

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Таскаев Сергей Васильевич

Должность: Ректор

Дата подписания: 23.10.2025 14:56:33

Уникальный программный ключ:

04c19ed8bf098f506cb77a486b9a8788b8322523

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное

учреждение высшего образования

«Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)

Факультет журналистики

Кафедра медиапроизводства

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) «Инфотейнмент и эдьютейнмент: приемы и тактики» по направлению подготовки 42.03.05 «Медиакоммуникации», направленность (профиль) «Медиапроизводство в креативных индустриях», ФГБОУ ВО «ЧелГУ»

Версия документа - 1	стр. 1 из 20	Первый экземпляр _____	КОПИЯ № _____
----------------------	--------------	------------------------	---------------

**Фонд оценочных средств
для промежуточной аттестации
по дисциплине (модулю)**

Инфотейнмент и эдьютейнмент: приемы и тактики

Направление подготовки (специальность)

42.03.05

Медиакоммуникации

Направленность (профиль)

Медиапроизводство в креативных индустриях

Присваиваемая квалификация

Бакалавр

Форма обучения

Очная

Челябинск, 2025 г.



МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)
Факультет журналистики
Кафедра медиапроизводства

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) «Инфотейнмент и эдьютейнмент: приемы и тактики» по направлению подготовки 42.03.05 «Медиакоммуникации», направленность (профиль) «Медиапроизводство в креативных индустриях», ФГБОУ ВО «ЧелГУ»

Версия документа - 1

стр. 2 из 20

Первый экземпляр _____

КОПИЯ № _____

Содержание

1. Паспорт фонда оценочных средств.
2. Перечень формируемых компетенций:
 - 2.1. компетенции, закрепленные за дисциплиной.
3. Содержание оценочных средств по дисциплине:
 - 3.1. виды оценочных средств;
 - 3.2. содержание оценочных средств.
4. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации:
 - 4.1. порядок проведения промежуточной аттестации;
 - 4.2. критерии оценивания промежуточной аттестации по видам оценочных средств;
 - 4.3. результаты промежуточной аттестации и уровни сформированности компетенций.



МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)
Факультет журналистики
Кафедра медиапроизводства

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) «Инфотейнмент и эдьютейнмент: приемы и тактики» по направлению подготовки 42.03.05 «Медиакоммуникации», направленность (профиль) «Медиапроизводство в креативных индустриях», ФГБОУ ВО «ЧелГУ»

Версия документа - 1	стр. 3 из 20	Первый экземпляр _____	КОПИЯ № _____
----------------------	--------------	------------------------	---------------

Фонд оценочных средств дисциплины (модуля) одобрен и рекомендован:

Ученым советом факультета журналистики

Протокол заседания от «10» февраля 2025 г. №8

Председатель ученого совета
факультета журналистики

_____ Б.Н. Киршин

**Заседанием кафедры
медиапроизводства**

Протокол заседания от «06» февраля 2025 г. №8

Заведующий кафедрой

_____ С. А. Гладков

Автор (составитель)
Доцент кафедры
медиапроизводства

_____ А. А. Морозова



МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)
Факультет журналистики
Кафедра медиапроизводства

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) «Инфотейнмент и эдьютейнмент: приемы и тактики» по направлению подготовки 42.03.05 «Медиакоммуникации», направленность (профиль) «Медиапроизводство в креативных индустриях», ФГБОУ ВО «ЧелГУ»

Версия документа - 1

стр. 4 из 20

Первый экземпляр _____

КОПИЯ № _____

1. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Направление подготовки: 42.03.05 «Медиакоммуникации»

Направленность (профиль) Медиапроизводство в креативных индустриях

Дисциплина: *Инфотейнмент и эдьютейнмент: приемы и тактики*

Семестр (семестры) изучения: 7.

