

**Компонент ОПОП 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям),
направленность (профиль)
Сервис в индустрии гостеприимства**
наименование ОПОП

К.М.01.02
шифр дисциплины

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

**Дисциплины
(модуля)**

Игровые технологии в профессиональном обучении

Разработчик(и)

Желнина З. Ю.

Должность – зав.кафедрой

Ученая степень – к.филос.н.

Звание - доцент

УТВЕРЖДЕНО

на заседании кафедры сервиса и туризма
Протокол № 6 от 27.01.2025

Заведующий кафедрой



З. Ю. Желнина

1. Критерии и средства оценивания компетенций и индикаторов их достижения, формируемых дисциплиной (модулем)

Этап формирования компетенции (разделы, темы дисциплины)	Формируемая компетенция	Критерии и показатели оценивания компетенций			Формы контроля сформированности компетенций
		Знать:	Уметь:	Владеть:	
ПК-1 Способен формировать развивающую образовательную среду для реализации задач профессионального обучения в индустрии гостеприимства	ПК-1.1. Знает научно-методические основы организации учебно-профессиональной, проектной, исследовательской и иной деятельности обучающихся ПК-1.2. Умеет применять современные образовательные технологии профессионального обучения и создания развивающей среды ПК-1.3 Владеет методами профориентации, профессиональной адаптации и профессионального самоопределения для работы в	историю и тренды игрового обучения; структуру образовательной технологии; специфику проф.компетенций индустрии гостеприимства	ставить образовательные цели в проекте; создавать развивающую среду средствами игры; разрабатывать инд.треки проф.обучения	опытом диагностики проф.навыков; навыками профессиональной коммуникации в игре; методами поддержки интереса к профессиональному росту	Доклады (презентация), оценка заданий СРС, кейс

Этап формирования компетенции (разделы, темы дисциплины)	Формируемая компетенция	Критерии и показатели оценивания компетенций			Формы контроля сформированности компетенций
		Знать:	Уметь:	Владеть:	
	индустрии гостеприимства				
ПК-5 способен реализовывать потенциал креативных индустрий в культурно-просветительской и сервисной деятельности	ПК-5.1. Знает тенденции и специфику креативных индустрий ПК-5.2. Умеет разрабатывать и реализовывать проекты креативного характера в культурно-просветительской и сервисной деятельности ПК-5.3. Владеет технологиями развития профессиональной деятельности с применением ресурсов креативных индустрий	признаки креативных решений в образовательном проекте; специфику креативных проектов разных типов;	выявлять в проф.деятельности треки развития креативных компетенций; формулировать целевые установки проекта;	проектными навыками; навыками разработки программы обеспечения проекта; данными о конкуренции в индустрии гостеприимства на современном этапе; комбинировать игровые и профессиональные технологии в проектировании образовательного продукта	Доклады (презентация), оценка заданий СРС, кейс, бланковый тест

2. Оценка уровня сформированности компетенций (индикаторов их достижения)

Показатели оценивания компетенций (индикаторов их достижения)	Шкала и критерии оценки уровня сформированности компетенций (индикаторов их достижения)			
	Ниже порогового («неудовлетворительно»)	Пороговый («удовлетворительно»)	Продвинутый («хорошо»)	Высокий («отлично»)
Полнота знаний	Уровень знаний ниже минимальных требований. Имели место грубые ошибки.	Минимально допустимый уровень знаний. Допущены не грубые ошибки.	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки. Допущены некоторые погрешности.	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки.
Наличие умений	При выполнении стандартных заданий не продемонстрированы основные умения. Имели место грубые ошибки.	Продemonстрированы основные умения. Выполнены типовые задания с не грубыми ошибками. Выполнены все задания, но не в полном объеме (отсутствуют пояснения, неполные выводы)	Продemonстрированы все основные умения. Выполнены все основные задания с некоторыми погрешностями. Выполнены все задания в полном объеме, но некоторые с недочетами.	Продemonстрированы все основные умения. Выполнены все основные и дополнительные задания без ошибок и погрешностей. Задания выполнены в полном объеме без недочетов.
Наличие навыков (владение опытом)	При выполнении стандартных заданий не продемонстрированы базовые навыки. Имели место грубые ошибки.	Имеется минимальный набор навыков для выполнения стандартных заданий с некоторыми недочетами.	Продemonстрированы базовые навыки при выполнении стандартных заданий с некоторыми недочетами.	Продemonстрированы все основные умения. Выполнены все основные и дополнительные задания без ошибок и погрешностей. Продemonстрирован творческий подход к решению нестандартных задач.
Характеристика сформированности компетенции	Компетенции фактически не сформированы. Имеющихся знаний, умений, навыков недостаточно для решения практических (профессиональных) задач. ИЛИ Зачетное количество баллов не набрано согласно установленному диапазону	Сформированность компетенций соответствует минимальным требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков в целом достаточно для решения практических (профессиональных) задач. ИЛИ Набрано зачетное количество баллов согласно установленному диапазону	Сформированность компетенций в целом соответствует требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков достаточно для решения стандартных профессиональных задач. ИЛИ Набрано зачетное количество баллов согласно установленному диапазону	Сформированность компетенций полностью соответствует требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков в полной мере достаточно для решения сложных, в том числе нестандартных, профессиональных задач. ИЛИ Набрано зачетное количество баллов согласно установленному диапазону

