



ФГОС ВО
(версия 3+
+)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
«ИГРОВАЯ КУЛЬТУРА И ПРАЗДНИК»

ЧЕЛЯБИНСК 2026

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

Кафедра истории, музеологии и документоведения

**Фонд оценочных средств
по дисциплине
«ИГРОВАЯ КУЛЬТУРА И ПРАЗДНИК»**

**программа бакалавриата
«Музейное проектирование и индустрия туризма»
по направлению подготовки 51.03.04 Музеология и охрана объектов
культурного и природного наследия
квалификация: бакалавр**

Челябинск 2026

Фонд оценочных средств по дисциплине «Игровая культура и праздник» составлен в соответствии с требованиями ФГОСВО по направлению подготовки 51.03.04 Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия

Автор-составитель: Л.Н. Лазарева, кандидат педагогических наук, профессор, профессор; А. А. Мордасов, зав. кафедрой РТПП, профессор.

Фонд оценочных средств по дисциплине «Игровая культура и праздник» как составная часть ОПОП на заседании совета факультета документальных коммуникаций и туризма рекомендована к рассмотрению экспертной комиссией, протокол № 7 от 17.04.2023.

Экспертиза проведена 15.05.2023, акт № 2023/ИКТ.

Фонд оценочных средств по дисциплине «Игровая культура и праздник» как составная часть ОПОП утверждена на заседании Ученого совета института протокол № 8 от 29.05.2023.

Срок действия фонда оценочных средств по дисциплине «Игровая культура и праздник» продлен на заседании Ученого совета института:

Учебный год	№ протокола, дата утверждения
2024/25	Протокол № 11 от 27.05.2024
2025/26	Протокол № 08 от 26.05.2025
2026/27	Протокол № 10 от 25.05.2026

2. ОСНОВНЫЕ ПУНКТЫ ФОС

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 в форме тестовых заданий;
- базой тестовых заданий, позволяющих оценить сформированность компетенций по дисциплине.
- 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 экзамене (зачете) (пятибалльная система). 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.

3.4. КОМПЛЕКТ АТТЕСТАЦИОННЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИЗМЕРИТЕЛЬНЫХ МАТЕРИАЛОВ В ФОРМЕ ТЕСТОВЫХ ЗАДАНИЙ

Спецификация тестовых заданий

Цель тестирования	Оценка учебных достижений
Функция тестирования	Контроль, диагностика
Вид контроля	Текущий контроль знаний обучающихся. Возможно применение в рамках промежуточной аттестации и проверки остаточных знаний
Модель АПИМ и формы тестовых заданий	Уровневая модель представлена в трех взаимосвязанных блоках тестовых 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. Результаты выполнения этого блока оцениваются с учетом частично правильно выполненных заданий; – 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.
Количество тестовых заданий	15
Время тестирования (мин)	30 минут
Стратегия расположения заданий в тесте	В рамках темы по одному заданию из каждого блока
Планируемые результаты освоения	ПК-4
Перечень документов, используемых при планировании содержания теста	ФГОС ВО по направлению подготовки 51.03.04 Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия
Перечень приложений к спецификации	Кодификатор
Разработчики	Л.Н. Лазарева, кандидат педагогических наук, профессор, профессор; А. А. Мордасов, зав. кафедрой РТПП, профессор.
Экспертиза тестовых заданий	Проведена в рамках общей экспертизы ОПОП

Кодификатор тестовых заданий¹

Код тестового задания (ТЗ)			Коды компетенций
№ блока и тип ТЗ			
Блок 1. Выбор одного, двух и более правильных ответов	Блок 2. Установление соответствия (последовательности)	Блок 3. Кейс-задание	Наименование темы
1.1	2.1	3.1	Тема 1. Природа и значение игры как явления культуры, классификация игр
1.2	2.2	3.2	Тема 2. Игра, война и правосудие; игра, язык и поэзия
1.3	2.3	3.3	Тема 3. Игровые формы философии, игровые формы искусства
1.4	2.4	3.4	Тема 4. Игровой элемент в культуре XX в.
1.5	2.5	3.5	Тема 5. Игра в цифровом пространстве, человек и игра в настоящем и будущем

