

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Наумова Наталия Александровна
Должность: Ректор
Дата подписания: 24.10.2024 14:31:41
Уникальный программный ключ:
6b5279da4e034bffa79172803da5b7b559fc69e2

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ
Государственное образовательное учреждение высшего образования Московской области
МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ОБЛАСТНОЙ УНИВЕРСИТЕТ
(МГОУ)

Факультет истории, политологии и права

Кафедра истории России средних веков и нового времени

Согласовано управлением организации и
контроля качества образовательной
деятельности

«9» 07 2021 г.

Начальник управления

/ Г.Е. Суслин /

Одобрено учебно-методическим советом

Протокол «9» 07 2021 г. № 6

Председатель

/ О.А. Шестакова /

Рабочая программа дисциплины
Исторические игры

Направление подготовки
46.03.01 История

Профиль:
Исторические науки

Квалификация
Бакалавр

Форма обучения
Очная

Согласовано учебно-методической комиссией
историко-филологического института

Протокол от «17» июня 2021 г. № 10

Председатель УМКом

/ О.Н. Шапарина /

Рекомендовано кафедрой истории России
средних веков и нового времени

Протокол от «10» июня 2021 г. № 13

Зав. кафедрой

/ В.Э. Багдасарян /

Мытищи
2021

Автор-составитель:

Дворковая Марина Васильевна
кандидат исторических наук, доцент кафедры истории России средних веков и нового времени.

Рабочая программа дисциплины «Исторические игры» составлена в соответствии с требованиями Федерального Государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 46.03.01 История, утвержденного приказом МИНОБРНАУКИ РОССИИ от 08 октября 2020 года № 1291.

Дисциплина входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» и является обязательной для изучения.

Год начала подготовки 2021

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ.....	4
2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	4
3. ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.....	5
4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ	8
5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ.....	9
6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.....	17
7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ.....	18
8. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ	20
9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.....	20

1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

1.1. Цель и задачи дисциплины

Целью освоения дисциплины «Исторические игры» является формирование у студентов высшей школы, обучающихся по направлению подготовки – 46.03.01 «История», представление о исторической игре как неотъемлемой части изучения исторического процесса в России и мире

Задачи дисциплины:

- ознакомить студентов с особенностями развития практики применения исторических игр в процессе исторического познания
- выработка у студентов представлений об основных этапах развития в историческом контексте исторических игр,

1.2. Планируемые результаты обучения

В результате освоения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие компетенции:

ДПК-3. Способен владеть формами и методами обучения по историческим и гуманитарным дисциплинам, в том числе выходящими за рамки учебных занятий: проектная деятельность, лабораторные эксперименты, полевая практика и т.п., объективно оценивать знания обучающихся на основе тестирования и других методов контроля в соответствии с реальными учебными возможностями детей, разрабатывать (осваивать) и применять в преподавании исторических и гуманитарных дисциплин современные психолого-педагогические технологии, основанные на знании законов развития личности и поведения в реальной и виртуальной среде, владеть ИКТ-компетентностями в предметной области «История» и общепедагогическими ИКТ, а также организовывать различные виды внеурочной деятельности: игровую, учебно-исследовательскую, художественно-продуктивную, культурно-досуговую с учетом возможностей образовательной организации, места жительства и историко-культурного своеобразия региона

ДПК- 4. Способен осуществлять деятельность, соответствующую дополнительной общеобразовательной программе по исторической направленности, используя базовые знания в области всеобщей и отечественной истории, готовить информационные материалы о возможностях и содержании дополнительной общеобразовательной программы исторической направленности и представлять их при проведении мероприятий по привлечению обучающихся

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» и является обязательной для изучения.

Дисциплина «Исторические игры» находится в логической и содержательно-методической связи с другими курсами, посвященными всемирной истории, отечественной истории. Курс «Исторические игры» изучается после курса «История культуры» и параллельно курсу «Этнология и социальная антропология», способствуя лучшему усвоению необходимого объема знаний. Освоение дисциплины необходимо для дальнейшего изучения курсов по гуманитарным и обществоведческим дисциплинам.

3. ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Объем дисциплины

Показатель объема дисциплины	Форма обучения
	Очная
Объем дисциплины в зачетных единицах	2
Объем дисциплины в часах	72
Контактная работа:	36,2
Лекции	12
Практические занятия	24
Контактные часы на промежуточную аттестацию:	0,2
Зачет	0,2
Самостоятельная работа	28
Контроль	7,8

Форма промежуточной аттестации – зачет в 3 семестре.

3.2. Содержание дисциплины

Наименование разделов (тем) дисциплины с кратким содержанием	Количество часов	
	Лекции	Практические занятия
<i>Тема 1.</i> Феномен исторической игры: основные характеристики Понятие, виды, методологические основы. Военно-полевые игры. Настольные военно-исторические игры. военно-исторические стратегии	2	2
<i>Тема 2.</i> Феномен игры в стратегиях идентичности Игра как антропологический феномен, Самоидентичность. Я и Другой Способы формирования идентичности в детских играх ролевые игры как идентификационная модель.	2	4
<i>Тема 3</i> Ретроспектива применения игр в обучении истории. Настольная игра: история появления Игровые механики. Понятие и виды Типы настольных игр Исторические проекты: глобальные стратегии и стратегии реального времени. Глобальные стратегии Исторические стратегии реального времени.	2	6
<i>Тема 4.</i> Феномен игры в русской комедии. Игра в произведениях Н.В. Гоголя (исторический аспект) Мотивы игры в трилогии А.В. Сухова-Кобылина. М.Е. Салтыков- Щедрин и его видение игры (исторический аспект) Игра в пьесах А.Н. Островского	2	6
<i>Тема 5.</i> Компьютерная историческая игра: развитие типов исторического моделирования. Военные игры Появление первых жанров видеоигр. Аркада. Зарождение новых жанров компьютерных игр. Сид Мейер. «Симуляторы Бога». Первые трехмерные игры (FPS-action) Ролевые компьютерные игры (CRPG) Приключенческие игры. Квест. Стратегии Реального Времени (RTS)	2	4
<i>Тема 6</i> Современные исторические интеллектуальные игры. Лига исторических студенческих игр. Опыт просветительских исторических	2	2

проектов Фонда Андрея Первозванного.		
Итого:	12	24

4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Темы для самостоятельного изучения	Изучаемые вопросы	Количество часов	Формы самостоятельной работы	Методические обеспечения	Формы отчетности
Тема 3.	Ретроспектива применения игр в обучении истории. Настольная игра: история появления Игровые механики. Понятие и виды Типы настольных игр Исторические проекты: глобальные стратегии и стратегии реального времени. Глобальные стратегии Исторические стратегии реального времени)	14	Анализ литературы, подготовка конспекта, подготовка аннотации текста, подготовка доклада, презентации	Федоров, А. В. Медиаобразование: история и теория: учебное пособие: [16+] / А. В. Федоров. – 2-е изд. – Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2021. – 797 с.: ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=610938 (дата обращения: 18.06.2021). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-1950-2. – DOI 10.23681/610938. – Текст: электронный.	Выступление на практическом занятии, в том числе с докладом из приводимого списка, предоставление на проверку конспектов
Тема 4.	Феномен игры в русской комедии. Игра в произведениях Н.В. Гоголя (исторический аспект) Мотивы игры в трилогии А.В. Сухово-Кобылина. М.Е. Салтыков-Щедрин и его видение игры (исторический аспект) Игра в пьесах А.Н.	14	Анализ литературы, подготовка конспекта, подготовка аннотации текста, подготовка доклада, презентации	Федоров, А. В. Медиаобразование и медиаграмотность: учебное пособие: [16+] / А. В. Федоров. – 4-е изд. – Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2021. – 541 с.: табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=610938	Выступление на практическом занятии, в том числе с докладом из приводимого списка, предоставление на проверку конспектов

