

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:

ФИО: Кандрашина Елена Александровна

Должность: Врио ректора ФГАОУ ВО «Самарский государственный экономический университет»

Дата подписания: 07.07.2023 15:04:05

Уникальный программный ключ:

b2fd765521f4c570b8c6e8e502a10b4f1de8ae0d

**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации**  
**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение**  
**высшего образования**  
**«Самарский государственный экономический университет»**

**Институт**      Институт менеджмента

**Кафедра**      Управления персоналом

**УТВЕРЖДЕНО**

Ученым советом Университета

(протокол № 11 от 30 мая 2023 г.)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**Наименование дисциплины**      Б1.В.ДЭ.07.02 Игровые технологии

**Основная профессиональная образовательная программа**      38.03.03 Управление персоналом программа  
Управление персоналом и экономика труда

Квалификация (степень) выпускника Бакалавр

Самара 2023

**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Самарский государственный экономический университет»**

**Институт**    Институт менеджмента  
**Кафедра**    Управления персоналом

**АННОТАЦИЯ**

**Наименование дисциплины**    Б1.В.ДЭ.07.02 Игровые технологии

**Основная профессиональная образовательная программа**    38.03.03 Управление персоналом программа  
Управление персоналом и экономика труда

**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Самарский государственный экономический университет»**

**Институт**    Институт менеджмента  
**Кафедра**    Управления персоналом

**УТВЕРЖДЕНО**  
Ученым советом Университета  
(протокол № 11 от 30 мая 2023 г.)

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ  
ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ**

<b>Наименование дисциплины</b>	Б1.В.ДЭ.07.02 Игровые технологии
<b>Основная профессиональная образовательная программа</b>	38.03.03 Управление персоналом программа Управление персоналом и экономика труда

## Содержание (рабочая программа)

Стр.

- 1 Место дисциплины в структуре ОП
- 2 Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие достижение планируемых результатов обучения по программе
- 3 Объем и виды учебной работы
- 4 Содержание дисциплины
- 5 Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение дисциплины
- 6 Фонд оценочных средств по дисциплине

## Содержание (ФОС)

Стр.

- 6.1 Контрольные мероприятия по дисциплине
- 6.2 Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие достижение планируемых результатов обучения по программе
- 6.3 Паспорт оценочных материалов
- 6.4 Оценочные материалы для текущего контроля
- 6.5 Оценочные материалы для промежуточной аттестации
- 6.6 Шкалы и критерии оценивания по формам текущего контроля и промежуточной аттестации

Целью изучения дисциплины является формирование результатов обучения, обеспечивающих достижение планируемых результатов освоения образовательной программы.

## 1. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина Игровые технологии входит в часть, формируемая участниками образовательных отношений (дисциплина по выбору) блока Б1. Дисциплины (модули)

Предшествующие дисциплины по связям компетенций: Консультационный проект, Управление персоналом, Управление качеством рабочей силы, Кадровое и документационное обеспечение управления персоналом, Стандарты управления персоналом

## 2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие достижение планируемых результатов обучения по программе

Изучение дисциплины Игровые технологии в образовательной программе направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

### Профессиональные компетенции (ПК):

ПК-1 - Способен анализировать уровень профессиональной квалификации персонала, определять критерии и технологии поиска, привлечения, подбора и отбора кандидатов на вакантные должности (профессии, специальности) в соответствии с их спецификой

Планируемые результаты обучения по программе	Планируемые результаты обучения по дисциплине		
ПК-1	ПК-1.1: Знать:	ПК-1.2: Уметь:	ПК-1.3: Владеть (иметь навыки):
	общие тенденции на рынке труда и в отдельных видах профессиональной деятельности; технологии и методики поиска, привлечения, подбора и отбора персонала; источники обеспечения организации кадрами	собирать, анализировать и структурировать информацию о кандидатах, уровне их профессиональной квалификации и предложениях на рынке труда; определять критерии поиска, привлечения, подбора и отбора персонала; применять технологии и методики поиска, привлечения, подбора и отбора кандидатов на вакантные должности (профессии, специальности) в соответствии с их спецификой	методами поиска во внутренних и внешних источниках информации о кандидатах, соответствующей требованиям вакантной должности (профессии, специальности); методиками проведения собеседований с кандидатами на вакантные должности (профессии, специальности) с обеспечением обратной связи; оценочными технологиями соответствия кандидатов требованиям вакантной должности (профессии, специальности)

