

Приложение 2 к РПД К.М.01.02 Игровые технологии в профессиональном обучении

44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям), направленность (профиль) Сервис в индустрии гостеприимства

Форма обучения – очная

Год набора - 2023

ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

1. Общие сведения

1.	Кафедра	Сервиса и туризма
2.	Направление подготовки	44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)
3.	Направленность (профиль)	Сервис в индустрии гостеприимства
4.	Дисциплина	К.М.01.02 Игровые технологии в профессиональном обучении
5.	Форма обучения	очная
6.	Год набора	2023

2. Перечень компетенций

ПК-1 Способен формировать развивающую образовательную среду для реализации задач профессионального обучения в индустрии гостеприимства

ПК-5 способен реализовывать потенциал креативных индустрий в культурно-просветительской и сервисной деятельности

3. Критерии и показатели оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этап формирования компетенции (разделы, темы дисциплины)	Формируемая компетенция	Критерии и показатели оценивания компетенций			Формы контроля сформированности компетенций
		Знать:	Уметь:	Владеть:	
Раздел 1. Игровые технологии в образовательной деятельности	ПК-1; ПК-5	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:	
Раздел 2. Моделирование профессиональной деятельности средствами игры	ПК-1; ПК-5	признаки креативных решений в образовательном проекте; специфику креативных проектов разных типов;	выявлять в проф. деятельности и 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

4 Критерии и шкалы оценивания

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

Критерии оценки ответа на зачете

Ответ студента на зачете оценивается баллами (1 вопрос - 20 баллов; 2 вопрос - 20 баллов), которые в совокупности с набранными в течение семестра позволяют выставить оценку «зачтено» (61 и более баллов) в соответствии со следующими критериями:

Студент

- владеет понятиями, раскрывающими тему «игровые технологии»;
- владеет методами анализа и отбора контента для проектирования деловых игр;

- аргументированно делает выводы о ценности игровых практик для профессионального развития;
- приводит примеры успешных игровых практик в профессиональном обучении.

5 Типовые контрольные задания и методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.

Задание 1. ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИЙ ДИКТАНТ

Дидактические игры – игры, расширяющие кругозор, познавательную деятельность, формирующие определенные умения и навыки, необходимые в практической деятельности, развивающие обще-учебные умения и навыки.

Игровая механика – набор правил и способов, реализующий определённым образом некоторую часть интерактивного взаимодействия игрока и игры.

Игровые педагогические технологии – группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Игротерапевтическая функция – игры, моделирующие преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности.

Интерактивное обучающее событие (interactive learning event, ILE) — создает искусственное пространство для обучения, закрепления и практики навыков и поведения

Критическое мышление – это умение всесторонне анализировать информацию, делать выводы на основе объективных, измеряемых данных, обосновывать сомнения и выявлять противоречия полученных результатов.

Образовательный проект — это целенаправленное, педагогически обоснованное мероприятие, направленное на развитие интеллектуальных, творческих и социальных способностей участников.

Профессиональное обучение – это вид образования, который направлен на приобретение обучающимися знаний, умений, навыков и формирование компетенции, необходимых для выполнения определенных трудовых, служебных функций (определенных видов трудовой, служебной деятельности, профессий).

Профессиональное развитие – это изменения психических функций и свойств человека, которые возникают при взаимодействии с профессией, в процессе профессионального обучения и профессиональной деятельности.

Эстетика игры – все эмоциональные реакции, которые вызывает игра у человека в результате прохождения (т.е. механики и динамики).

Задание 2. БЛАНОЧНЫЙ ТЕСТ

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 помочь 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

ЗАДАНИЕ 3. (кейс) Профориентационная игра

Отель проводит работу по привлечению на рабочие специальности молодых людей, поэтому в ближайшую субботу будут приглашены 30 студентов колледжа. Для них планируют деловую игру «Интервью». Цель встречи – познакомить с работой различных служб в отеле. Игровая цель – взять как можно больше интервью у работников отеля за 1 час, при этом задать разнотипные вопросы. При подведении итогов учитываются одинаковые вопросы, которые задали все команды (1 балл) и нестандартные вопросы, ответы на которые породили еще несколько уточняющих вопросов (3 балла).

Оборудование: карта-навигация отеля с обозначенными точками интервью (службы отеля), блокноты для записи.

Задание по кейсу: определить тайминг и организационные условия проведения игры.

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

Кейс: среди других профессиональных функций специалиста индустрии гостеприимства есть задачи по разработке и модификации услуг предприятия.

Задание: предложить скрипт-лист для описания одной и той же услуги, но для разных типов клиентов

ЗАДАНИЕ 5. Доклады и презентации.

1. История игр в профессиональном обучении.
2. Анализ игры и её адаптация для профессионального роста (на примере...).
3. Коммуникативные игры для интровертов.
4. Этапы и алгоритм проектирования настольной игры.
5. Инсентив-туризм и его игровые составляющие.
6. Деловые игры в корпоративном обучении.
7. Стратегические сессии в игровом формате.
8. Игры в системе профориентации.
9. Модификация известных игр для профессионального обучения.

10. Потенциал настольных игр для целей профессионального обучения.
11. Организация диагностических игр в профессиональной деятельности.
12. Цифровые сервисы для проектирования обучающих игр.
13. Организация мастер-класса на основе игры.
14. Арт-игры для профессионального развития.
15. Оценка результата обучающей игры: задачи, технологии, проблемы.

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. Профорientационные 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 профорientационной 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.