	Островского)			ru/index.php?page=book&id=610940 (дата обращения: 18.06.2021). – ISBN 978-5-4499-1949-6. – DOI 10.23681/610940. – Текст : электронный.	
	ИТОГО	28			

Целью самостоятельной работы студентов является непосредственное изучение, исследование основной и дополнительной литературы, исторических источников по углублению фундаментальных знаний, профессиональных навыков, освоения опыта творческой и исследовательской деятельности, а также методикой научной организации труда. Эта работа призвана способствовать развитию самостоятельности, ответственности, организованности и самодисциплины, творческого подхода к решению проблем учебного и профессионального уровня. Большое внимание уделяется освоению целого ряда тем и проблем, которые в меньшей степени были рассмотрены в ходе лекционных аудиторных занятий.

График групповых и индивидуальных консультаций и порядок проведения контроля за результатами самостоятельной работы бакалавров, а также сроки предоставления подготовленного материала определяет преподаватель. Самостоятельная работа бакалавров может контролироваться в ходе текущего контроля в виде рефератов, рецензий или коллоквиумов по определенному блоку вопросов изучаемого курса.

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

5.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

Код и наименование компетенции	Этапы формирования компетенции
ДПК-3. Способен владеть формами и методами обучения по историческим и гуманитарным дисциплинам, в том числе выходящими за рамки учебных занятий: проектная деятельность, лабораторные эксперименты, полевая практика и т.п., объективно оценивать знания обучающихся на основе тестирования и других методов контроля в соответствии с реальными учебными возможностями детей, разрабатывать (осваивать) и применять в преподавании исторических и гуманитарных дисциплин современные психолого-педагогические технологии, основанные на знании законов развития личности и поведения в реальной и виртуальной среде, владеть ИКТ-компетентностями в предметной области «История» и общепедагогическими ИКТ,	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа

а также организовывать различные виды внеурочной деятельности: игровую, учебно-исследовательскую, художественно-продуктивную, культурно-досуговую с учетом возможностей образовательной организации, места жительства и историко-культурного своеобразия региона	
ДПК- 4. Способен осуществлять деятельность, соответствующую дополнительной общеобразовательной программе по исторической направленности, используя базовые знания в области всеобщей и отечественной истории, готовить информационные материалы о возможностях и содержании дополнительной общеобразовательной программы исторической направленности и представлять их при проведении мероприятий по привлечению обучающихся	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа

5.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Оцениваемые компетенции	Уровень сформированности	Этапы формирования	Описание показателей	Критерии оценивания	Шкала оценивания
ДПК-3	Пороговый	Работа на учебных занятиях Самостоятельная работа	Знать: основные формы и методы обучения по историческим и гуманитарным дисциплинам, в том числе выходящими за рамки учебных занятий: проектная деятельность, лабораторные эксперименты, полевая практика и т.п Уметь: объективно оценивать знания обучающихся на основе тестирования и других методов контроля в соответствии с реальными учебными возможностями детей, разрабатывать (осваивать) и	опрос на практических занятиях, Реферат экзамен	30

			применять в преподавании исторических и гуманитарных дисциплин современные психолого-педагогические технологии, основанные на знании законов развития личности и поведения в реальной и виртуальной среде		
	Продвинутый	Работа на учебных занятиях Самостоятельная работа	Знать: основные формы и методы обучения по историческим и гуманитарным дисциплинам, в том числе выходящими за рамки учебных занятий: проектная деятельность, лабораторные эксперименты, полевая практика и т.п. Уметь: объективно оценивать знания обучающихся на основе тестирования и других методов контроля в соответствии с реальными учебными возможностями детей, разрабатывать (осваивать) и применять в преподавании исторических и гуманитарных дисциплин	устный опрос Презентация зачет	20