Банк тестовых заданий

Код ТЗ	Тестовое задание	Ключ верного ответа
Блок 1	<i>Выберите правильный ответ(ы)</i>	
1.1	<i>Выберите правильный ответ к предлагаемому определению: тип осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в её результате, а в самом процессе.</i> <i>Это:</i> 1. Анимация 2. Досуг 3. Игра 4. Праздник 5. Активизация	3
1.2	<i>Выберите на ваш взгляд определение, соответствующее современному явлению – «геймификация».</i> 1. Форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта 2. Это процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач. 3. Инстинктивный способ получения и развития навыков людьми и животными 4. Организация досуга в отелях, на корпоративных праздниках, детских праздниках	2

¹ Код тестового задания будет состоять из: № блока и № тестового задания темы, отделенных друг от друга точкой. Коды тестовых заданий первой темы: 1.1, 2.1, 3.1, второй темы – 1.2, 2.2, 3.2 и т. д.

1.3	Выберите наиболее популярные в России до начала XX века классические настольные игры: 1. Шахматы 2. Нарды 3. Карты 4. Шашки 5. Домино 6. Лото	46												
1.4	Эта игра – разновидность загадки. Салонная игра. В буквальном переводе – беседа, болтовня. Выберите из предложенного ряда соответствующую игру: 1. Викторина 2. Кроссворд 3. Крокодил 4. Шарада 5. Считалочка	4												
1.5	Это явление может присутствовать в любом игровом действии или игровой ситуации. Оно имеет следующее значение: ловкий прием, трюк, фокус, забавная проделка, выходка. Выберите из предложенного ряда соответствующее слово: 1. Каббала 2. Квест 3. Краудфандинг 4. Корнет 5. Кунитюк 6. Кроссворд	5												
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	Установите соответствие между названия книг и их авторами <table><tr><td>1. Хёйзинга Й.</td><td>А. Праздник и Игра</td></tr><tr><td>2. Кайуа Р.</td><td>В. Игровая культура праздника: теория, технология, профессиональная культура</td></tr><tr><td>3. Суртаев В.Я.</td><td>С. Игра как социокультурный феномен</td></tr><tr><td>4. Панфилов В.</td><td>Д. Homo ludens: В тени завтрашнего дня</td></tr><tr><td>5. Пономарев В.Д.</td><td>Е. Игры и люди</td></tr></table>	1. Хёйзинга Й.	А. Праздник и Игра	2. Кайуа Р.	В. Игровая культура праздника: теория, технология, профессиональная культура	3. Суртаев В.Я.	С. Игра как социокультурный феномен	4. Панфилов В.	Д. Homo ludens: В тени завтрашнего дня	5. Пономарев В.Д.	Е. Игры и люди	1D2E3C4A5B		
1. Хёйзинга Й.	А. Праздник и Игра													
2. Кайуа Р.	В. Игровая культура праздника: теория, технология, профессиональная культура													
3. Суртаев В.Я.	С. Игра как социокультурный феномен													
4. Панфилов В.	Д. Homo ludens: В тени завтрашнего дня													
5. Пономарев В.Д.	Е. Игры и люди													
2.2	Установите соответствие между названиями художественных произведений и их авторами: <table><tr><td>1. «Игроки»</td><td>А. Герман Гессе</td></tr><tr><td>2. «Игра в классики»</td><td>В. Федор Достоевский</td></tr><tr><td>3. «Голодные игры»</td><td>С. Николай Гоголь</td></tr><tr><td>4. «Игрок»</td><td>Д. Хулио Кортасар</td></tr><tr><td>5. «Игра в бисер»</td><td>Е. Ясунари Кавабата</td></tr><tr><td>6. «Мастер игры в го»</td><td>Ф. Сьюзен Коллинз</td></tr></table>	1. «Игроки»	А. Герман Гессе	2. «Игра в классики»	В. Федор Достоевский	3. «Голодные игры»	С. Николай Гоголь	4. «Игрок»	Д. Хулио Кортасар	5. «Игра в бисер»	Е. Ясунари Кавабата	6. «Мастер игры в го»	Ф. Сьюзен Коллинз	1C2D3F4B5A6E
1. «Игроки»	А. Герман Гессе													
2. «Игра в классики»	В. Федор Достоевский													
3. «Голодные игры»	С. Николай Гоголь													
4. «Игрок»	Д. Хулио Кортасар													
5. «Игра в бисер»	Е. Ясунари Кавабата													
6. «Мастер игры в го»	Ф. Сьюзен Коллинз													
2.3	Установите соответствие между играми с предметами и их													