3. Критерии и шкала оценивания заданий текущего контроля

3.1 Критерии и шкала оценивания практических работ

Перечень практических работ, описание порядка выполнения и защиты работы, требования к результатам работы, структуре и содержанию отчета и т.п. представлены в методических материалах по освоению дисциплины (модуля) и в электронном курсе в ЭИОС МАУ.

Задание 1. ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИЙ ДИКТАНТ

Критерии и шкала оценки выполнения задания (до 5 баллов):

Процент правильных ответов	50-60	61-70	71-80	81-90	91-100
Количество баллов за результаты	1	2	3	4	5

Задание 2. БЛАНОЧНЫЙ ТЕСТ

Критерии и шкала оценки выполнения задания (до 5 баллов):

Процент правильных ответов	50-60	61-70	71-80	81-90	91-100
Количество баллов за результаты	1	2	3	6	10

Ключ к тесту

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Б	Б	Г	А	Б	Б	А	А	В	А

ЗАДАНИЕ 3. (кейс) Профориентационная игра

Критерии оценки выполнения задания:

- Умение работать с алгоритмом проектирования игры
- Авторский подход к проекту

Шкала оценивания

Использованы стереотипные решения	1-2 балла
Разработаны краткие рекомендации	3-5 баллов
Кейс получил заверченный вид игры	6-15 баллов
Всего баллов	До 15 баллов

ЗАДАНИЕ 4. (кейс) Деловая игра «Два клиента – два заказа»

Критерии оценки выполнения задания:

- знание типологии клиентов
- умение обосновывать рекомендации клиенту;

Шкала оценивания

Предложены типичны решения	1-4 балла
Предложены варианты решений	5-9 баллов
Представлен скрипт-лист, технологичный, готовый к работе в реальном отеле	10-15 баллов
Всего баллов	До 15 баллов

ЗАДАНИЕ 5. Доклады

Критерии оценки выполнения задания:

самостоятельное исследование (разработана программа, результаты, презентация)	5 баллов
актуальность источников доклада	1 балл
логика изложения	1 балл
оформление	1 балл
обоснованность выводов, потенциал дальнейшего исследования	2 балла
Всего баллов	До 10

ЗАДАНИЕ 6.

Презентация доклада (выступления), исследования

Критерии оценки выполнения задания:

Структура презентации	Максимальное количество баллов
Содержание	
Сформулирована цель, проблема работы	1
Информация изложена полно и четко	1
Использованы самостоятельно разработанные блок-схемы, диаграммы, мемокарты	3
Сделаны выводы, определена практическая значимость, перспективность исследования	2
Оформление презентации	
Единый стиль оформления	1
Текст легко читается, фон сочетается с текстом и графикой	1
Эффект презентации	
Презентация позволяет включить ее в образовательный контент	1
Мах количество баллов	10

Оценка/баллы	Критерии оценивания
Отлично	Задание выполнено полностью и правильно. Отчет по практической работе подготовлен качественно в соответствии с требованиями. Полнота ответов на вопросы преподавателя при защите работы.
Хорошо	Задание выполнено полностью, но нет достаточного обоснования или при верном решении допущена незначительная ошибка, не влияющая на правильную последовательность рассуждений. Все требования, предъявляемые к работе, выполнены.
Удовлетворительно	Задания выполнены частично с ошибками. Демонстрирует средний уровень выполнения задания на практическую работу. Большинство требований, предъявляемых к заданию, выполнены.
Неудовлетворительно	Задание выполнено со значительным количеством ошибок на низком уровне. Многие требования, предъявляемые к заданию, не выполнены. ИЛИ Задание не выполнено.