			современные психолого-педагогические технологии, основанные на знании законов развития личности и поведения в реальной и виртуальной среде Владеть: ИКТ-компетентностями в предметной области «История» и общепедагогическими ИКТ, а также организовывать различные виды внеурочной деятельности: игровую, учебно-исследовательскую, художественно-продуктивную, культурно-досуговую с учетом возможностей образовательной организации, места жительства и историко-культурного своеобразие региона		
ДПК-4	Пороговый	Работа на учебных занятиях Самостоятельная работа	Знать: базовые знания в области всеобщей и отечественной истории Уметь: осуществлять деятельность, соответствующую дополнительной общеобразовательной программе по	опрос на практических занятиях, Реферат зачет	30

			исторической направленности		
	Продвинутый	Работа на учебных занятиях Самостоятельная работа	Знать: базовые знания в области всеобщей и отечественной истории Уметь: осуществлять деятельность, соответствующую дополнительной общеобразовательной программе по исторической направленности Владеть: навыками готовить информационные материалы о возможностях и содержании дополнительной общеобразовательной программы исторической направленности и представлять их при проведении мероприятий по привлечению обучающихся	устный опрос Презентация зачет	20

Подтверждением сформированности у студента оцениваемых компетенций является промежуточная аттестация

5.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Темы рефератов и презентаций

1. Зарождение представлений о феномене игры в культуре и образовании
2. «Прогностический» тип игровой культуры (эволюция представлений об игре в философии и педагогике Нового времени)
3. «Рационально-прагматический» тип игровой культуры (развитие представлений об игре в педагогике XIX – начала XX в.)
4. «Романтический», «гуманистический» и «неогуманистический» типы игровой культуры
5. Игра в современной культуре детства

Примерные вопросы к зачету:

1. Феномен исторической игры: основные характеристики
2. Понятие, виды, методологические основы.
3. Военно-полевые игры.
4. Военно-исторические стратегии
5. Игра как антропологический феномен,
6. Самоидентичность. Я и Другой
7. Способы формирования идентичности в детских играх ролевые игры как идентификационная модель.
8. Ретроспектива применения игр в обучении истории.
9. Настольная игра: история появления Игровые механики.
10. Понятие и виды Типы настольных игр
11. Исторические проекты: глобальные стратегии и стратегии реального времени.
12. Феномен игры в русской комедии.
13. Игра в произведениях Н.В. Гоголя (исторический аспект)
14. Мотивы игры в трилогии А.В. Сухова-Кобылина.
15. М.Е. Салтыков-Щедрин и его видение игры (исторический аспект)
16. Игра в пьесах А.Н. Островского
17. Компьютерная историческая игра: развитие типов исторического моделирования. Военные игры
18. Появление первых жанров видеоигр. Аркада.
19. Зарождение новых жанров компьютерных игр. Стратегии Реального Времени (RTS)
20. Современные исторические интеллектуальные игры.

5.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.

Итоговая шкала оценивания включает «базовую», «сверхбазовую», и «вариативную» части.

Базовая часть (пороговый уровень сформированности) включает в себя оцененные в баллах различные виды работ бакалавра, предусмотренные данной программой, выполнение которых дает возможность набрать до 60 баллов и претендовать на удовлетворительную оценку на экзамене («удовлетворительно», «хорошо»).

Сверхбазовая часть (продвинутый уровень сформированности) включает в себя оцененные в баллах все виды работ бакалавра, предусмотренные данной программой (в т.ч. и работы «базовой части»). Выполнение всех видов работ дает возможность набрать более 60 баллов и претендовать на положительную оценку на экзамене («хорошо», «отлично»).

Вариативная часть (ниже порогового уровня сформированности) предусмотрена на тот случай, когда студент не набирает достаточное количество баллов.