Форма (формы) промежуточной аттестации: *экзамен.*

2. ПЕРЕЧЕНЬ ФОРМИРУЕМЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ

2.1. Компетенции, закреплённые за дисциплиной

Изучение дисциплины «Инфотейнмент и эдьютейнмент: приемы и тактики» направлено на формирование следующих компетенций:

Коды компетенции согласно ФГОС (ОПОП ВО)	Содержание компетенций согласно ФГОС (ОПОП ВО)	Индикаторы достижения компетенции согласно ОПОП	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
1	2	3	4
УК-2	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1. Демонстрирует знание теоретических основ принятия решений в сфере управления проектами. УК-2.2. Выявляет и анализирует различные способы решения задач в рамках цели проекта и аргументирует их	Знать Для достижения УК-2.1.: Знать теоретические основы принятия решений в сфере управления проектами. Уметь Для достижения УК-2.1.: Уметь работать с теоретическими основами принятия решений в сфере управления проектами Владеть Для достижения УК-2.1.: Владеть навыками использования теоретических основ принятия решений в сфере управления проектами Знать Для достижения УК-2.2.: Знать правила выявления и анализа различных способов решения задач в рамках цели проекта и



МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)
Факультет журналистики
Кафедра медиапроизводства

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) «Инфотейнмент и эдьютейнмент: приемы и тактики» по направлению подготовки 42.03.05 «Медиакоммуникации», направленность (профиль) «Медиапроизводство в креативных индустриях», ФГБОУ ВО «ЧелГУ»

Версия документа - 1

стр. 5 из 20

Первый экземпляр _____

КОПИЯ № _____

		<p>выбор.</p> <p>УК-2.3. Демонстрирует способность проектировать решение конкретной задачи проекта, выбирая оптимальный способ ее решения, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений</p>	<p>аргументации их выбора.</p> <p>Уметь Для достижения УК-2.2.: Уметь выявлять и анализировать различные способы решения задач в рамках цели проекта и аргументировать их выбор.</p> <p>Владеть Для достижения УК-2.2.: Владеть навыками выявления и анализа различных способов решения задач в рамках цели проекта и аргументации их выбора.</p> <p>Знать Для достижения УК-2.3.: Знать особенности проектирования решения конкретной задачи проекта, выбирая оптимальный действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений. Уметь Для достижения УК-2.3.: Уметь проектировать решение конкретной задачи проекта, выбирая оптимальный способ ее решения, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений.</p> <p>Владеть Для достижения УК-2.3.: Владеть навыками проектирования решения конкретной задачи проекта, выбирая оптимальный способ ее решения, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений</p>
ПК-2	Способен создавать, обрабатывать, компоновать и	ПК-2.1. Создает, обрабатывает, компоноват	<p>Знать Для достижения ПК-2.1.: Знать принципы создания,</p>



МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)
Факультет журналистики
Кафедра медиапроизводства

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) «Инфотейнмент и эдьютейнмент: приемы и тактики» по направлению подготовки 42.03.05 «Медиакоммуникации», направленность (профиль) «Медиапроизводство в креативных индустриях», ФГБОУ ВО «ЧелГУ»

Версия документа - 1

стр. 6 из 20

Первый экземпляр _____

КОПИЯ № _____

	<p>осуществлять распространение (размещение) информации посредством использования соответствующих технологических средств в различных средах и на различных носителях и платформах</p>	<p>информацию в различных средах и на различных носителях и платформах.</p> <p>ПК-2.2. Осуществляет распространение информации в различных средах и на различных носителях и платформах.</p> <p>ПК-2.3. Отбирает релевантную</p>	<p>обработки и компоновки информации в различных средах и на различных носителях и платформах.</p> <p>Уметь Для достижения ПК-2.1.: Уметь применять принципы создания, обработки и компоновки информации в различных средах и на различных носителях и платформах.</p> <p>Владеть Для достижения ПК-2.1.: Владеть практическими навыками принципов создания, обработки и компоновки информации в различных средах и на различных носителях и платформах.</p> <p>Знать Для достижения ПК-2.2.: Знать принципы распространения информации в различных средах и на различных носителях и платформах.</p> <p>Уметь Для достижения ПК-2.2.: Уметь отбирать необходимые для распространения информации среды, носители и платформы.</p> <p>Владеть Для достижения ПК-2.2.: Владеть практическими навыками распространения информации в различных средах и на различных носителях и платформах.</p> <p>Знать Для достижения ПК-2.3.: Знать принципы отбора</p>
--	--	--	---



МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)
Факультет журналистики
Кафедра медиапроизводства

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) «Инфотейнмент и эдьютейнмент: приемы и тактики» по направлению подготовки 42.03.05 «Медиакоммуникации», направленность (профиль) «Медиапроизводство в креативных индустриях», ФГБОУ ВО «ЧелГУ»

