дать рефлексия после игры?</i>	Рефлексия после игры может дать следующее: 1. Анализ цели деятельности: оценка достигнутых норм, требований и правил. 2. Анализ процесса деятельности: оценка выбранных способов действий и их коррекция. 3. Анализ результатов деятельности: соотношение полученных результатов с поставленными целями и оценка эффективности действий. 4. Анализ процесса и результата рефлексирования: оценка собственных рефлексивных умений и способности фиксировать продвижение в саморазвитии

**4. МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ УМЕНИЙ И ВЛАДЕНИЙ
(ПРАКТИКО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ЗАДАНИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В ПЕРИОД ПРОВЕДЕНИЯ
ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ)**

Задание № 1. Теории возникновения игр

«Игра – парадигма человеческого существования, обозначение одного из вневещных механизмов культуры и, более того, символ разворачивания космических сил... Игра - концентрированная жизнь, «малый космос», вмещающий в короткое время действия большие чувства, напряжение интеллекта, страсти души» [Апинян, Т. А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. – СПб. : Изд-во СПб. ун-та, 2003., с. 31]. Какие функции игры зафиксированы в данной цитате?

Тема 2. Имитационные игры

«Игра как социокультурный феномен выполняет самые разнообразные функции: социализирующую, педагогическую, коммуникативную, гедонистическую, рекреативную, компенсаторную» [Липовцева, А. В. Игровая теория культуры: социально-культурологические аспекты // Мир науки, культуры, образования. – 2010. – №2(21). – С. 262-

264, С. 264]. Какими имитационными игровыми концепциями можно подтвердить выполнение играми выделенных в цитате функций?

Тема 3. Организационно-деятельностные игры

Современный западный исследователь и социальный практик игр Р. ван дер Ко-эя свои исследования сфокусировал на стратегическом поведении игроков, соответ-ственно которому образуются четыре типа игр: агональные, мимикрические, игры «шанса» и «головокружительные». Какие образовательные результаты может дать ис-пользование этих положений?

Тема 4. Методы активизации развивающего процесса

«...между смыслом игры, вкладываемым в нее субъектами культуры, и значени-ем игровой деятельности для развития социума существует взаимосвязь, выражающа-яся в неразрывности стремления к самовыражению индивида в пространстве игры, рас-крытию его сущностных сил, творческих потенций, совершенствованию и выработке новых игровых форм и развитием духовных компонентов культуры в целом» [Липов-цева, А. В. Игровая теория культуры: социально-культурологические аспекты // Мир науки, культуры, образования. – 2010. – №2(21). – С. 262-264, С. 264].

Подтвердите этот тезис примером конкретной игры.

ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ В ФОС ПО ДИСЦИПЛИНЕ

В ФОС по дисциплине внесены следующие изменения:

Учебный год	Реквизиты протокола Ученого совета	Номер раздела, подраздела	Содержание изменений и дополнений
2024/25	Протокол № 11 от 27.05.2024		Без изменений
2025/26	Протокол № 8 от 26.05.2025		
2026/27	Протокол № 10 от 25.05.2026		
2027/28	Протокол № ДД.ММ.ГГГГ		