БАЗОВАЯ ЧАСТЬ			
Вид контроля	Тема/ форма аттестационной работы	Мин. кол-во баллов	Макс. кол-во баллов
Контроль посещаемости	Посещение лекционных и практических занятий	0	18
Контроль работы на занятиях	Контроль работы на практических занятиях	0	26

Контроль самостоятельной работы	Проверка конспектов (1 раз в семестр)	0	6
Рубежный контроль	Опрос (по 0,5 балла за выполненное задание)	0	10
Всего за семестр:		0	60

Посещение каждого занятия оценивается (100% -80% посещаемость – 18-10б., 70-40% -9-3б., 30-0% - 2-0б.).

Контроль работы на практических занятиях предполагает оценку устных ответов на поставленные вопросы (100% -80% правильных ответов – 26-20б., 70-40% -19-8-б., 30-0% - 7-0б.). Контроль работы на практических занятиях предполагает оценку устных ответов на поставленные вопросы. Ответы можно оценивать по четырем важнейшим параметрам: знание фактического материала по обсуждаемому вопросу; умение показывать причинно-следственные связи; владение дополнительной литературой; способность убедительно отстаивать свою точку зрения и уважительно вести дискуссию.

Кроме того, практикуется проверка конспектов, с условием, что у каждого студенты конспекты будут проверены один раз за время изучения дисциплины. Содержание конспекта оценивается от 0 до 6 баллов, в зависимости от уровня осмысления материала, предложенного студентам для самостоятельного изучения (наивысший – 6 баллов, высокий – 5 балла, оптимальный – 4 балла, удовлетворительный – 3 балла, неудовлетворительный – 2 балла, низкий – 1 балл, отсутствие конспекта – 0 баллов).

Опрос на занятиях (дает возможность набрать до 10 баллов, исходя из оценки за каждый правильный ответ – 0,5 балла). Опрос проводится по мере прохождения половины изучаемого курса. Проведение опроса призвано закрепить результаты учебной работы и сформировать индивидуальную траекторию подготовки студентов к промежуточному контролю. В его ходе осуществляется проверка знания студентами развития основных событий, содержания ключевых понятий, умения устанавливать причинно-следственные связи между явлениями, навыков работы с историческими картами, таблицами и др.

СВЕРХБАЗОВАЯ ЧАСТЬ			
Вид контроля	Тема/ форма аттестационной работы	Мин. кол-во баллов	Макс. кол-во баллов
Контроль самостоятельной работы	Проверка реферата	0	15
	Проверка презентации	0	15
Всего за семестр:		0	30

Шкала оценивания реферата

Уровни оценивания		Баллы
№	Содержание	
4	Ключевая идея отражена в реферате полностью, что показывает глубокое понимание содержания реферируемой статьи	12-15
3	Основная идея показана, однако понимание ее вызывает сомнение	10-12
2	Идея ясна, но ее понимания автором нет, реферат сделан шаблонно.	6-9
1	Идея с трудом проглядывается, отсутствует понимание ее автором, наличие ошибок в изложенном материале.	3-5
0	Идея не отражена, либо реферат – сокращенная реферируемая статья.	0-2

Студент должен подготовить одну презентацию по любой из тем для самостоятельного изучения. Проблемой, раскрываемой в презентации, может стать один из проблемных вопросов в теме для самостоятельного изучения. Презентация оформляется в электронном виде (с использованием программы Power Point).

Шкала оценивания презентации

Вид оцениваемой деятельности	Уровни оценивания			
	Минимальный	Удовлетворительный	Оптимальный	Высокий
Раскрытие проблемы	Проблема не раскрыта. Отсутствуют выводы	Проблема раскрыта не полностью. Выводы не сделаны и/или выводы не обоснованы	Проблема раскрыта. Проведен анализ проблемы без привлечения дополнительной литературы. Не все выводы сделаны и/или обоснованы	Проблема раскрыта полностью. Проведен анализ проблемы с привлечением дополнительной литературы. Выводы обоснованы
Представление	Представляемая информация логически не связана. Не использованы профессиональные термины.	Представляемая информация не систематизирована и/или не последовательна. Использован 1-2 профессиональных термина	Представляемая информация систематизирована, а и последовательна. Использовано более 2 профессиональных терминов	Представляемая информация систематизирована и логически связана. Использовано более 5 профессиональных терминов
Оформление	Не использованы технологии Power Point. Больше 4 ошибок в представляемой информации	Использованы технологии Power Point частично. 3-4 ошибки в представляемой информации	Использованы технологии Power Point. Не более 2 ошибок в представляемой информации	Широко использованы технологии (Power Point). Отсутствуют ошибки в представляемой информации
Баллы за каждый вид	0-1	2-3	4	5

