

**Компонент ОПОП 44.04.01 Педагогическое образование.
Направленность (профиль) Образование в области родного языка и литературы**

Б1.В.ДВ.03.01

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

**Дисциплины
(модуля)**

Игровое обучение русскому языку

Разработчик:
Коренева А.В.,
профессор кафедры ФМККиЖ,
доктор педагогических
наук, профессор

Утверждено на заседании кафедры
филологии, межкультурной коммуникации
и журналистики
протокол № 6 от 21.03.2024 г.

Заведующий кафедрой ФМККиЖ



Саватеева О. В.

подпись

ФИО

Мурманск
2024

1. Критерии и средства оценивания компетенций и индикаторов их достижения, формируемых дисциплиной (модулем)

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора(ов) достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине (модулю)			Оценочные средства текущего контроля	Оценочные средства промежуточной аттестации
		Знать:	Уметь:	Владеть:		
УК-2 - Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	ИД-1 ук-2 Формулирует на основе поставленной проблемы проектную задачу и способ ее решения через реализацию проектного управления. ИД-2 ук-2 Разрабатывает концепцию проекта в рамках обозначенной проблемы: формулирует цель, задачи, обосновывает актуальность, значимость, ожидаемые результаты и возможные сферы их применения. ИД-3. ук-2 Планирует необходимые ресурсы, в том числе с учетом их заменяемости. ИД-4. ук-2 Разрабатывает план реализации проекта с использованием инструментов планирования. ИД-5. ук-2 Осуществляет мониторинг хода реализации проекта, корректирует отклонения, вносит дополнительные изменения в план реализации проекта, уточняет зоны ответственности участников проекта.	- основные характеристики игровой технологии; - специфику урока с элементами игровой технологии.	- анализировать и проектировать уроки русского языка с применением игровой технологии; - применять игровую технологию в учебном процессе. амостоятельно приобретать и эффективно использовать в профессиональной деятельности знания и умения в области филологии;	- методикой оценивания результатов использования игровой технологии.	- тестовые задания; - доклад; - решение ситуационных задач (кейс-заданий)	экзаменационные билеты; результаты текущего контроля
УК-3 - Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения	ИД-1 ук-3. Разрабатывает стратегию сотрудничества и на ее основе организует отбор членов команды для достижения поставленной цели.					

поставленной цели	<p>ИД-2 ук-з.. Планирует и корректирует работу команды с учетом интересов, особенностей поведения и мнений ее членов.</p> <p>ИД-3 ук-з. Разрешает конфликты и противоречия при деловом общении на основе учета интересов всех сторон.</p> <p>ИД-4 ук-з.. Организует дискуссии по заданной теме и обсуждение результатов работы команды с привлечением оппонентов разработанным идеям.</p> <p>ИД-5 ук-з. Планирует командную работу, распределяет поручения и делегирует полномочия членам команды</p>				
-------------------	---	--	--	--	--

2. Оценка уровня сформированности компетенций (индикаторов их достижения)

Показатели оценивания компетенций (индикаторов их достижения)	Шкала и критерии оценки уровня сформированности компетенций (индикаторов их достижения)			
	Ниже порогового («неудовлетворительно»)	Пороговый («удовлетворительно»)	Продвинутый («хорошо»)	Высокий («отлично»)
Полнота знаний	Уровень знаний ниже минимальных требований. Имели место грубые ошибки.	Минимально допустимый уровень знаний. Допущены не грубые ошибки.	Уровень знаний в объёме, соответствующем программе подготовки. Допущены некоторые погрешности.	Уровень знаний в объёме, соответствующем программе подготовки.
Наличие умений	При выполнении стандартных заданий не продемонстрированы основные умения.	Продемонстрированы основные умения. Выполнены типовые задания с не грубыми ошибками.	Продемонстрированы все основные умения. Выполнены все основные задания с некоторыми	Продемонстрированы все основные умения. Выполнены все основные и дополнительные задания без

	Имели место грубые ошибки.	Выполнены все задания, но не в полном объеме (отсутствуют пояснения, неполные выводы)	погрешностями. Выполнены все задания в полном объеме, но некоторые с недочетами.	ошибок и погрешностей. Задания выполнены в полном объеме без недочетов.
Наличие навыков (владение опытом)	При выполнении стандартных заданий не продемонстрированы базовые навыки. Имели место грубые ошибки.	Имеется минимальный набор навыков для выполнения стандартных заданий с некоторыми недочетами.	Продemonстрированы базовые навыки при выполнении стандартных заданий с некоторыми недочетами.	Продemonстрированы все основные умения. Выполнены все основные и дополнительные задания без ошибок и погрешностей. Продemonстрирован творческий подход к решению нестандартных задач.
Характеристика сформированности компетенции	Компетенции фактически не сформированы. Имеющихся знаний, умений, навыков недостаточно для решения практических (профессиональных) задач. ИЛИ Зачетное количество баллов не набрано согласно установленному диапазону	Сформированность компетенций соответствует минимальным требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков в целом достаточно для решения практических (профессиональных) задач. ИЛИ Набрано зачетное количество баллов согласно установленному диапазону	Сформированность компетенций в целом соответствует требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков достаточно для решения стандартных профессиональных задач. ИЛИ Набрано зачетное количество баллов согласно установленному диапазону	Сформированность компетенций полностью соответствует требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков в полной мере достаточно для решения сложных, в том числе нестандартных, профессиональных задач. ИЛИ Набрано зачетное количество баллов согласно установленному диапазону