	названиями:	
	1. Кости	A. Морской бой
	2. Игровое поле	B. Крэпс
	3. Кости	C. Го
	4. Слово	D. Вист
	5. Карандаш и бумага	E. Викторина
	Расположите следующие события (явления, процессы и т.п.) в правильной последовательности. Ответ к заданиям запишите в виде сочетания цифр, которыми обозначены события (явления, процессы и т.п.) в правильной последовательности, без пробелов и знаков препинания. Например, 3421	
2.4	Последовательно распределите составляющие и компоненты компьютерных игр: A. Сеттинг B. Геймер C. Соревнование D. Музыка E. Геймплей	AEDBC
2.5	Распределите в исторической ретроспективе из Древности до наших дней настольные игры: 1. «Монополия» 2. Сенет 3. «Эрудит» 4. Го 5. Игры-бродилки 6. Лото	246135
Блок 3	Кейс-задания предполагают работу с предложенным текстом. После его прочтения необходимо ответить на поставленные вопросы или выполнить задания	
3.1	В Атласе новых профессий, разработанном в Сколково, среди профессий будущего в сфере культуры, образования, туризма и сервиса обозначены такие как: • Куратор творческих состояний • Игропрактик • Игромастер • Игропедагог Сделайте собственный анализ и ответьте на вопрос: не создаст ли данный подход легкомысленное отношение не только к профессии, но и к жизни в целом?	
3.2	По каким признакам на ваш взгляд может быть построена классификация игр? Предложите свой вариант.	
3.3	Прочтите высказывания выдающегося ученого Альберта Эйнштейна: «Вы должны изучить правила игры. И тогда вы будете играть лучше, чем кто-либо ещё», «Игра – высшая форма исследования». Аргументируйте свое согласие или несогласие с его мнением.	
3.4	Почему в начале XXI века появились социальные явления, которые потребовали новых определений и терминов: геймификация и партиципативность. Объясните свое понимание логики развития данной ситуации.	
3.5	Известный американский предприниматель и общественный	

	деятель сказал, что это явление – «увлекательнейшая игра, в которой максимум азарта сочетается с минимумом правил». <i>Что он имел в виду и как это можно объяснить?</i>	
--	---	--

Тест-билет
(для бланкового тестирования)

Код ТЗ	Тестовое задание
Блок 1	Выберите правильный ответ(ы)
1.1	Выберите правильный ответ к предлагаемому определению: тип осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в её результате, а в самом процессе. Это: 6. Анимация 7. Досуг 8. Игра 9. Праздник 10. Активизация
1.2	Выберите на ваш взгляд определение, соответствующее современному явлению – «геймификация». 5. Форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта 6. Это процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач. 7. Инстинктивный способ получения и развития навыком людьми и животными 8. Организация досуга в отелях, на корпоративных праздниках, детских праздниках
1.3	Выберите наиболее популярные в России до начала XX века классические настольные игры: 7. Шахматы 8. Нарды 9. Карты 10. Шашки 11. Домино 12. Лото
1.4	Эта игра – разновидность загадки. Салонная игра. В буквальном переводе – беседа, болтовня. Выберите из предложенного ряда соответствующую игру: 6. Викторина 7. Кроссворд 8. Крокодил 9. Шарада 10. Считалочка
1.5	Это явление может присутствовать в любом игровом действии или игровой ситуации. Оно имеет следующее значение: ловкий прием, трюк, фокус, забавная проделка, выходка. Выберите из предложенного ряда соответствующее слово: 7. Каббала 8. Квест 9. Краудфандинг 10. Корнет 11. Кунистюк 12. Кроссворд

