

**Компонент ОПОП 44.04.01 Педагогическое образование.
Направленность (профиль) Методика преподавания русского языка как
иностранного**

Б1.В.ДВ.03.01

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

**Дисциплины
(модуля)**

Технологии игрового обучения РКИ

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

Утверждено на заседании кафедры
филологии, межкультурной коммуникации
и журналистики
протокол № 5 от 05.02.2026 г.

Заведующий кафедрой ФМККиЖ



подпись

Саватеева О. В.

ФИО

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 -1. Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	ИД-1УК-1 Применяет системный подход в поисковой и аналитической деятельности для решения поставленных задач ИД-2УК-1 Осуществляет сбор, систематизацию и критический анализ информации, необходимой для выработки стратегии действий по разрешению проблемной ситуации ИД-3УК-1 Оценивает практические последствия возможных решений поставленных задач	- 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-4. Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия	ИД-1УК-4 Использует современные коммуникативные технологии для установления и осуществления академических и профессиональных контактов ИД-2УК-4 Осуществляет обмен информацией в устной и письменной форме на государственном языке Российской Федерации для академического и					

	профессионального взаимодействия ИД-ЗУК-4 Осуществляет обмен информацией в устной и письменной форме на иностранном(ых) языке(ах) для академического и профессионального взаимодействия					
ПК-1 Способен применять современные методики и технологии организации образовательной деятельности, диагностики и оценивания качества образовательного процесса по различным образовательным программам	1.1 Демонстрирует знание современных методик и технологий организации образовательной деятельности, диагностики и оценивания качества образовательного процесса по различным образовательным программам 1.2 Отбирает и применяет современные методики и технологии организации образовательной деятельности, диагностики и оценивания качества образовательного процесса по различным образовательным программам 1.3 Разрабатывает и реализует программы внеурочной деятельности для достижения планируемых результатов.					

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. Имели место грубые ошибки.	Продemonстрированы основные умения. Выполнены типовые задания с не грубыми ошибками. Выполнены все задания, но не в полном объёме (отсутствуют пояснения, неполные выводы)	Продemonстрированы все основные умения. Выполнены все основные задания с некоторыми погрешностями. Выполнены все задания в полном объёме, но некоторые с недочётами.	Продemonстрированы все основные умения. Выполнены все основные и дополнительные задания без ошибок и погрешностей. Задания выполнены в полном объёме без недочётов.
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 недочётами.	Продemonстрированы базовые навыки при выполнении стандартных заданий с некоторыми недочётами.	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.	Сформированность компетенций соответствует минимальным требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков в целом достаточно для решения практических (профессиональных) задач.	Сформированность компетенций в целом соответствует требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков достаточно для решения стандартных профессиональных задач.	Сформированность компетенций полностью соответствует требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков в полной мере достаточно для решения сложных, в том числе

	ИЛИ Зачетное количество баллов не набрано согласно установленному диапазону	ИЛИ Набрано зачетное количество баллов согласно установленному диапазону	ИЛИ Набрано зачетное количество баллов согласно установленному диапазону	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, контролирующие 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 осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий
--

1. Последовательность учебно-познавательных действий учащегося и обеспечивающая их реализацию последовательность состояний образовательной среды и организационно-управленческих действий педагога, которая определяется целями конкретной педагогической системы и возможностями ее объектов и гарантирует достижение этих целей – это _____

2. Форма деятельности, в которой ребенок воспроизводит основные смыслы человеческой деятельности и усваивает те формы отношений, которые будут реализованы и осуществлены впоследствии – это _____

3. Качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам – это _____

4. 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.

5. 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.

6. 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.

7. Процедура группового разучивания упражнений на развитие разнообразных психических функций - внимания, памяти, воображения, эмпатии и т. д. – это _____ игра.

8. Какая функция игр заключается в создании благоприятной атмосферы на занятиях, превращение урока, других форм общения взрослого с ребенком из скучного мероприятия в увлекательное приключение? _____

9. Какая функция игр заключается в объединении детей и взрослых, установлении эмоцио-нальных контактов, формирование навыков общения? _____

10. Какая функция игр заключается в преодолении различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении. за счет новых социальных отношений, которые получает ребенок в ролевой игре? _____

УК-4 Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия

1. 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. 2. 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. 3. 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. 4. 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. 5. 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. 6. Игровые технологии активно использовал в своей педагогической системе такой советский педагог-новатор, как _____ 7. Ребенок овладевает ролевой игрой в _____ года. 8. Главным средством реализации игровой роли являются _____ 9. Документ, в котором дается характеристика объекта деловой игры, устанавливаются и при необходимости обосновываются роли, характеризуются правила – это _____ 10. Имитационные и инновационные деловые игры относятся к _____ игре.	
ПК-1 Способен применять современные методики и технологии организации образовательной деятельности, диагностики и оценивания качества образовательного процесса по различным образовательным программам	

1. Какой известный советский психолог и педагог утверждал, что игра – это символическо-моделирующий тип деятельности, в которой операционно-техническая сторона минимальна, операции сокращены, предметы условны? _____
2. Какой известный советский психолог утверждал, что игра - это пространство «внутренней социализации» ребенка и средство усвоения социальных установок? _____
3. Укажите, к какому виду лингвистической игры относится следующая игра: Замени в сло-восочетании главное слово так, чтобы зависимое слово стало употребляться в переносном значении. Железный гвоздь, румяная девочка, глухая собака, кудрявый малыш, спящая красавица, сладкий пирог, колючий еж, золотые часы, черная шаль, бархатная штора, стальная балка _____
4. Укажите, к какому виду лингвистической игры относятся игры: «убери одну фонему», «превратим волка в козу», анаграммы, логогрифы, «выключи голос», «найди пару») _____
5. Укажите, к какому виду лингвистической игры относится проведение эстафеты: С последней парты передается по рядам листочек с примерами на правило «Разделительные ь и ы». Выигрывает тот, кто: 1) быстрее вручит учителю листок и 2) допустит меньшее количество ошибок в записанных словах. _____
6. Укажите, к какому виду лингвистической игры относится следующая игра: Ученики входят в класс на урок только после ответа на пароль – задание, который придумывают по изученному материалу назначенные учителем «часовые» (назови все падежи и падежные вопросы). _____
7. Укажите, к какому виду лингвистической игры относятся используемые на уроках русского языка кроссворды, сканворды и чайнворды. _____
8. Укажите, какой вид ситуационной игры был использован: Подросткам предложили самостоятельно создать сценарий литературной гостиной. Для этого их разбили на команды и каждая команда предложила свой вариант. После этого подростки создали общий сценарий, который потом был реализован. _____
9. Укажите, к какому виду ситуационной игры относится игра «Редакция», в ходе которой школьники исполняют роли редактора, корректора, журналиста. Они находят и исправляют в текстах грамматические, орфографические и пунктуационные ошибки, учатся создавать такие жанры, как отзыв и рецензия. _____
10. Игры, в которых используется принцип парности картинок, «путешествие» по игровому полю, разрезные картинки – это _____ игры