По результатам работы за семестр определяется индивидуальная программа итогового зачета для каждого из студентов. При минимальном уровне продемонстрированных знаний и умений программа включает все перечисленные вопросы; при высоком уровне продемонстрированных знаний и умений экзамен ставится в зависимости от индивидуального рейтинга.

При оценке знаний на зачете учитывается: понимание и степень усвоения теории и методологии исторической науки; уровень знания фактического материала в объеме программы; правильность формулировки основных исторических понятий; логика, структура и грамотность изложения вопроса; умение анализировать события прошлого и настоящего с привлечением источниковедческих и историографических знаний; умение сделать выводы, обобщения; умение ответить на дополнительные вопросы.

В том случае, если студент набрал менее 40 баллов, в зависимости от необходимого количества баллов, он выбирает из ниже приведенной таблицы одну или несколько отработок.

ВАРИАТИВНАЯ ЧАСТЬ			
Форма аттестационной работы	Тема	Мин. кол-во баллов	Макс. кол-во баллов
Подготовка реферата	Реферат из списка тем	0	15
Подготовка презентации	Презентация из списка тем для презентаций	0	15
Итого		0	30

Шкала оценивания устного ответа студента

Критерии оценивания	Высокий	Оптимальный	Удовлетворит.	Неудовлетворит.	Низкий
Уровень усвоения материала, предусмотренного программой	5	4	3	2	1
Умение выполнять задания, предусмотренные программой	5	4	3	2	1
Уровень знакомства с литературой, предусмотренной программой	5	4	3	2	1
Уровень знакомства с интернет-ресурсами, предусмотренными программой	5	4	3	2	1
Уровень раскрытия причинно-следственных связей	5	4	3	2	1
Уровень самостоятельности в формулировке выводов	5	4	3	2	1

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета.

Зачет проводится в форме устного ответа студента на вопросы.

Для получения оценки «зачет» (81-100 баллов) студент должен:

- -продемонстрировать глубокое и прочное усвоение знаний программного материала;
- -исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно изложить теоретический материал;
- -правильно формулировать определения;
- -продемонстрировать умения самостоятельной работы с исследовательской и справочной литературой;
- -уметь сделать выводы по излагаемому материалу.

Для получения оценки «зачет» (61-80 баллов) студент должен:

- -продемонстрировать достаточно полное знание программного материала;
- -продемонстрировать знание основных теоретических понятий;
- достаточно последовательно, грамотно и логически стройно излагать материал;
- -продемонстрировать умение ориентироваться в специальной литературе;
- -уметь сделать достаточно обоснованные выводы по излагаемому материалу.

Для получения оценки «зачет» (41-60 баллов) студент должен:

- -продемонстрировать общее знание изучаемого материала;
- -показать общее владение понятийным аппаратом дисциплины;

- -уметь строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса;
 - -знать основную рекомендуемую программой учебную литературу.
- Оценка «незачет» (менее 41 баллов) ставится в случае:
- -незнания значительной части программного материала;
 - -отсутствия владения понятийным аппаратом дисциплины.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Основная литература