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	Установите соответствие между названиями книг и их авторами	
	1. Хёйзинга Й.	А. Праздник и Игра
	2. Кайуа Р.	В. Игровая культура праздника: теория, технология, профессиональная культура
	3. Суртаев В.Я.	С. Игра как социокультурный феномен
	4. Панфилов В.	Д. Номо ludens: В тени завтрашнего дня
	5. Пономарев В.Д.	Е. Игры и люди
2.2	Установите соответствие между названиями художественных произведений и их авторами:	
	7. «Игроки»	Г. Герман Гессе
	8. «Игра в классики»	Н. Федор Достоевский
	9. «Голодные игры»	И. Николай Гоголь
	10. «Игрок»	Ж. Хулио Кортасар
	11. «Игра в бисер»	К. Ясунари Кавабата
	12. «Мастер игры в го»	Л. Сьюзен Коллинз
2.3	Установите соответствие между играми с предметами и их названиями:	
	6. Кости	Ф. Морской бой
	7. Игровое поле	Г. Крэпс
	8. Кости	Н. Го
	9. Слово	И. Вист
	10. Карандаш и бумага	Ж. Викторина
	Расположите следующие события (явления, процессы и т.п.) в правильной последовательности. Ответ к заданиям запишите в виде сочетания цифр, которыми обозначены события (явления, процессы и т.п.) в правильной последовательности, без пробелов и знаков препинания. Например, 3421	
2.4	Последовательно распределите составляющие и компоненты компьютерных игр: Г. Сеттинг Г. Геймер Н. Соревнование И. Музыка Ж. Геймплей	
2.5	Распределите в исторической ретроспективе из Древности до наших дней настольные игры: 7. «Монополия» 8. Сенет 9. «Эрудит» 10. Го 11. Игры-бродилки 12. Лото	
Блок 3	Кейс-задания предполагают работу с предложенным текстом. После прочтения которого необходимо ответить на поставленные вопросы	

	или выполнить задания
3.1	В Атласе новых профессий, разработанном в Сколково, среди профессий будущего в сфере культуры, образования, туризма и сервиса обозначены такие как: • Куратор творческих состояний • Игропрактик • Игромастер • Игропедагог Сделайте собственный анализ и ответьте на вопрос: не создаст ли данный подход легкомысленное отношение не только к профессии, но и к жизни в целом?
3.2	По каким признакам на ваш взгляд может быть построена классификация игр? Предложите свой вариант.
3.3	Прочтите высказывания выдающегося ученого Альберта Эйнштейна: «Вы должны изучить правила игры. И тогда вы будете играть лучше, чем кто-либо ещё», «Игра – высшая форма исследования». Аргументируйте свое согласие или несогласие с его мнением.
3.4	Почему в начале XXI века появились социальные явления, которые потребовали новых определений и терминов: геймификация и партиципативность. Объясните свое понимание логики развития данной ситуации.
3.5	Известный американский предприниматель и общественный деятель сказал, что это явление – «увлекательнейшая игра, в которой максимум азарта сочетается с минимумом правил». Что он имел в виду и как это можно объяснить?

**Лист-ответ
(для бланкового тестирования)**

Дисциплина

Игровая культура и праздник

Группа

Ф.И.О. обучающегося

Код ТЗ	Вариант ответа (номер)	Пометка преподавателя
1.1		
1.2		
1.3		
1.4		
1.5		
2.1		
2.2		
2.3		
2.4		
2.5		
3.1		
3.2		
3.3		
3.4		
3.5		

Дата

Преподаватель

/ _____ /

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

№ п/п	Темы примерных практико-ориентированных заданий	Код компетенций
1.	Внимательно изучить предложенную карту с классификацией игр, определить автора данной классификации	ПК-4
2.	Привести примеры словесно-литературных игр: основные разновидности.	ПК-4
3.	Продемонстрировать анимационное действие в работе с детской аудиторией	ПК-4
4.	Продемонстрировать анимационное действие в работе с молодежной аудиторией	ПК-4
5.	Из предложенного списка выбрать и назвать литературно-лингвистические игры	ПК-4
6.	Из предложенного списка выбрать и назвать российские разработки компьютерных и видеоигр	ПК-4
7.	Привести пример традиционной народной игры в период празднования Масленицы	ПК-4
8.	Привести пример игровых действий, оправданных в формате государственных праздников	ПК-4
9.	Соотнести авторов и названия книг в предложенной таблице	ПК-4
10.	Прокомментировать предложенное игровое действие (например, в ситуации дня рождения)	ПК-4
11.	Привести пример игровых действий, оправданных в формате профессиональных праздников (выбрать из предложенного списка)	ПК-4
12.	Предложить набор настольных игр (для семейного, профессионального, государственного).	ПК-4

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 № 08 от 26.05.2025		Без изменений
2026/27	Протокол № 10 от 25.05.2026		Без изменений