



Министерство науки
и высшего образования РФ
ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»
Институт дистанционного
и дополнительного образования



**ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ
ОСВОЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ
повышения квалификации
*«Игровые методы в учебном процессе на базе ИС «Игрон»»,***

Текущий контроль

Текущий контроль проводится в соответствии с характеристиками контрольных заданий и представлен в табл. 1.

Таблица 1

Характеристика заданий текущего контроля

Наименование дисциплины (модуля)	Форма контроля/наименование контрольной точки	Пример задания	Критерии оценки
Игровые методы в учебном процессе на базе ИС "Игрон"			
Создание и настраивание обучающих игр и ее отдельных элементов на базе цифровой платформы "Игрон-сервис".	Задание на практику	Разработка и проведение обучающей игры на платформе "Игрон-сервис" по выбранной теме	<i>Оценка: зачтено</i> <i>Описание характеристики выполнения знания: Оценка "зачтено" выставляется если задание выполнено правильно или с незначительными недочетами.</i> <i>Оценка: не зачтено</i> <i>Описание характеристики выполнения знания: Оценка "не зачтено" выставляется если задание не выполнено в отведенный срок или результат не соответствует заданию</i>

Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация по программе проводится в форме зачета, экзамена или отчета о стажировке в соответствии с учебным планом. Характеристика заданий представлена в табл. 2.

Таблица 2

Характеристика заданий промежуточной аттестации

Наименование дисциплины (модуля)	Пример задания	Критерии оценки
Игровые методы в учебном процессе на базе ИС "Игрон"	Не предусмотрено	Не предусмотрено

Итоговая аттестация

Итоговая аттестация по программе проводится в форме *итогового зачета*. Характеристика заданий представлена в табл. 3.

Таблица 3

Характеристика заданий итоговой аттестации

Вид контроля	Краткая характеристика задания	Критерии оценки
Итоговая аттестация	Разработать игровой сценарий проведения аудиторного практического занятия (на базе цифровой платформы “Игрон-сервис”). Известны (основные параметры игры): - цель: закрепление имеющихся знаний, отработка умений решения задач профессиональной деятельности и развитие профессиональных навыков у обучающихся. - вид игрового сценария: квест / конкурс (квиз, викторина); • - режим игры: одиночный или командный (на выбор); • - количество этапов/уровней игры: от 7 до 10 (на выбор); • - возможных вариантов заданий на каждом уровне: от 3 до 5 (на выбор); • - возможность пройти задание повторно при неудачной первой попытке (всего 3 попытки); • - возможность просмотра правильного ответа/решения задачи. • Подготовить: • 1. В ИС “ЭлМЭИ” (раздел “Методики” - подраздел “Сценарии”):	<i>Оценка: зачтено</i> <i>Описание характеристики выполнения знания:</i> Оценки «зачтено» заслуживает слушатель, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного и нормативного материала, умеющий свободно выполнять задания, предусмотренные программой. <i>Оценка: не зачтено</i> <i>Описание характеристики выполнения знания:</i> Оценка «не зачтено» выставляется слушателю, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебного материала, допускающему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий.

	https://op.mpei.ru/methods/scenarios • - описание истории игры (сюжет, герой и его намерения, а также места действия); • - описание игровой механики (правила и процесс, начисление баллов и проч.). • 2. Содержательная составляющая (раздел “Методики” - подраздел “Сценарии” или работа прикрепляется в виде текстового файла *.docx на портале “Энергия знаний”.): • - характеристику игровых заданий (для каждого этапа/уровня игры - минимум 3 типовых задания); • - варианты ответов для каждого задания (минимум 3) с обязательной отметкой правильного ответа; • - описание подробного решения каждого задания. • Сохраняется свобода выбора дисциплины и темы для комплекта заданий с учетом профессиональной деятельности.	
--	--	--

Независимая оценка качества обучения

Независимая оценка качества обучения предполагает внутренний аудит программ ДПО и анкетирование слушателей и/или работодателей по вопросам удовлетворенности процессом и результатами обучения.

Учебно-методическое и информационное обеспечение

а) литература НТБ МЭИ:

1. Азарова, Л. В. Теория игр и принятие решений : учебно-методическое пособие / Л. В. Азарова, Д. А. Азаров, Донской гос. техн. ун-т. – Ростов-на-Дону : Издательский центр ДГТУ, 2016. – 59 с..

б) литература ЭБС и БД:

1. Абрамов В. В.- "Теория игр", Издательство: "РГУ имени С.А.Есенина", Рязань, 2016 - (88 с.)

<https://e.lanbook.com/book/164459>;

2. Муллер О. Ю.- "Когнитивные технологии", Издательство: "СурГУ", Сургут, 2023 - (63 с.)

<https://e.lanbook.com/book/337919>.

в) используемые ЭБС:

1. Научная электронная библиотека
<https://elibrary.ru/>;
2. ЭБС Лань
<https://e.lanbook.com/>;
3. ЭБС "Университетская библиотека онлайн"
http://biblioclub.ru/index.php?page=main_ub_red.

Руководитель
ОДПО, ЦПП УВО

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Орельяна Урсуа М.И.
	Идентификатор	Rbdeb1209-OrelyanaursMI-e22f7ec

М.И.
Орельяна
Урсуа

Начальник ОДПО

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Селиверстов Н.Д.
	Идентификатор	Rf19596d9-SeliverstovND-39ee0b7

Н.Д.
Селиверстов