1. Федоров, А. В. Медиаобразование: история и теория: учебное пособие: [16+] / А. В. Федоров. – 2-е изд. – Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2021. – 797 с.: ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=610938> (дата обращения: 18.06.2021). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-1950-2. – DOI 10.23681/610938. – Текст : электронный.
2. Федоров, А. В. Медиаобразование и медиаграмотность : учебное пособие : [16+] / А. В. Федоров. – 4-е изд. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. – 541 с. : табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=610940> (дата обращения: 18.06.2021). – ISBN 978-5-4499-1949-6. – DOI 10.23681/610940. – Текст : электронный.
3. Цидина, Т. Д. Отечественный кинематограф. Начало пути (1908-1918 гг.) : учеб. пособие / Цидина Татьяна Давыдовна ; Челяб. гос. акад. культуры и искусств. – Москва : промедиа 2013. – 188 с. – Режим доступа : <http://rucont.ru/efd/245576>

6.2. Дополнительная литература

1. Берлянд И.Е. Игра как феномен сознания. Кемерово, 199 Ю.Берн Э. Игры, в которые играют люди. Минск., 2000
2. Браун С., Воган К. Игра. Как она влияет на наше воображение, мозг и здоровье / пер. с англ. Т. Мамедовой. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. 192 с.
3. Жигун А.М. К анализу особенностей рефлексии в игровой деятельности. //Игровое моделирование. - Новосибирск, 1987
4. Занько С.Ф., Тюнников Ю.С., Тюнникова С.М. Игра и учение. - М., 1992. 4.1. - 126 с. 4.2. - 140 с.
5. К. О'Коннор Теория и практика игровой терапии. Спб., 2002.
6. Тартаковский М. Скука не принесет здоровья. //Наука и жизнь, 1966,12.
7. Тейяр де Марден. Феномен человека. М., 1987.
8. Теория игр. Аннотический указатель публикаций. Л., 1976.
9. Терский В.Н. Игры в практике А.С.Макаренко. М., 1961.
10. Тимонин А.И. Формирование готовности будущего учителя к использованию игры как педагогического средства: Автореферат. Ярославль, 1995.
11. Титова Е.В. Если знать, как действовать: разговор о методике воспитания. М., 1993.
12. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблемы человека в западной философии. М.: Наука, 1988. С. 357-402.
13. Эко У. Тайнственное пламя царицы Лоанны / пер. Е. Костюкович. СПб.: Симпозиум, 2008. 620 с.
14. Юнг К. Г. Душа и миф: шесть архетипов. Киев: Государственная библиотека Украины для юношества, 1996. 384 с.
15. Юнгер Ф. Г. Игры. Ключ к их значению / пер. с нем. А. В. Перцева. СПб.: Владимир Даль, 2012. 335 с.

6.3. программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

1. «Кино и фильмы: история, жанры, знаменитые режиссёры». <http://k1no.ru/istoriya-kino.htm>

2. «История. Театр. Кино».
<http://www.rivena.com.ua/theater.php>
3. «Театральная библиотека : пьесы , книги , статьи , драматургия».
<http://biblioteka.teatr-obraz.ru/stati/istoriya-kino>
4. “cinema.rin.ru”
http://cinema.rin.ru/cgi-bin/main.pl?action=article_list&id=1www.i-exam.ru

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

1.Методические рекомендации по осуществлению текущего, самостоятельного и промежуточного контроля, автор Дворковая М.В.

8. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Лицензионное программное обеспечение:

Microsoft Windows

Microsoft Office

Kaspersky Endpoint Security

Информационные справочные системы:

Система ГАРАНТ

Система «КонсультантПлюс»

Профессиональные базы данных

fgosvo.ru

pravo.gov.ru

www.edu.ru

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает в себя:

- учебные аудитории для проведения занятий лекционного и семинарского типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, укомплектованные учебной мебелью, доской, демонстрационным оборудованием;
- помещения для самостоятельной работы, укомплектованные учебной мебелью, персональными компьютерами с подключением к сети Интернет и обеспечением доступа к электронным библиотекам и в электронную информационно-образовательную среду МГОУ;
- помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования, укомплектованные мебелью (шкафы/стеллажи), наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядными пособиями.