3. Критерии и шкала оценивания заданий текущего контроля

3.1 Критерии и шкала оценивания посещаемости занятий

Посещение занятий обучающимися определяется в процентном соотношении

Баллы	Критерии оценки
10	посещаемость 75 - 100 %
5	посещаемость 50 - 74 %
0	посещаемость менее 50 %

3.2 Критерии и шкала оценивания практических работ

Перечень практических работ, описание порядка выполнения и защиты работы, требования к результатам работы, структуре и содержанию отчета и т.п. представлены в методических материалах по освоению дисциплины (модуля) и в электронном курсе в ЭИОС МАУ.

Оценка/баллы	Критерии оценивания
Отлично	Задание выполнено полностью и правильно. Отчет по лабораторной/практической работе подготовлен качественно в соответствии с требованиями. Полнота ответов на вопросы преподавателя при защите работы.
Хорошо	Задание выполнено полностью, но нет достаточного обоснования или при верном решении допущена незначительная ошибка, не влияющая на правильную последовательность рассуждений. Все требования, предъявляемые к работе, выполнены.
Удовлетворительно	Задания выполнены частично с ошибками. Демонстрирует средний уровень выполнения задания на лабораторную/практическую работу. Большинство требований, предъявляемых к заданию, выполнены.
Неудовлетворительно	Задание выполнено со значительным количеством ошибок на низком уровне. Многие требования не выполнены. ИЛИ Задание не выполнено.

4. Критерии и шкала оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю) при проведении промежуточной аттестации

4.2 Критерии и шкала оценивания результатов освоения дисциплины (модуля) с экзаменом

Если обучающийся набрал зачетное количество баллов согласно установленному диапазону по дисциплине (модулю), то он считается аттестованным.

Оценка	Баллы	Критерии оценивания
<i>Зачтено</i>	60 - 100	Набрано зачетное количество баллов согласно установленному диапазону
<i>Незачтено</i>	менее 60	Зачетное количество согласно установленному диапазону баллов не набрано

В ФОС включен список вопросов к зачету:

Вопросы к зачету:

1. Игра как тип деятельности.
2. Структура игры.
3. Функции игры как педагогического феномена.
4. Психолого-педагогические основы игрового обучения в трудах российских ученых (Л.С. Выготский, Н.Я. Михайленко, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.).
5. Основные черты игрового обучения
6. Дидактические преимущества игрового обучения.
7. Репродуктивные, продуктивные и творческие игры.
8. Коммуникативные, диагностические и психотехнические игры.
9. Обучающие, тренинговые, контролирурующие и обобщающие игры.
10. Познавательные, воспитательные и развивающие игры.
11. Предметные, сюжетные и ролевые игры.
12. Интеллектуальные, социальные и психологические игры.
13. Дидактические игры и их разновидности.
14. Языковые игры (фонетические, лексические, грамматические).
15. Востребованность игрового обучения на уроках русского языка.
16. Цели и задачи использования игровой технологии.
17. Виды игр на уроках русского языка.
18. Алгоритм построения уроков по игровой технологии.
19. Методика проведения игр.
20. Роль учителя при организации и проведении игры.

5. Задания диагностической работы для оценки результатов обучения по дисциплине (модулю) в рамках внутренней и внешней независимой оценки качества образования

ФОС содержит задания для оценивания знаний, умений и навыков, демонстрирующих уровень сформированности компетенций и индикаторов их достижения в процессе освоения дисциплины (модуля).

Комплект заданий разработан таким образом, чтобы осуществить процедуру оценки каждой компетенции, формируемых дисциплиной (модулем), у обучающегося в письменной форме. Содержание комплекта заданий включает: *тестовые задания*