Версия документа - 1

стр. 7 из 20

Первый экземпляр _____

КОПИЯ № _____

		<p>информацию из доступных источников.</p> <p>ПК-2.4. Использует соответствующие технические средства для создания, обработки, компоновки и распространения (размещения) информации для дальнейшего доведения ее до аудитории.</p>	<p>релевантной информации из доступных источников.</p> <p>Уметь Для достижения ПК-2.3.: Уметь применять принципы отбора релевантной информации из доступных источников.</p> <p>Владеть Для достижения ПК-2.3.: Владеть практическим опытом применения принципов отбора релевантной информации из доступных источников.</p> <p>Знать Для достижения ПК-2.4.: технологические требования разных типов СМИ и других медиа при создании, обработке, компоновке и распространении (размещении) информации для дальнейшего доведения ее до аудитории</p> <p>Уметь Для достижения ПК-2.4.: Уметь отбирать технические средства для создания, обработки, компоновки и распространения (размещения) информации в соответствии с характеристиками аудитории</p> <p>Владеть Для достижения ПК-2.4.: Владеть практическим опытом применения технических средств для создания, обработки, компоновки и распространения (размещения) информации для дальнейшего доведения ее до аудитории.</p>
--	--	--	---



МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)
Факультет журналистики
Кафедра медиапроизводства

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) «Инфотейнмент и эдьютейнмент: приемы и тактики» по направлению подготовки 42.03.05 «Медиакоммуникации», направленность (профиль) «Медиапроизводство в креативных индустриях», ФГБОУ ВО «ЧелГУ»

Версия документа - 1

стр. 8 из 20

Первый экземпляр _____

КОПИЯ № _____

3. СОДЕРЖАНИЕ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

3.1 Виды оценочных средств

№ п/п	Код компетенции/ планируемые результаты обучения	Контролируемые темы/ разделы	Наименование оценочного средства для текущего контроля	Наименование оценочного средства на промежуточной аттестации/№ задания
1	<p>УК-2</p> <p>Знать теоретические основы принятия решений в сфере управления проектами.</p> <p>Уметь работать с теоретическими основами принятия решений в сфере управления проектами</p> <p>Владеть навыками использования теоретических основ принятия решений в сфере управления проектами</p> <p>Знать правила выявления и анализа различных способов решения задач в рамках цели проекта и аргументации их выбора.</p> <p>Уметь выявлять и анализировать различные способы решения задач в рамках цели проекта и аргументировать их выбор.</p>	Infotainment: приемы и тактики	Творческие задания	Вопросы 1–9



МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)
Факультет журналистики
Кафедра медиапроизводства

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) «Инфотейнмент и эдьютейнмент: приемы и тактики» по направлению
подготовки 42.03.05 «Медиакоммуникации», направленность (профиль) «Медиапроизводство в креативных индустриях»,
ФГБОУ ВО «ЧелГУ»

Версия документа - 1	стр. 9 из 20	Первый экземпляр _____	КОПИЯ № _____
----------------------	--------------	------------------------	---------------

<p>Владеть навыками выявления и анализа различных способов решения задач в рамках цели проекта и аргументации их выбора</p> <p>Знать особенности проектирования решения конкретной задачи проекта, выбирая оптимальный действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений.</p> <p>Уметь проектировать решение конкретной задачи проекта, выбирая оптимальный способ ее решения, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений.</p> <p>Владеть навыками проектирования решения конкретной задачи проекта, выбирая оптимальный способ ее решения, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений</p>			
---	--	--	--



МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)
Факультет журналистики
Кафедра медиапроизводства

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) «Инфотейнмент и эдьютейнмент: приемы и тактики» по направлению
подготовки 42.03.05 «Медиакоммуникации», направленность (профиль) «Медиапроизводство в креативных индустриях»,
ФГБОУ ВО «ЧелГУ»