## 3. Объем и виды учебной работы

Учебным планом предусматриваются следующие виды учебной работы по дисциплине:

### Очная форма обучения

Виды учебной работы	Всего час/ з.е.
	Сем 7
Контактная работа, в том числе:	36.15/1
Занятия лекционного типа	18/0.5
Занятия семинарского типа	18/0.5
Индивидуальная контактная работа (ИКР)	0.15/0

Самостоятельная работа:	53.85/1.5
Промежуточная аттестация	18/0.5
Вид промежуточной аттестации: Зачет	Зач
Общая трудоемкость (объем части образовательной программы): Часы Зачетные единицы	108 3

#### очно-заочная форма

Виды учебной работы	Всего час/ з.е.
	Сем 8
Контактная работа, в том числе:	4.15/0.12
Занятия лекционного типа	2/0.06
Занятия семинарского типа	2/0.06
Индивидуальная контактная работа (ИКР)	0.15/0
Самостоятельная работа:	85.85/2.38
Промежуточная аттестация	18/0.5
Вид промежуточной аттестации: Зачет	Зач
Общая трудоемкость (объем части образовательной программы): Часы Зачетные единицы	108 3

#### 4. Содержание дисциплины

##### 4.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий:

Тематический план дисциплины Игровые технологии представлен в таблице.

#### Разделы, темы дисциплины и виды занятий Очная форма обучения

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Контактная работа				Самостоятельная работа	Планируемые результаты обучения в соотношении с результатами обучения по образовательной программе
		Лекции	Занятия семинарского типа	ИКР	ГКР		
			Практич. занятия				
1.	Основы методики организации и проведения игровых программ	8	8			30	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3
2.	Практика применения игровых технологий	10	10			23.85	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3
	Контроль	18					
	<b>Итого</b>	<b>18</b>	<b>18</b>	<b>0.15</b>		<b>53.85</b>	

#### очно-заочная форма

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Контактная работа				Самостоятельная работа	Планируемые результаты обучения в соотношении с результатами обучения по образовательной программе
		Лекции	Занятия семинарского типа	ИКР	ГКР		
			Практич. занятия				

1.	Основы методики организации и проведения игровых программ	1	1			40	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3
2.	Практика применения игровых технологий	1	1			45.85	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3
	Контроль	18					
	<b>Итого</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0.15</b>		<b>85.85</b>	

#### 4.2 Содержание разделов и тем

##### 4.2.1 Контактная работа

###### Тематика занятий лекционного типа

№п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Вид занятия лекционного типа*	Тематика занятия лекционного типа
1.	Основы методики организации и проведения игровых программ Практика применения игровых технологий	лекция	Понятие, цель и задачи игровых программ
		лекция	Классификационные параметры игровых технологий
		лекция	Структура конкурсно-игровой программы
		лекция	Методика игровых технологий
2.		лекция	Сценарий игровой программы.
		лекция	Основы практики применения различных видов игр
		лекция	Игровые принципы
		лекция	Алгоритм создания названия и содержание конкурсно - игровой программы.
		лекция	Основы методики и практики применения игр в сфере управления персоналом

\*лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации педагогическими работниками организации и (или) лицами, привлекаемыми организацией к реализации образовательных программ на иных условиях, обучающимся

