



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И.
Носова»



УТВЕРЖДАЮ
Директор ИГО
Л.Н. Санникова

02.02.2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ИГРОВЫЕ МЕХАНИКИ В ОБРАЗОВАНИИ

Направление подготовки (специальность)
44.04.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль/специализация) программы
Проектирование индивидуальных образовательных траекторий (гуманитарный цикл)

Уровень высшего образования - магистратура

Форма обучения
очная

Институт/ факультет	Институт гуманитарного образования
Кафедра	Всеобщей истории
Курс	2
Семестр	3

Магнитогорск
2026 год

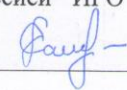
Рабочая программа составлена на основе ФГОС ВО - магистратура по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 126)

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Всеобщей истории

26.01.2026, протокол № 5


Зав. кафедрой  А.Г. Иванов

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИГО
02.02.2026 г. протокол № 6


Председатель  Л.Н. Санникова

Согласовано:

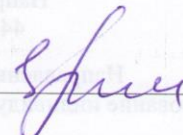
Зав. кафедрой Языкознания и литературоведения

 С.В. Рудакова

Рабочая программа составлена:

зав. кафедрой кафедры ВИ, канд. ист. наук  А.Г. Иванов

Рецензент:

доцент кафедры Лип, канд. филол. наук  Е.А. Морозов

Лист актуализации рабочей программы

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2027 - 2028 учебном году на заседании кафедры Всеобщей истории

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Г. Иванов

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2028 - 2029 учебном году на заседании кафедры Всеобщей истории

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Г. Иванов

1 Цели освоения дисциплины (модуля)

Формирование у магистров позиции субъекта успешной профессиональной, образовательной и научно-исследовательской деятельности; развитие профессиональных компетенций магистра, связанных с разработкой и использованием игровых механик в образовании.

2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Игровые механики в образовании входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы.

Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:

Мотивационные образовательные технологии в гуманитарном образовании

Производственная - педагогическая практика

Профессионально-деловая коммуникация: теория и практика

Современные технологии организации учебно-воспитательного процесса

Учебная - ознакомительная практика

Управление образованием

Методология и методы научного исследования

Формирование образовательной среды в современной школе

Сторителлинг в образовании

Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:

Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

Производственная - научно-исследовательская работа

Производственная - преддипломная практика

3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины (модуля) «Игровые механики в образовании» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции
УК-1	Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий
УК-1.1	Анализирует проблемную ситуацию как систему, выявляя ее составляющие и связи между ними
УК-1.2	Критически оценивает надежность источников информации, работает с противоречивой информацией из разных источников, определяет пробелы в информации, необходимой для решения проблемной ситуации, и проектирует процессы по их устранению
УК-1.3	Разрабатывает и содержательно аргументирует стратегию решения проблемной ситуации на основе системного и междисциплинарного подходов; строит сценарии реализации стратегии, определяя возможные риски и предлагая пути их устранения
ПК-3	Способен участвовать в разработке учебно-методического обеспечения реализации учебных курсов, дисциплин (модулей) или отдельных видов учебных занятий программ основного общего, среднего общего образования
ПК-3.1	Применяет знание основ обучения и воспитания для разработки учебно-методических материалов с учетом современных научных

	достижений
ПК-3.2	Разрабатывает новые подходы и методические решения в области проектирования научно-методических и учебно-методических материалов
ПК-3.3	Осуществляет контроль и коррекцию разработанного учебно-методического обеспечения реализации учебных курсов, дисциплин (модулей) или отдельных видов учебных занятий программ основного общего, среднего общего образования в соответствии с требованиями образовательной среды

4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единиц 144 академических часов, в том числе:

- контактная работа – 73,9 академических часов;
- аудиторная – 72 академических часов;
- внеаудиторная – 1,9 академических часов;
- самостоятельная работа – 70,1 академических часов;
- в форме практической подготовки – 0 академических часов;