Версия документа - 1

стр. 10 из 20

Первый экземпляр _____

КОПИЯ № _____

2	<p>ПК-2</p> <p>Знать Для достижения ПК-2.1.: Знать принципы создания, обработки и компоновки информации в различных средах и на различных носителях и платформах.</p> <p>Уметь Для достижения ПК-2.1.: Уметь применять принципы создания, обработки и компоновки информации в различных средах и на различных носителях и платформах.</p> <p>Владеть Для достижения ПК-2.1.: Владеть практическими навыками принципов создания, обработки и компоновки информации в различных средах и на различных носителях и платформах.</p> <p>Знать Для достижения ПК-2.2.: Знать принципы распространения информации в различных средах и на различных носителях и платформах.</p> <p>Уметь Для достижения ПК-2.2.: Уметь отбирать необходимые для распространения информации среды, носители и платформы.</p> <p>Владеть</p>	Edutainment: приемы и тактики	Творческие задания	Вопросы 10–15
---	---	-------------------------------	--------------------	---------------



МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)
Факультет журналистики
Кафедра медиапроизводства

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) «Инфотейнмент и эдьютейнмент: приемы и тактики» по направлению подготовки 42.03.05 «Медиакоммуникации», направленность (профиль) «Медиапроизводство в креативных индустриях», ФГБОУ ВО «ЧелГУ»

Версия документа - 1	стр. 11 из 20	Первый экземпляр _____	КОПИЯ № _____
----------------------	---------------	------------------------	---------------

<p>Для достижения ПК-2.2.: Владеть практическими навыками распространения информации в различных средах и на различных носителях и платформах.</p> <p>Знать Для достижения ПК-2.3.: Знать принципы отбора релевантной информации из доступных источников.</p> <p>Уметь Для достижения ПК-2.3.: Уметь применять принципы отбора релевантной информации из доступных источников.</p> <p>Владеть Для достижения ПК-2.3.: Владеть практическим опытом применения принципов отбора релевантной информации из доступных источников.</p> <p>Знать Для достижения ПК-2.4.: технологические требования разных типов СМИ и других медиа при создании, обработке, компоновке и распространении (размещении) информации для дальнейшего доведения ее до аудитории</p> <p>Уметь Для достижения ПК-2.4.:</p>			
---	--	--	--



МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)
Факультет журналистики
Кафедра медиапроизводства

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) «Инфотейнмент и эдьютейнмент: приемы и тактики» по направлению подготовки 42.03.05 «Медиакоммуникации», направленность (профиль) «Медиапроизводство в креативных индустриях», ФГБОУ ВО «ЧелГУ»

Версия документа - 1

стр. 12 из 20

Первый экземпляр _____

КОПИЯ № _____

<p>Уметь отбирать технические средства для создания, обработки, компоновки и распространения (размещения) информации в соответствии с характеристиками аудитории</p> <p>Владеть Для достижения ПК-2.4.: Владеть практическим опытом применения технических средств для создания, обработки, компоновки и распространения (размещения) информации для дальнейшего доведения ее до аудитории.</p>			
--	--	--	--

Типовые задания, критерии и показатели оценивания в рамках текущего контроля представлены в рабочей программе дисциплины (модуля). Полные комплекты оценочных средств и контрольно-измерительных материалов хранятся на кафедре.

3.2 Содержание оценочных средств

Творческие задания:

Задание № 1. Подготовка инфотейнмент-медиапродукта

Создайте медиапродукт, относящийся к одному из видов инфотейнмента и включающий в себя:

1. Исходную информацию, предназначенную для преобразования в развлекательный формат;
2. "Упаковку" медиапродукта, облегчающую восприятие информации;
3. Дополнительную информацию и мультимедиа, необходимые в выбранном виде инфотейнмента;
4. Укажите каналы, через которые может распространяться подготовленный медиапродукт.

Пример выполнения задания:



МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)
Факультет журналистики
Кафедра медиапроизводства

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) «Инфотейнмент и эдьютейнмент: приемы и тактики» по направлению подготовки 42.03.05 «Медиакоммуникации», направленность (профиль) «Медиапроизводство в креативных индустриях», ФГБОУ ВО «ЧелГУ»

Версия документа - 1

стр. 13 из 20

Первый экземпляр _____

КОПИЯ № _____

Медиапродукт: Подкаст «Истории из науки» (жанр – инфотейнмент, формат – аудиоподкаст)

1. Исходная информация (для преобразования в развлекательный формат)

Тема:

Открытие пенициллина Александром Флемингом в 1928 году.