###### Тематика занятий семинарского типа

№п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Вид занятия семинарского типа**	Тематика занятия семинарского типа
1.		практическое занятие	Понятие, цель и задачи игровых программ
		практическое занятие	Классификационные параметры игровых технологий
		практическое занятие	Структура конкурсно-игровой программы
		практическое занятие	Методика игровых технологий
2.		практическое занятие	Сценарий игровой программы.
		практическое занятие	Основы практики применения различных видов игр
		практическое занятие	Игровые принципы
		практическое занятие	Алгоритм создания названия и содержание конкурсно - игровой программы.
		практическое занятие	Основы методики и практики применения игр в сфере управления персоналом



\*\* семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия

### **Иная контактная работа**

При проведении учебных занятий СГЭУ обеспечивает развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств (включая при необходимости проведение интерактивных лекций, групповых дискуссий, ролевых игр, тренингов, анализ ситуаций и имитационных моделей, преподавание дисциплин (модулей) в форме курсов, составленных на основе результатов научных исследований, проводимых организацией, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей).

Формы и методы проведения иной контактной работы приведены в Методических указаниях по основной профессиональной образовательной программе.

#### **4.2.2 Самостоятельная работа**

<b>№п/п</b>	<b>Наименование темы (раздела) дисциплины</b>	<b>Вид самостоятельной работы ***</b>
1.	Основы методики организации и проведения игровых программ	- подготовка доклада - подготовка электронной презентации - тестирование
2.	Практика применения игровых технологий	- подготовка доклада - подготовка электронной презентации - тестирование

\*\*\* самостоятельная работа в семестре, написание курсовых работ, докладов, выполнение контрольных работ



### **5. Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение дисциплины**

#### **5.1 Литература:**

##### **Основная литература**

1.

##### **Дополнительная литература**

1.

##### **Литература для самостоятельного изучения**

1.



#### **5.2. Перечень лицензионного программного обеспечения**

1. Microsoft Windows 10 Education / Microsoft Windows 7 / Windows Vista Business
2. Microsoft Office 2016 Professional Plus (Word, Excel, Access, PowerPoint, Outlook, OneNote, Publisher) / Microsoft Office 2007 (Word, Excel, Access, PowerPoint)

#### **5.3 Современные профессиональные базы данных, к которым обеспечивается доступ обучающихся**

1. Профессиональная база данных «Информационные системы Министерства экономического развития Российской Федерации в сети Интернет» (Портал «Официальная Россия» - <http://www.gov.ru/>)

2. Профессиональная база данных «Финансово-экономические показатели Российской Федерации» (Официальный сайт Министерства финансов РФ - <https://www.minfin.ru/ru/>)

3. Профессиональная база данных «Официальная статистика» (Официальный сайт Федеральной службы государственной статистики - <http://www.gks.ru/>)

#### **5.4. Информационно-справочные системы, к которым обеспечивается доступ обучающихся**

1. Информационно-справочная система «Консультант Плюс»
2. Информационно-справочная система «ГАРАНТ-Аналитик»

### 5.5. Специальные помещения

Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран
Учебные аудитории для проведения практических занятий (занятий семинарского типа)	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СГЭУ
Учебные аудитории для групповых и индивидуальных консультаций	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СГЭУ
Учебные аудитории для текущего контроля и промежуточной аттестации	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СГЭУ
Помещения для самостоятельной работы	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СГЭУ
Помещения для хранения и профилактического обслуживания оборудования	Комплекты специализированной мебели для хранения оборудования

### 5.6 Лаборатории и лабораторное оборудование

#### 6. Фонд оценочных средств по дисциплине Игровые технологии:

##### 6.1. Контрольные мероприятия по дисциплине

Вид контроля	Форма контроля		Отметить нужное знаком « + »
Текущий контроль	Оценка докладов		-
	Устный/письменный опрос		-
	Тестирование		+
	Практические задачи		-
	Оценка контрольных работ (для заочной формы обучения)		-
Промежуточный контроль	Зачет		+

Порядок проведения мероприятий текущего и промежуточного контроля определяется Методическими указаниями по основной профессиональной образовательной

программе высшего образования; Положением о балльно-рейтинговой системе оценки успеваемости обучающихся по основным образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры в федеральном государственном автономном образовательном учреждении высшего образования «Самарский государственный экономический университет».