Форма аттестации - зачет

Раздел/ тема дисциплины	Семестр	Аудиторная контактная работа (в академических часах)			Самостоятельная работа студента	Вид самостоятельной работы	Форма текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	Код компетенции
		Лек.	лаб. зан.	практ. зан.				
1. Раздел 1								
1.1 Происхождение и социально-педагогическое значение игры	3	6		6	11	Подготовка к семинарскому занятию. Подготовка глоссария	Семинарское занятие. Глоссарий	УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
1.2 Теории игры		6		6	11	Подготовка к семинарскому занятию.	Семинарское занятие.	УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
1.3 Игра как вид деятельности		6		6	13,1	Подготовка к семинарскому занятию. Написание эссе.	Семинарское занятие. Эссе.	УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
1.4 Игровые педагогические технологии		6		6	13	Подготовка к семинарскому занятию. Разработка сценария игры	Семинарское занятие. Сценарий игры	УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
1.5 Педагогическое сопровождение игровой деятельности		6		6	11	Подготовка к семинарскому занятию.	Семинарское занятие.	УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
1.6 Особенности и характеристика психолого-педагогических условий организации и проведения игры для разного возраста		6		6	11	Подготовка к семинарскому занятию.	Семинарское занятие	УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
Итого по разделу		36		36	70,1			
Итого за семестр		36		36	70,1		зачёт	
Итого по дисциплине		36		36	70,1		зачет	

5 Образовательные технологии

Курс построен на использовании активных и интерактивных форм проведения занятий.

В курсе реализуются такие традиционные образовательные технологии, как информационная лекция, которая представляет собой последовательное изложение материала в дисциплинарной логике, осуществляемое преимущественно вербальными средствами (монолог преподавателя) и семинарское занятие, т.е. беседа преподавателя и студентов, обсуждение заранее подготовленных сообщений по каждому вопросу плана занятия с единым для всех перечнем рекомендуемой обязательной и дополнительной литературы.

В преподавании дисциплины находят реализацию и технологии проблемного обучения, а именно: проблемная лекция – изложение материала, предполагающее постановку проблемных и дискуссионных вопросов, освещение различных научных подходов, авторские комментарии, связанные с различными моделями интерпретации изучаемого материала.

К числу игровых технологий, которые применяются в курсе, относятся ролевые игры, предполагающие реконструкцию моделей ролевого поведения в предложенных сценарных условиях.

Курс предполагает использование интерактивных технологий, в частности, лекции-дискуссии, семинара-дискуссии, а также информационно-коммуникационных образовательных технологий, а именно лекции-визуализации и практического занятия в форме презентации.

В целом, курс построен с учетом основных положений о порядке организации и осуществления деятельности по образовательным программам высшего образования, он обеспечивает развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств.

6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Представлено в приложении 1.

7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

Представлены в приложении 2.

8 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а) Основная литература:

Смирнова, Е. О. Психология и педагогика игры : учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 223 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-00219-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/583594> (дата обращения: 01.03.2026).

Щуркова, Н. Е. Педагогика. Игровые методики в классном руководстве : практическое пособие / Н. Е. Щуркова. — 5-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 165 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-06553-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/562939> (дата обращения: 01.03.2026).

б) Дополнительная литература:

Патрушева, И. В. Психология и педагогика игры : учебник для вузов / И. В. Патрушева. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 125 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16292-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563053> (дата обращения: 01.03.2026).

Куприянов, Б. В. Организация детского отдыха. Методика организации ролевой игры : практическое пособие для вузов / Б. В. Куприянов, О. В. Миновская, Л. С. Ручко. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 215 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-06574-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/584508> (дата обращения: 01.03.2026).

в) Методические указания:

Неретина, Т. Г. Артпедагогический практикум : практикум [для вузов] / Т. Г. Неретина ; Магнитогорский государственный технический университет им. Г. И. Носова. - Магнитогорск : МГТУ им. Г. И. Носова, 2023. - 1 CD-ROM. - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://host.megaprolib.net/MP0109/Download/MObject/20264>. - Макрообъект. - . - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.

г) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

Программное обеспечение

Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии
7Zip	свободно распространяемое ПО	бессрочно
FAR Manager	свободно распространяемое ПО	бессрочно
Браузер Yandex	свободно распространяемое ПО	бессрочно

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Название курса	Ссылка
Электронные ресурсы библиотеки МГТУ им. Г.И. Носова	https://host.megaprolib.net/MP0109/Web
Российская Государственная библиотека. Каталоги	https://www.rsl.ru/ru/4readers/catalogues/
Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования (РИНЦ)	https://elibrary.ru/project_risc.asp

9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа: Доска, мультимедийные средства хранения, передачи и представления информации

Учебные аудитории для проведения практических занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации: Доска, мультимедийный проектор, экран.