Факты:

- В 1928 году британский микробиолог Александр Флеминг вернулся из отпуска и обнаружил, что в одной из чашек Петри с бактериями *Staphylococcus* появилось плесневое пятно.
- Вокруг этого пятна бактерии погибли – так был открыт антибиотик пенициллин.
- Первоначально открытие не получило широкого признания, и только спустя более 10 лет группа учёных под руководством Говарда Флори и Эрнста Чейна смогла очистить и массово производить пенициллин.
- Пенициллин сыграл ключевую роль в лечении раненых во Второй мировой войне.
- В 1945 году Флеминг, Флори и Чейн получили Нобелевскую премию по физиологии или медицине.

2. «Упаковка» медиапродукта

Название подкаста: «Научные случайности: как удача меняет мир»

Формат эпизода:

Аудиоформат (30 минут), сочетающий:

- живой повествовательный стиль ведущего (с элементами юмора и драматизации);
- звуковые эффекты (звуки лаборатории, капли, старинные радиointerview);
- мини-диалоги актёров, изображающих учёных (игровые вставки);
- музыкальные переходы и тематическая заставка.

Сценарий (фрагмент):

- [Звук двери, шаги, шуршание бумаг]
- Ведущий (вживую): «Представьте: сентябрь 1928 года. Лондон. Лаборатория Сент-Мэри. Учёный Александр Флеминг возвращается после двухнедельного отпуска. На столе – забытые чашки Петри. И тут... он замечает кое-что странное.»
-
- [Звук увеличения, шипение]
- Актёр (в роли Флеминга): «Что за чёрт? Кто оставил это здесь?.. Но подождите... вокруг этой плесени – ничего нет. Бактерии исчезли!»
-
- Ведущий: «Да, друзья, это была не просто плесень. Это была будущая революция в медицине – пенициллин. А началось всё с... недомытой посуды и хорошей дозы везения.»

3. Дополнительная информация и мультимедиа



МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)
Факультет журналистики
Кафедра медиапроизводства

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) «Инфотейнмент и эдьютейнмент: приемы и тактики» по направлению подготовки 42.03.05 «Медиакоммуникации», направленность (профиль) «Медиапроизводство в креативных индустриях», ФГБОУ ВО «ЧелГУ»

Версия документа - 1

стр. 14 из 20

Первый экземпляр _____

КОПИЯ № _____

Дополнительные материалы (в описании эпизода и на сайте подкаста):

- Интерактивная хронология открытия пенициллина (инфографика).
- Аудиофрагмент интервью Флеминга 1945 года (из архива).
- Короткое видео (1–2 мин) с анимацией процесса действия пенициллина на бактерии.
- Список книг и статей для углублённого изучения (например, “The Mold in Dr. Florey’s Coat” by Eric Lax).
- Квиз в формате «Угадай, кто открыл?» (в соцсетях).

Мультимедийные элементы в самом подкасте:

- Звуковое оформление: фоновая музыка в стиле ретро-синтвейв, создающая атмосферу научной загадки.
- Радиопередача в стиле 1940-х: имитация новостного сообщения о применении пенициллина на фронте.
- Интервью с современным микробиологом (записано специально для подкаста): «Почему случайности важны в науке?»

4. Каналы распространения

- Подкаст-платформы:
Spotify, Apple Podcasts, Google Podcasts, Яндекс.Музыка, Castbox.
- Социальные сети:
Telegram, VK – короткие видео с фактами, цитатами, анимацией (например, «Как плесень спасла миллионы»).
- VK Видео:
Выпуск видеoversии подкаста с визуализацией (анимация лаборатории, фото Флеминга, графики).
- Email-рассылка:
Подписчики получают дополнительные материалы, тесты и новости следующих серий.

Целевая аудитория:

- Люди 18–35 лет, интересующиеся наукой, историей и необычными историями.
- Студенты, учителя, любители популярной науки.

Итог:

Подкаст «Научные случайности» – это инфотейнмент-продукт, который превращает сложную научную информацию в захватывающую историю, используя аудиовизуальные приёмы и цифровые каналы для максимального вовлечения аудитории.