## 6.2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие достижение планируемых результатов обучения по программе

### Профессиональные компетенции (ПК):

ПК-1 - Способен анализировать уровень профессиональной квалификации персонала, определять критерии и технологии поиска, привлечения, подбора и отбора кандидатов на вакантные должности (профессии, специальности) в соответствии с их спецификой

Планируемые результаты обучения по программе	Планируемые результаты обучения по дисциплине		
	ПК-1.1: Знать:	ПК-1.2: Уметь:	ПК-1.3: Владеть (иметь навыки):
	общие тенденции на рынке труда и в отдельных видах профессиональной деятельности; технологии и методики поиска, привлечения, подбора и отбора персонала; источники обеспечения организации кадрами	собирать, анализировать и структурировать информацию о кандидатах, уровне их профессиональной квалификации и предложениях на рынке труда; определять критерии поиска, привлечения, подбора и отбора персонала; применять технологии и методики поиска, привлечения, подбора и отбора кандидатов на вакантные должности (профессии, специальности) в соответствии с их спецификой	методами поиска во внутренних и внешних источниках информации о кандидатах, соответствующей требованиям вакантной должности (профессии, специальности); методиками проведения собеседований с кандидатами на вакантные должности (профессии, специальности) с обеспечением обратной связи; оценочными технологиями соответствия кандидатов требованиям вакантной должности (профессии, специальности)
Пороговый	общие тенденции на рынке труда и в отдельных видах профессиональной деятельности	собирать, анализировать и структурировать информацию о кандидатах, уровне их профессиональной квалификации и предложениях на рынке труда	методами поиска во внутренних и внешних источниках информации о кандидатах, соответствующей требованиям вакантной должности (профессии, специальности);
Стандартный (в дополнение к пороговому)	общие тенденции на рынке труда и в отдельных видах профессиональной деятельности; технологии и методики поиска, привлечения, подбора и отбора персонала	собирать, анализировать и структурировать информацию о кандидатах, уровне их профессиональной квалификации и предложениях на рынке труда; определять критерии поиска,	методами поиска во внутренних и внешних источниках информации о кандидатах, соответствующей требованиям вакантной должности (профессии, специальности); методиками проведения собеседований с

		привлечения, подбора и отбора персонала	кандидатами на вакантные должности (профессии, специальности) с обеспечением обратной связи;
Повышенный (в дополнение к пороговому, стандартному)	общие тенденции на рынке труда и в отдельных видах профессиональной деятельности; технологии и методики поиска, привлечения, подбора и отбора персонала; источники обеспечения организации кадрами	собирать, анализировать и структурировать информацию о кандидатах, уровне их профессиональной квалификации и предложениях на рынке труда; определять критерии поиска, привлечения, подбора и отбора персонала; применять технологии и методики поиска, привлечения, подбора и отбора кандидатов на вакантные должности (профессии, специальности) в соответствии с их спецификой	методами поиска во внутренних и внешних источниках информации о кандидатах, соответствующей требованиям вакантной должности (профессии, специальности); методиками проведения собеседований с кандидатами на вакантные должности (профессии, специальности) с обеспечением обратной связи; оценочными технологиями соответствия кандидатов требованиям вакантной должности (профессии, специальности)

### 6.3. Паспорт оценочных материалов

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Контролируемые планируемые результаты обучения в соотношении с результатами обучения по программе	Вид контроля/используемые оценочные средства	
			Текущий	Промежуточный
1.	Основы методики организации и проведения игровых программ	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3	Тестирование	Зачет
2.	Практика применения игровых технологий	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3	Тестирование	Зачет

### 6.4. Оценочные материалы для текущего контроля

#### Примерная тематика докладов

Раздел дисциплины	Темы

#### Вопросы для устного/письменного опроса

Раздел дисциплины	Вопросы

**Задания для тестирования по дисциплине для оценки сформированности компетенций (min 20, max 50 + ссылку на ЭИОС с тестами)**

<https://lms2.sseu.ru/course/index.php?categoryid=1908>

Какое определение является верным?