Учебные аудитории для выполнения курсового проектирования и самостоятельной работы обучающихся: персональные компьютеры с пакетом MS Office, выходом в Интернет и с доступом в электронную информационно-образовательную среду университета

Помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования: стеллажи для хранения учебно-наглядных пособий и учебно-методической документации.

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

1. Раздел.

1.1 Тема. Происхождение и социально-педагогическое значение игры

План семинарского занятия:

1. Понятие и виды игр.
2. Структура коммуникации в игре.
3. Виды коммуникативных игр.
4. Многообразие коммуникативного поведения и его факторы.
5. Нормы коммуникативного поведения и его факторы.

Глоссарий. Дайте определение следующих понятий:

- Игра
- Игровые технологии
- Геймификация
- Игровое взаимодействие

1.2 Тема. Теории игры

План семинарского занятия:

1. Подходы к классификации игр, функции игры.
2. Истоки игры.
3. Отличительные признаки игровой деятельности.
4. Общие черты, присущие играм.
5. Роль игры в развитии личности

1.3 Тема. Игра как вид деятельности

План семинарского занятия:

1. Понятие «игра», особенности игры, закономерности педагогического воздействия игры на личность.
2. Классификации игр.
3. Принципы организации взаимодействия в игре.
4. Отличительные признаки игры.
5. Требования к конструированию и организации игры.
6. Логика организации игры.
7. Современные представления об игровых проектах и программах.

Тематика эссе:

Напишите эссе на одну из перечисленных ниже статей.

- Андриенко, О. А. О необходимости применения игровых технологий обучения [Текст] / О. А. Андриенко // Балканское научно обозрение. – 2019. – № 2 (4). – С. 5-8.
- Башилова, Е. Н. Геймификация как способ повышения вовлеченности и мотивации обучающихся к изучению фундаментальных дисциплин [Текст] / Е. Н. Башилова, Н. В. Давидович // Основные направления обеспечения качества профессионального образования. – Архангельск: СГМУ, 2020. – С. 22-23.
- Герасимов, Б. Н. Игровые технологии: состав, содержание, структура [Текст] / Б. Н. Герасимова // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2018. – № 6-1. – С. 68-77.
- Жуманов, Х. Т. Понятие и педагогические возможности игровой технологии [Текст] / Х. Т. Жуманов // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. – 2015. – № 3-2. – С. 88-90.

- Матвеев, М. В. Геймификация как способ мотивации обучающихся [Текст] / М. В. Матвеев // Научный электронный журнал Меридиан. – 2019. – № 11 (29). – С. 57-59.

1.4 Тема. Игровые педагогические технологии

План семинарского занятия:

1. Технология организации ролевой, деловой, организационно-деятельностной игры.
2. Методы воспитания и воспитательные технологии ситуационно-ролевой игры
3. Игры-тренинги. Технология организации.
4. Игры на знакомство. Технология организации.
5. Игры в кругу. Технология организации.
6. Спортивно-оздоровительные игры. Игры на свежем воздухе. Технология организации.
7. Интеллектуальные игры. Технология организации.
8. Компьютерные игры
9. Игры с залом, игры-шутки. Технология организации.
10. Ролевые игры. Технология организации.
11. Логика организации ролевой игры.
12. Деловые игры. Технология организации.
13. Организационно-деятельностные игры. Технология организации.
14. Игры для взрослых
15. Малоподвижные игры
16. Длительные воспитывающие игры.

Сценарий игры должен содержать следующие пункты

- Игровой замысел:
- Правила проведения игры:
- Заданные игровые действия:
- Познавательное содержание:
- Оборудование:
- Ожидаемый образовательный результат:

1.5 Тема. Педагогическое сопровождение игровой деятельности

План семинарского занятия:

1. Психолого-педагогические особенности организации игровой деятельности в коллективе.
2. Конструирование игры.
3. Методы воспитания и воспитательные технологии ситуационно-ролевых, деловых, организационно-деятельностных игр.
4. Формы организации взаимодействия в игре.
5. Психология общения в игре.