Задание №2. Подготовка эдьютейнмент-медиапродукта

Создайте медиапродукт, относящийся к направлению эдьютейнмент и включающий в себя:

1. Исходную информацию, предназначенную для преобразования в



МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)
Факультет журналистики
Кафедра медиапроизводства

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) «Инфотейнмент и эдьютейнмент: приемы и тактики» по направлению подготовки 42.03.05 «Медиакоммуникации», направленность (профиль) «Медиапроизводство в креативных индустриях», ФГБОУ ВО «ЧелГУ»

Версия документа - 1

стр. 15 из 20

Первый экземпляр _____

КОПИЯ № _____

развлекательный формат;

2. «Упаковку» медиапродукта, облегчающую восприятие информации;
3. Развлекательно-обучающую тактику или сценарий, направленные на взаимодействие субъекта с медиапродуктом;
4. Укажите каналы, через которые может распространяться подготовленный медиапродукт.

Пример выполнения задания:

Медиапродукт: Интерактивная образовательная игра-приложение «Грамотный город» (жанр – эдьютейнмент, формат – мобильное приложение)

1. Исходная информация (для преобразования в развлекательный формат)

Тема:

Правила русского языка: правописание приставок, окончаний глаголов, безударные гласные, словарные слова, пунктуация.

Контент (примеры):

- Правила написания приставок при- и пре-.
- Как определить безударную гласную в корне.
- Когда ставится запятая перед союзом «как».
- Часто неправильно употребляемые слова: впоследствии, согласно, одеть/надеть.
- Словарные слова: абонемент, библиотека, картофель и др.

2. «Упаковка» медиапродукта

Название: «Грамотный город»

Формат:

Мобильное приложение (iOS и Android) с элементами геймификации и визуальным миром города, где каждый район отвечает за определённую тему русского языка:

- Проспект Приставок – мини-игры на выбор между при- и пре-.
- Остров Окончаний – квесты с глаголами в прошедшем времени.
- Парк Пунктуации – уровень, где нужно расставить запятые в предложениях, чтобы спасти персонажа от «запятой-монстра».
- Район Словарных слов – ассоциативные игры с картинками и звуками.

Визуальный стиль:

Яркий, мультяшный, в духе «Animal Crossing» или «Stumble Guys». Главный герой – игрок создаёт своего аватара (например, «Юного Лингвиста»), который перемещается по городу, выполняет задания и получает награды.

3. Развлекательно-обучающая тактика / сценарий взаимодействия

Цель игрока: Восстановить «Грамотный город», который оказался в хаосе из-за «Ошибкаша» – злого персонажа, который всё путает: ставит лишние запятые, пишет «никаким образом» как «никаким образом», одевает шляпу на собаку и т. д.

Сценарий взаимодействия:



МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)
Факультет журналистики
Кафедра медиапроизводства

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) «Инфотейнмент и эдьютейнмент: приемы и тактики» по направлению подготовки 42.03.05 «Медиакоммуникации», направленность (профиль) «Медиапроизводство в креативных индустриях», ФГБОУ ВО «ЧелГУ»

Версия документа - 1

стр. 16 из 20

Первый экземпляр _____

КОПИЯ № _____

1. Приветствие и онбординг:

Игрок попадает в разрушенный город. Его встречает наставник – говорящий попугай по имени Грамматик, который объясняет, что только грамотность может восстановить порядок.

2. Ежедневные задания:

- Каждый день открывается новое «спасательное задание»: «Помоги школьнику написать сочинение! Расставь знаки препинания правильно».
- За правильные ответы игрок получает «словарные монеты» и «орфографические звёзды».

3. Интерактивные мини-игры:

- «Поймай ошибку!» – летают воздушные шарики с предложениями. Нужно лопнуть те, где есть ошибка.
- «Собери слово» – из букв составить словарное слово, прослушав его произношение.
- «Диалог с ботом2 – чат с виртуальным другом, где нужно писать грамотно, иначе он не поймёт.

4. Социальные элементы:

- Можно приглашать друзей, участвовать в недельных челленджах («Кто быстрее исправит 20 ошибок?»).
- Рейтинги классов и школ (если используется в учебных заведениях).

5. Обратная связь:

После каждого задания – не просто «правильно/неправильно», а объяснение: «Запятая нужна, потому что это сравнительный оборот: “Как ангел, она пела”».

6. Прогресс и уровни:

По мере прохождения игрок повышает уровень, разблокирует новые районы и кастомизирует свой дом в городе.