- Игра - это разновидность физической и интеллектуальной деятельности, которая лишена прямой практической цели, но предоставляет человеку возможность самореализации
- Игра - сохранение физического и психического здоровья ребят во время учебного процесса
- Игра - компонент педагогической культуры, где изучаются формы и методы оптимизации игровой деятельности современного поколения

Кто является основоположником "игровых технологий"?

- Д. Дьюи
- Ф. Шиллер
- И. Е. Берлянд
- Д. Б. Эльконин

Значительный вклад в развитие данной теории внесли:

- Фрейд, Пиаже, Штерн, Дьюи, Фромм, Хейзинга
- А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, В.С. Мухина, А.С. Макаренко

Общим признаком игры является:

- то, что это добровольно и свободно выбранная деятельность, которая доставляет удовольствие и не имеет утилитарных целей
- то, что наличие условной игровой цели, необходимость в активной самостоятельной деятельности, работы воображения

Какие функции выполняет игровая деятельность?

- развлекательную
- коммуникативную
- самореализации в игре как полигоне человеческой практики
- игротерапевтическую
- диагностическую
- функцию коррекции
- социализации
- все выше перечисленные

Большинству игр присущи четыре главные черты:

- свободная развивающая деятельность
- творческий, в значительной мере импровизационный
- дидактический
- специализированный
- эмоциональная приподнятость деятельности
- наличие прямых или косвенных правил

Является ли утверждение верным?

Классификация игры - это создание порядка игр, соподчиненных их назначением, составленных на основе учета принципиальных и общих признаков и закономерных связей между ними

- да
- нет

Наилучший системный подход к классификации игр сделан Е.И. Добринской и Э.В. Соколовым, которые классифицируют игры:

- «по содержательному признаку»
- «по характеру»
- «по составу и количеству участников»
- «по социальному признаку»
- «по тому, какие способности они обнаруживают и тренируют»

В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими

- игровые действия как средство реализации этих ролей
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными
- реальные отношения между играющими
- сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре
- все выше перечисленное

... - это такая организация учебного процесса, которая предполагает создание воспитания и обучения, как компонент педагогической культуры, где изучаются формы и методы оптимизации игровой деятельности современного поколения, средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, сопровождающие игровой феномен.

- игровая деятельность
- игровой процесс
- игровое обучение
- игровой компонент

Спектр целевых ориентации игровой технологии:

- дидактические
- воспитывающие
- развивающие
- социализирующие
- всё перечисленное

В структуру игры как деятельности органично входят:

- мотивация
- роли, взятые на себя играющими
- игровые действия как средство реализации этих ролей
- целеполагание
- планирование
- реализация цели
- анализ результатов

В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими
- планирование
- игровые действия как средство реализации этих ролей
- реализация цели
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными
- реальные отношения между играющими
- сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре

Ф. Фребель, в основу своей классификации положил принцип дифференцированного влияния игр на:

- развитие ума (умственные игры)
- игры обычных функций
- внешних органов чувств (сенсорные игры)
- игры специальных функций
- движений (моторные игры)

Что будет главным результатом использования игр в учебной деятельности?