Комплект заданий диагностической работы

УК-2 Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла

1. Каковы функции игровой деятельности?
 - а) развлекательная, образовательная, воспитательная, коррекционная, исправительно-трудовая;
 - б) коммуникативная, игротерапевтическая, развивающая, воспитательная, исправительно-коррекционная;
 - в) коммуникативная, развлекательная, игротерапевтическая, диагностическая, социализации, коррекции, самовыражения;
 - г) образовательная, развивающая, коррекционная, воспитывающая, медико-терапевтическая.
2. Что входит в структуру игры как процесса?
 - а) распределение ролей, целеполагание, игровые предметы и действия;
 - б) роли, игровые действия, условные предметы, реальные отношения, сюжет;
 - в) целеполагание, назначение ролей, условные предметы, сценарий, самоанализ;
 - г) реализация ролей, взаимодействие участников, достижение цели, анализ.
3. Когда появилась игра как метод обучения?
 - а) в середине 17 века с зарождением научной педагогики;
 - б) в ходе описания основных характеристик метода М.Монтессори;
 - в) с зарождением человеческого общества;
 - г) при капиталистическом строе с появлением частных дошкольных учреждений.
4. Каковы игры по виду деятельности?
 - а) двигательные, развивающие, общественно-полезные, асоциальные;
 - б) интеллектуальные, учебные, трудовые;
 - в) физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;
 - г) физические, психические, социальные, трудовые.
5. Каковы игры по характеру педагогического процесса?
 - а) двигательные, развивающие, общественно-полезные, асоциальные;
 - б) интеллектуальные, учебные, трудовые;
 - в) предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации;
 - г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.
6. Каковы игры по форме?
 - а) двигательные, развивающие, общественно-полезные, асоциальные;
 - б) игровые упражнения и тренинги, конкурсы, игровые праздники;
 - в) физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;
 - г) физические, психические, социальные, трудовые.
7. Каковы игры по игровой среде?
 - а) обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие;
 - б) интеллектуальные, учебные, трудовые;
 - в) предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации;
 - г) компьютерные, телевизионные, технические.
8. Каковы игры по игровой методике?
 - а) двигательные, развивающие, общественно-полезные, асоциальные;
 - б) интеллектуальные, учебные, трудовые;
 - в) игры с готовыми правилами; игры, в которых правила устанавливаются по ходу игровых действий; игры, частично относящиеся к обоим предыдущим типам;
 - г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.
9. Каковы главные черты игры?
 - а) соперничество, состязательность, здоровая конкуренция, наличие правил;
 - б) свободная развивающая деятельность, творческий характер, эмоциональная приподнятость деятельности, наличие прямых или косвенных правил;
 - в) активная деятельность учителя, творческий характер подготовки, повышенное эмоциональное состояние учащихся;
 - г) свободная деятельность учителя и учащихся, результативное удовольствие, соперничество, эмоциональное перенапряжение.
10. Как применяется игровая деятельность в учебно-воспитательном процессе?
 - а) в качестве самостоятельных технологий при усвоении цикла учебных предметов; в качестве реализации контролирующей и корректирующей функций урока;
 - б) в качестве отдельно взятых частей технологии развивающего обучения; в ходе

УК-3 Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели.

1. В каком возрастном периоде игра является ведущим типом деятельности? _____

Задание 13 (3 мин).

2. Основной принцип игровой деятельности, выражающий активное проявление физических, интеллектуальных сил, начиная с подготовки к игре и заканчивая обсуждением ее результатов – это _____

3. Форма воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования таких систем отношений, которые характерны для этой деятельности - это _____ игра.

4. Если в игре обучаемый сталкивается с ситуациями, которые не характерны для его реальной деятельности и социальных ролей, с ситуациями, в которых он вынужден изменять свои коммуникативные навыки, перед нами _____ игра.

5. Какая функция игр заключается в снятии эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему ребенка при интенсивном учении, труде?

а) релаксационная функция

б) компенсаторная функция

в) развлекательная функция

6. Какая функция игр заключается в стремлении ребенка реализовать в игре творческие способности, полнее раскрыть свой потенциал?

а) функция самовыражения

б) компенсаторная функция

в) развлекательная функция

7. Какая функция игр заключается в создании условий для удовлетворения личностных устремлений, которые невыполнимы (трудно выполнимы) в реальной жизни?

а) функция самовыражения

б) компенсаторная функция

в) развлекательная функция

8. Укажите, какой вид лингвистической игры использован в этом случае: Школьникам предлагаются карточки (фишки), на которых написаны различные слова. Выбирается ведущий, он называет номер фишки (например, №22). Ученик, которому выпал этот номер, выходит к доске, пишет слово и объясняет правило его написания:

а) орфографическая игра

б) лексическая игра

в) морфологическая игра

9. Укажите, к какому виду лингвистической игры относится следующее учебное соревнование: Кто быстрее заменит все слова в предложении (кроме служебных) синонимами? 1) Доктор прописал пациенту инъекции. 2) Разъяренная вьюга замела тропинки. 3) Шофер вновь стал внимательно всматриваться во мрак. 4) Караульный спрятался от ливня под кровлей здания:

а) орфографическая игра

б) лексическая игра

в) морфологическая игра

10. Укажите, к какому виду лингвистической игры относится следующая игра: Найдите четвертый лишний в следующих строчках 1. Существительное, наречие, сказуемое, предлог. 2. Частица, предлог, наречие, союз _____

а) орфографическая игра

б) лексическая игра

в) морфологическая игра