3.2 Критерии и шкала оценивания тестирования

Перечень тестовых вопросов и заданий, описание процедуры тестирования представлены в методических материалах по освоению дисциплины (модуля) и в электронном курсе в ЭИОС МАУ.

4. Критерии и шкала оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю) при проведении промежуточной аттестации

Критерии и шкала оценивания результатов освоения дисциплины (модуля) с зачетом

Если обучающийся набрал зачетное количество баллов согласно установленному диапазону по дисциплине (модулю), то он считается аттестованным.

Оценка	Баллы	Критерии оценивания
<i>Зачтено</i>	60 - 100	Набрано зачетное количество баллов согласно установленному диапазону
<i>Не зачтено</i>	менее 60	Зачетное количество согласно установленному диапазону баллов не набрано

5. Задания диагностической работы для оценки результатов обучения по дисциплине (модулю) в рамках внутренней и внешней независимой оценки качества образования

ФОС содержит задания для оценивания знаний, умений и навыков, демонстрирующих уровень сформированности компетенций и индикаторов их достижения в процессе освоения дисциплины (модуля).

Комплект заданий разработан таким образом, чтобы осуществить процедуру оценки каждой компетенции, формируемых дисциплиной (модулем), у обучающегося в письменной форме.

Содержание комплекта заданий включает: *тестовые задания*.

1. Характеристика, отражающая качество (эффективность) системы или целевую направленность процесса

- а. элемент
- б. **результат**
- в. процесс
- г. показатель

2. Тематическое мероприятие строится на основе

- а. качества услуг
- б. **значимой для участника идеи, реализация которой требует его активности**
- в. оценки перспектив бизнеса
- г. сценария события

3. Установление сходства в некоторых сторонах и отношениях между нетождественными объектами – это метод:

- а. анализа
- б. абстрагирования
- в. идеализации
- г. **аналогии**

4. Влияние реализации проекта на деятельность других проектов учитывается при ...

- а. **оценке комплексной эффективности проекта**
- б. оценке экономических рисков проекта
- в. разработке технического задания проекта
- г. формировании команды проекта

5. Документ, который подробно описывает заказ на комплексную услугу проведения деловой игры на корпоративном мероприятии

- а. договор
- б. техническое задание
- в. чек-лист
- г. коммерческое предложение

6. Начальный этап проектирование игры в профессиональном образовании

- а. разработка механики
- б. выявление видов и ресурсов профессиональной деятельности
- в. разработка концепции игры

7. Участник проектного процесса, обладающий специальными компетенциями для оценки содержания проекта

- а. эксперт
- б. заказчик
- в. стейкхолдер
- г. бенефициар

8. Процедура повышения ценности проекта

- а. валоризация
- б. стимулирование
- в. модификация
- г. агрегирование

9. Графическое отображение работ проекта и зависимостей между ними представляет собой ...

- а. Репертуарную решетку
- б. Модель «Петля качества»
- в. сетевую диаграмму.
- г. Системный оператор

10. Двумя инструментами, призванными помогать проект-менеджеру в создании команды, отвечающей целям и задачам проекта, являются структурная схема организации и ...

- а. матрица ответственности
- б. «морфологический ящик»
- в. должностные инструкции
- г. регламент проекта

ВОПРОСЫ К ЗАЧЕТУ

1. Игра как социальный и педагогический феномен.
2. Свойства игры, обеспечивающие ей преимущества в образовательной деятельности.
3. Междисциплинарный подход в исследовании игры.
4. Эволюция игр в педагогике и профессиональном обучении.
5. Факторы актуализации игровых практик в обучении на современном этапе.
6. Рынок образовательных игр: спрос, предложение, регулирование, конкуренция.
7. Игра в системе методов активного обучения.
8. Классификация игр в образовательной деятельности.
9. Игровой дизайн: ключевые понятия игрового проектирования.
10. Типология игроков, игровой проект глазами игрока.