1.6 Тема. Особенности и характеристика психолого-педагогических условий организации и проведения игры для разного возраста

План семинарского занятия:

1. Методологическая основа моделирования игровой деятельности детей и молодежи в социокультурном пространстве: принципы природосообразности, культуросообразности, системности, историзма; учет возрастных особенностей, норм и ценностей, значимости религиозных традиций и правил игры;
2. Принципы конструирования игрового пространства в различных образовательных и социокультурных средах.

Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация по дисциплине «Игровые механики в образовании» в 3 семестре проводится в форме зачета.

а) Планируемые результаты обучения и оценочные средства для проведения промежуточной аттестации:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
УК-1: Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий		
УК-1.1	Анализирует проблемную ситуацию как систему, выявляя ее составляющие и связи между ними	<p>Примерный перечень теоретических вопросов к зачету:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Социокультурное назначение игры 2. Функция самореализации человека в игре 3. Коммуникативная игра 4. Диагностическая функция игры 5. Игротерапевтическая функция игры 6. Функция коррекции в игре. 7. Развлекательная функция игры. 8. Ограничения и недостатки использования игр в образовании 9. Место игры в различных видах образовательной деятельности. 10. Возникновение и развитие игры. 11. Игра как занятие, обусловленное совокупностью определенных правил, приемов, служащее для заполнения досуга. 12. Психолого-педагогические особенности игровой деятельности. 13. Функции игровой деятельности. 14. Определение содержания, методики подготовки и проведения игры.
УК-1.2	Критически оценивает надежность источников информации, работает с противоречивой информацией из разных источников, определяет пробелы в информации, необходимой для решения проблемной ситуации, и	<p>Примерный перечень тем рефератов / эссе / контрольных работ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Методологические основы и понятийный аппарат курса «Игровые технологии в обучении» 2. Вопросы теории и практики игровых технологий в обучении как научной дисциплины в современных публикациях и исследованиях. 3. Феномен игры.

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
	проектирует процессы по их устранению	<p>4. Игра как деятельность. 5. Игра как процесс. 6. Игра как метод обучения. 7. Структура игры. 8. Функции игры: компенсаторная, развивающая, обучающая, воспитывающая, коммуникативная, диагностическая, релаксационная, развлекательная психотерапевтическая. 9. Игровая деятельность. Функции игровой деятельности. 10. Проблема игровой деятельности в педагогике и психологии. 11. История возникновения игрового обучения. 12. Основные характеристики игрового обучения в образовательном процессе. 13. Игровые педагогические технологии. 14. Классификация игровых педагогических технологий. 15. Структура игровой технологии как процесса. 16. Педагогические игры. 17. Классификация педагогических игр. 18. Игра – ведущий вид деятельности детей дошкольного возраста. 19. Значение игры в развитии личности ребенка. 20. Виды игр и их дидактические возможности.</p>
УК-1.3	Разрабатывает и содержательно аргументирует стратегию решения проблемной ситуации на основе системного и междисциплинарного подходов; строит сценарии реализации стратегии, определяя возможные риски и предлагая пути их устранения	<p>Примерный перечень тестовых заданий: 1. Дидактическую игру можно рассматривать как... а) средство б) метод в) форму г) все ответы верны 2. Функция, которая не реализуется в процессе дидактической игры,... а) образовательная б) дискуссионная в) воспитательная г) развивающая</p>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		3. Структурным компонентом дидактической игры является... а) цель б) метод в) форма г) методический прием 4. Целевой компонент дидактической игры не включает педагогические цели... а) образовательные б) воспитательные в) диагностические г) конкретные 5. Содержание дидактической игры основывается... а) на знаниях, умениях, навыках, отношениях учащихся б) учебном предмете в) действиях учителя г) действиях учащихся
ПК-3: Способен участвовать в разработке учебно-методического обеспечения реализации учебных курсов, дисциплин (модулей) или отдельных видов учебных занятий программ основного общего, среднего общего образования		
ПК-3.1	Применяет знание основ обучения и воспитания для разработки учебно-методических материалов с учетом современных научных достижений	Примерный перечень теоретических вопросов к зачету: 1. Значение, место и роль аудитории (места) в игровой деятельности. 2. Требования к содержанию игры согласно возрасту участников. 3. Безопасность и оригинальность используемого реквизита и инвентаря в организации игровой деятельности. 4. Художественное и музыкальное оформление игрового действия. 5. Игровые приемы выбора участников и деления на команды. 6. Поиск оригинальных методов и способов выбора игроков и деления на команды. 7. Композиция построения игровой ситуации. 8. Суть игрового конфликта. 9. Роль ведущего в организации игрового общения. 10. Создание доброжелательной атмосферы общения. 11. Профессиограмма ведущего – свойства личности, способности, умения.