- самостоятельность учеников в деятельности
- развитие психических процессов
- хорошее отношение со сверстниками
- прочное усвоение знаний и формирование мотивации

Ключевые характеристики игрофикации

- динамизм

- эстетичность
- мобильность
- адаптивность
- социальное взаимодействие
- обратная связь

**Компоненты игровой технологии**

- мотивационный
- ориентационно-целевой
- содержательно-операционный
- ценностно-волевой
- оценочный
- все ответы верны
- нет правильных ответов

**Структурные элементы игры -**

- игровые задачи
- установка на игру

**Установочный элемент игры -**

- игровые задачи
- установка на игру

**Что входит в организацию процесса и проведения игры?**

- разработка сценария игрового процесса
- материальная составляющая
- группа поддержки — её цели и задачи
- проведение игры
- подведение итогов
- все ответы верны
- нет правильных ответов

**Условия успешной игрофикации?**

- использование чувства коллективизма;
- добровольность участия в игре сотрудников
- прозрачность игрофицированной системы для персонала
- наличие некой легенды, интригующей истории, вызывающей интерес и указывающей -путь к достижению цели
- все ответы верны
- нет верных ответов

**Практические задачи (min 20, max 50 + ссылку на ЭИОС с электронным изданием, если имеется)**

Раздел дисциплины	Задачи

**Тематика контрольных работ**

Раздел дисциплины	Темы

**6.5. Оценочные материалы для промежуточной аттестации**

**Фонд вопросов для проведения промежуточного контроля в форме зачета**

Раздел дисциплины	Вопросы

<p>Основы методики организации и проведения игровых программ</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Игра - вид самостоятельной творческой деятельности работников организации.</li> <li>2. Теории происхождения игры.</li> <li>3. Игра как педагогическое явление.</li> <li>4. Сущность и специфика игры.</li> </ol> <p>Основные тенденции культурно-исторического развития игры.</p>
<p>Практика применения игровых технологий</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Общие теории игры К. Гросса и Ф. Бойтендайка.</li> <li>2. Теории и проблемы исследования игры в зарубежной психологии.</li> <li>3. Теория игровой деятельности в конце XX – начале XXI века.</li> <li>4. Игра и психическое развитие.</li> <li>5. Значение игры в личностном становлении.</li> <li>6. Роль игры в интеллектуальном развитии.</li> <li>7. Характеристика и генезис сюжетной игры в сфере управления персоналом.</li> <li>8. Научно-теоретические основания игры в сфере управления персоналом.</li> <li>9. Режиссерская игра, ее сущность и развитие.</li> <li>10. Компьютерные игры и игровые обучающие программы в сфере управления персоналом.</li> <li>11. Классификация игр.</li> <li>12. Структура игры. Условия для возникновения игровой деятельности.</li> <li>13. Сущность и своеобразие режиссерских игр.</li> <li>14. Цели, задачи, содержание, методы и средства руководства режиссерскими играми</li> <li>15. Методика руководства играми.</li> <li>16. Методика планирования.</li> <li>17. Сущность и своеобразие сюжетно-ролевых игр.</li> <li>18. Педагогические условия развития.</li> <li>19. Сущность и своеобразие театрализованных игр.</li> <li>20. Цели, задачи, содержание, методы и средства руководства творческими играми.</li> <li>21. Сущность и своеобразие дидактических игр.</li> <li>22. Задачи, содержание, методы, средства руководства дидактическими играми и методика планирования.</li> <li>23. Сенсорные и двигательные игры.</li> <li>24. Сущность и своеобразие подвижных игр.</li> <li>25. Методика планирования подвижных игр.</li> <li>26. Цели, задачи, содержание, методы и средства руководства подвижными играми.</li> <li>27. Разработка новых вариантов настольно-печатных игр.</li> <li>28. Сущность и своеобразие игр со строительным материалом.</li> </ol> <p>Цели, задачи, содержание, методы и средства руководства творческими играми.</p>

#### 6.6. Шкалы и критерии оценивания по формам текущего контроля и промежуточной аттестации

##### Шкала и критерии оценивания

Оценка	Критерии оценивания для мероприятий контроля с применением 2-х балльной системы
«зачтено»	ПК-1
«не зачтено»	Результаты обучения не сформированы на пороговом уровне