4. Каналы распространения

- Мобильные платформы:
App Store, Google Play – основные каналы загрузки приложения.
- Школы и образовательные учреждения:
Интеграция в цифровые платформы (например, Сферум, Яндекс.Учебник, Учи.ру) как дополнительный инструмент для уроков русского языка.
- Социальные сети:
 - VK – короткие видео с забавными ошибками и призывами: «А ты смог бы победить Ошибкаша?»
 - Челленджи: #ГрамотныйВызов – пользователи записывают, как они пишут под



МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)
Факультет журналистики
Кафедра медиапроизводства

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) «Инфотейнмент и эдьютейнмент: приемы и тактики» по направлению подготовки 42.03.05 «Медиакоммуникации», направленность (профиль) «Медиапроизводство в креативных индустриях», ФГБОУ ВО «ЧелГУ»

Версия документа - 1	стр. 17 из 20	Первый экземпляр _____	КОПИЯ № _____
----------------------	---------------	------------------------	---------------

диктовку без ошибок.

- YouTube и «VK Видео»:

Анимационные серии про приключения Грамматика и Ошибкаша (как сериал из 3–5 минут).

- Email-рассылка и push-уведомления:

Ежедневные «грамотные советы» и напоминания о новых уровнях.

- Партнёрства:

Сотрудничество с издательствами учебников (например, «Просвещение») и образовательными блогерами.

Целевая аудитория:

- Ученики 5–9 классов (основная).

- Студенты и взрослые, желающие подтянуть грамотность (вторичная аудитория).

- Учителя, использующие приложение как часть урока.

Преимущества продукта:

- Обучение через игру снижает тревожность и повышает мотивацию.

- Персонализированный прогресс и адаптивные задания.

- Комбинирует визуальное, аудиальное и кинестетическое восприятие.

- Поддерживает регулярное взаимодействие благодаря ежедневным заданиям и вознаграждениям.

Итог:

«Грамотный город» – это современный эдьютейнмент-продукт, который делает изучение русского языка увлекательным процессом через игровую метафору, интерактивность и постоянную обратную связь. Он не только обучает, но и формирует привычку быть внимательным к языку в повседневной жизни.

Вопросы экзамена

№ п/п	Формулировка вопроса	Карточка ответа
1	Infotainment: общий обзор	Принципы «развлекательного информирования» и «информационного развлечения» как следствие развития адаптационного подхода к массовой информации
2	Edutainment: общий обзор	Включение элементов развлечения в образовательные программы
3	Инфотейнмент как медиаформат: основные особенности	Ориентация на основную стратегию медиапродукта и его тематическую направленность (привести примеры)



МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)
Факультет журналистики
Кафедра медиапроизводства

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) «Инфотейнмент и эдьютейнмент: приемы и тактики» по направлению подготовки 42.03.05 «Медиакоммуникации», направленность (профиль) «Медиапроизводство в креативных индустриях», ФГБОУ ВО «ЧелГУ»

Версия документа - 1	стр. 18 из 20	Первый экземпляр _____	КОПИЯ № _____
----------------------	---------------	------------------------	---------------

4	Culturetainment как направление инфотейнмента	Информирование о серьезных событиях в области культуры в форматах «шоу-информирования» и других
5	Sciencetainment как направление инфотейнмента	Популяризация науки в СМИ; ее трансформация в медиатизированном обществе
6	Politainment как направление инфотейнмента	Политика как область шоу-бизнеса, перформансы, акции, публичность, селебрити
7	Technotainment как направление инфотейнмента	Преобразование инженерной отрасли в развлекательную (пример: деятельность Apple.Inc по развитию развлекательного элемента в презентации своей продукции)
8	Приемы и тактики в Culturetainment и Sciencetainment	Фильтры (выбор соответствующих событий), степень адаптации, деятельностно-интерактивные тактики
9	Основные компоненты и социокультурные функции инфотейнмента	Вовлечение массовой аудитории (вирусность), распространение знаний в новых условиях медиасреды, принципы достоверности и социальной значимости
10	Edutainment как обучение через развлечение	Общие принципы вовлечения в игровую деятельность с образовательной составляющей
11	Эдьютейнмент и приемы геймификации контента	Использование видеоигр как образовательной платформы (обучение навыкам, языкам и др.)
12	Эдьютейнмент и тактика активности в мультимедийном продукте	Постановка достижимой и яркой цели, принципы поддержки мотивации, пошаговых стратегий, интерактивность и принцип выбора
13	Мотивационные тактики в эдьютейнменте	Соревновательный и достижительный принципы, активизированные в системах эдьютейнмента
14	Социокультурный генезис эдьютейнмента и его эволюция	Движение от эдьютейнмента для младших обучающихся к универсальному эдьютейнменту, сопряжение образовательных технологий с массовыми социокультурными практиками (например, создание обучающих приложений для мобильных телефонов)
15	Эдьютейнмент и концепции интерактивного обучения	Использование возможностей цифровой среды для создания интерактивных моделей обучения (обучающийся сам организует пространство обучения,



МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)
Факультет журналистики
Кафедра медиапроизводства

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) «Инфотейнмент и эдьютейнмент: приемы и тактики» по направлению подготовки 42.03.05 «Медиакоммуникации», направленность (профиль) «Медиапроизводство в креативных индустриях», ФГБОУ ВО «ЧелГУ»

Версия документа - 1

стр. 19 из 20

Первый экземпляр _____

КОПИЯ № _____

автоматическая проверка заданий и т.п.)

4. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

4.1. Порядок проведения промежуточной аттестации

Экзамен проводится в присутствии преподавателя и предполагает письменный развернутый, полный ответ на теоретические вопросы. Вопросы составляются с учётом материала, пройденного как на лекционных занятиях, так и на практических занятиях. Время, отводимое на выполнение итоговой работы, 120 минут.

4.2. Критерии оценивания промежуточной аттестации по видам оценочных средств.

4.2.1 Критерии оценивания творческих заданий

Отлично (зачтено)	Хорошо (зачтено)	Удовлетворительно (зачтено)	Неудовлетворительно (зачтено)
<i>Высокий уровень освоения проверяемых компетенций</i>	<i>Средний уровень освоения проверяемых компетенций</i>	<i>Базовый уровень освоения проверяемых компетенций</i>	<i>Недостаточный уровень освоения проверяемых компетенций</i>
Задание выполнено в полном объеме; пояснение не содержит ошибок.	Задание выполнено в полном объеме; пояснение содержит 2–3 негрубые ошибки.	Задание выполнено не в полном объеме ИЛИ пояснение содержит грубые ошибки.	Задание выполнено в полном объеме; пояснение содержит большое количество ошибок.

4.3. Результаты промежуточной аттестации и уровни сформированности компетенций

При подведении итогов учитываются результаты текущей аттестации. Полученные за текущую аттестацию баллы суммируются с баллами, полученными за каждый этап при прохождении промежуточной аттестации:

0-49 баллов - неудовлетворительно (2) / незачет;

50-69 баллов - удовлетворительно (3) / зачет;

70-90 баллов - хорошо (4) / зачет;

91-100 баллов - отлично (5) / зачет.

Особенности проведения процедуры оценивания результатов обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья обозначены в рабочей программе



МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)
Факультет журналистики
Кафедра медиапроизводства

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) «Инфотейнмент и эдьютейнмент: приемы и тактики» по направлению подготовки 42.03.05 «Медиакоммуникации», направленность (профиль) «Медиапроизводство в креативных индустриях», ФГБОУ ВО «ЧелГУ»

Версия документа - 1	стр. 20 из 20	Первый экземпляр _____	КОПИЯ № _____
----------------------	---------------	------------------------	---------------

дисциплины (модуля).

Уровни сформированности компетенций определяется следующим образом:

1. *Низкий уровень* соответствует оценке неудовлетворительно.
2. *Базовый уровень* соответствует оценке удовлетворительно. Он предполагает формирование компетенций на начальном уровне: знание основных положений дисциплины.

3. *Средний уровень* соответствует оценке хорошо:

– предполагает формирование компетенций на более высоком уровне: формируются комплексное знание содержания дисциплины, умение сбора, анализа информации, необходимой для использования информационных технологий в научно-исследовательской работе;

– студент способен давать развернутые ответы на теоретические вопросы дисциплины на уровне не ниже оценки «удовлетворительно».

4. *Высокий уровень* сформированности компетенций соответствует оценке отлично:

– предполагает формирование компетенций на высоком уровне, готовность к самостоятельной профессиональной деятельности;

– студент способен аргументировать собственную точку зрения по дискуссионным вопросам дисциплины, решать ситуационные задачи, критически оценивать информацию, формулировать собственные выводы.