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		12. Классификация игрового материала: подвижные игры, их разновидности, особенности подготовки и проведения; 13. Малоподвижные игры, их подготовка и проведение; 14. Игры для самых маленьких; 15. Игры на свежем воздухе и в помещении;
ПК-3.2	Разрабатывает новые подходы и методические решения в области проектирования научно-методических и учебно-методических материалов	Примерный перечень тем рефератов / эссе / контрольных работ: 1.Руководство играми детей в детском саду. 2.Сюжетно-ролевая игра. 3.Современные технологии сюжетно-ролевых игр детей школьного возраста. 4.Технология сюжетно-ролевых игр Н.Ф. Тарловской. 5.Технология сюжетно-ролевых игр В.И. Турченко. 6.Технология игры Н.Я. Михайленко. 7.Методы и приемы руководства сюжетно-ролевой игрой детей школьного возраста. 8.Методы и приемы, способствующие регулированию игровых взаимоотношений детей. 9.Косвенные приемы руководства сюжетно-ролевой игрой. 10.Проблема использования технологии ТРИЗ в детском саду. 11.Программа ТРИЗ для школьников. 12.Этапы обучения решению творческих изобретательных задач. 13.Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе педагогического колледжа. 14.Преимущества игрового метода в обучении. 15.Образовательный смысл игр и игровых методов. 16.Роль и значение игровых технологий как формы активизации учебно-познавательной деятельности. 17.Типология игр в образовательном процессе педагогического колледжа. 18.Роль игры. 19.Деловые игры. 20.Операционные игры.
ПК-3.3	Осуществляет контроль и коррекцию разработанного учебно-методического	Примерный перечень тестовых заданий: 1. В подростковом возрасте преобладают... игры

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
	<p>обеспечения реализации учебных курсов, дисциплин (модулей) или отдельных видов учебных занятий программ основного общего, среднего общего образования в соответствии с требованиями образовательной среды</p>	<p>а) дидактические б) ролевые в) подвижные г) деловые</p> <p>2. В старшем школьном возрасте преобладают... игры а) дидактические б) коррекционные в) деловые г) подвижные</p> <p>3. В классификации ролевых игр не выделяется вид... а) описание б) демонстрация в) тренировка г) упражнение</p> <p>4. В структуре ролевых игр не выделяется компонент... а) задачи б) роли в) методы г) игровые действия</p> <p>5. Если ученик не хочет играть определенную роль, то учитель... а) навязывает ученику эту роль б) предлагает ему быть зрителем в) удаляет из игры г) не обращает на него внимания</p>

б) Порядок проведения промежуточной аттестации, показатели и критерии оценивания:

В 3 семестре промежуточная аттестация по дисциплине «Игровые механики в образовании» проводится в форме зачета. На итоговую оценку влияет работа студента на семинарских занятиях в течение семестра и отчетность по всем видам заданий в рамках самостоятельной работы.

Промежуточная аттестация включает теоретические вопросы и тестовые задания, позволяющие оценить уровень усвоения обучающимися знаний, и практические задания, выявляющие степень сформированности умений и владений.

Показатели и критерии оценивания зачета:

– Оценка «зачтено» ставится, если обучающийся освоил программный материал всех разделов дисциплины, знает отдельные детали, последователен в изложении программного материала, владеет необходимыми умениями и навыками при выполнении заданий.

– Оценка «незачтено» ставится, если обучающийся не знает отдельных разделов программного материала, непоследователен в его изложении, не в полной мере владеет необходимыми умениями и навыками при выполнении заданий.