11. Менеджмент игровых проектов.
12. Профессиональные компетенции как результат игрового обучения.
13. Виды игр, формирующих «мягкие» компетенции профессионального характера.
14. Диагностические игры в профессиональном обучении.
15. Разработка авторской игры как технология развития профессиональных знаний и умений.
16. Планирование применения игр в образовательном процессе.
17. Условия эффективности применения игр в профессиональном обучении.
18. Виды тематических игровых мероприятий в образовательной деятельности.
19. Профориентационные мероприятия.
20. Инсентив-программы.
21. Разработка сценария игрового мероприятия.
22. Модификация игры с учетом целевой аудитории.
23. Техническое задание на проведение мероприятия.
24. Организация и обеспечение тематического мероприятия.
25. Оценка результата игрового мероприятия.

Примерная тематика курсовых проектов

1. Арт-игры для профессионального развития.
2. Геймификация в развитии мягких компетенций специалистов сервиса.
3. Деловые игры в системе стратегического планирования работы предприятия.
4. Игра в системе профориентационной работы.
5. Игровые практики в корпоративном обучении.
6. Игровые технологии в диагностических процедурах оценки специалистов сервиса.
7. Игровые технологии в программах лояльности персонала.
8. Игры на свежем воздухе в программах развития профкомпетенций.
9. Исследование поведения потребителей услуг отеля для формирования деловых игр для повышения квалификации сотрудников.
10. Модификация известных игр для профессионального обучения.
11. Настольные игры: история возникновения, развитие, роль в современном образовании.
12. Организация игр в профессиональном сообществе на деловых мероприятиях.
13. Организация мастер-класса на основе игры.
14. Планирование применения игр в образовательном процессе.
15. Разработка авторской игры как технология развития профессиональных знаний и умений.
16. Разработка и проектирование квестов в профессиональном обучении.
17. Разработка игры для овладения и развития профессиональных компетенций (на примере...).
18. Рынок игровых услуг в корпоративном и профессиональном обучении.
19. Стратегические сессии в игровом формате.
20. Цифровые сервисы для проектирования обучающих игр.

Комплект заданий диагностической работы

ПК-1 Способен формировать развивающую образовательную среду для реализации задач профессионального обучения в индустрии гостеприимства	
1.	Характеристика, отражающая качество (эффективность) системы или целевую направленность процесса д. элемент

	е. результат ж. процесс з. показатель Тематическое мероприятие строится на основе д. качества услуг е. значимой для участника идеи, реализация которой требует его активности ж. оценки перспектив бизнеса з. сценария события Установление сходства в некоторых сторонах и отношениях между нетождественными объектами – это метод: д. анализа е. абстрагирования ж. идеализации з. аналогии Влияние реализации проекта на деятельность других проектов учитывается при ... д. оценке комплексной эффективности проекта е. оценке экономических рисков проекта ж. разработке технического задания проекта з. формировании команды проекта Документ, который подробно описывает заказ на комплексную услугу проведения деловой игры на корпоративном мероприятии д. договор е. техническое задание ж. чек-лист з. коммерческое предложение
ПК-5 Способен реализовывать потенциал креативных индустрий в культурно-просветительской и сервисной деятельности	
2.	Начальный этап проектирование игры в профессиональном образовании г. разработка механики д. выявление видов и ресурсов профессиональной деятельности е. разработка концепции игры Участник проектного процесса, обладающий специальными компетенциями для оценки содержания проекта д. эксперт е. заказчик ж. стейкхолдер з. бенефициар Процедура повышения ценности проекта д. валоризация е. стимулирование ж. модификация з. агрегирование

Графическое отображение работ проекта и зависимостей между ними представляет собой ...

- д. Репертуарную решетку
- е. Модель «Петля качества»
- ж. сетевую диаграмму.
- з. Системный оператор

Двумя инструментами, призванными помогать проект-менеджеру в создании команды, отвечающей целям и задачам проекта, являются структурная схема организации и ...

- д. матрица ответственности
- е. «морфологический ящик»
- ж. должностные инструкции
- з. регламент проекта