Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Новосибирский государственный технический университет»
Кафедра филологии

Паспорт зачета

по дисциплине «Игровые технологии в обучении русскому языку как иностранному», 3 семестр

1. Методика оценки

Зачёт проводится в устной форме, по билетам. Билет состоит из 2 вопросов и задачи и формируется по следующему правилу:

- первый вопрос выбирается из диапазона вопросов 1–10 (общие вопросы по игровым технологиям в РКИ);
- второй вопрос из диапазона вопросов 11–18 (методические аспекты разработки и применения игр);
- третий вопрос – задача (проектирование игрового задания или анализ игровой ситуации).

Таким образом, проверяются результаты обучения по дисциплине, соотнесённые с установленными в программе индикаторами достижения компетенций.

На зачёте преподаватель вправе задавать студенту уточняющие и дополнительные вопросы из общего перечня (п. 4).

Форма билета для зачета

НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
Факультет ФГО

Билет № _____
к зачету по дисциплине «Игровые технологии в обучении русскому языку как иностранному»

---

1. Вопрос 1
2. Вопрос 2.
3. Задача.

Утверждаю: зав. кафедрой ____ _____ должность, ФИО
(подпись)
(дата)

2. Критерии оценки результатов обучения, соотнесенных с уровнями освоения индикаторов достижения компетенций

Ответ на билет для зачёта засчитывается на продвинутом уровне, если студент проводит сравнительный комплексный анализ материала, выявляет проблемы, предлагает механизмы их решения, приводит конкретные примеры игр и их методического применения, не допускает ошибок и способен обосновать выбор игрового формата для решения конкретной задачи. Совокупность результатов обучения по дисциплине и соотнесённых с ними индикаторов достижения компетенций не содержит пробелов. Установленные в программе компетенции сформированы в полном объёме. Оценка составляет **от 18 до 20 баллов**.

Ответ на билет для зачёта засчитывается на базовом уровне, если студент при ответе на вопросы формулирует основные понятия, даёт характеристику игровых технологий, проводит анализ условий их применения, не допускает существенных ошибок при решении задачи. Совокупность результатов обучения по дисциплине и соотнесённых с ними индикаторов достижения компетенций содержит несущественные пробелы. Установленные в программе компетенции сформированы на базовом уровне. Оценка составляет **от 14 до 17 баллов**.

Ответ на билет для зачёта засчитывается на пороговом уровне, если студент при ответе на вопросы даёт определение основных понятий, может показать примеры игр, при решении задачи допускает непринципиальные ошибки. Совокупность результатов обучения по дисциплине и соотнесённых с ними индикаторов достижения компетенций содержит пробелы. Установленные в программе компетенции сформированы на пороговом уровне. Оценка составляет **от 10 до 13 баллов**.

Ответ на билет для зачёта считается неудовлетворительным (ниже порогового уровня), если студент при ответе на вопросы не даёт определений основных понятий, не может привести примеры игр, при решении задачи допускает принципиальные ошибки. Совокупность результатов обучения по дисциплине и соотнесённых с ними индикаторов достижения компетенций содержит существенные пробелы. Установленные в программе компетенции не сформированы. Оценка составляет **менее 10 баллов**.

3. Шкала оценки

Зачёт считается сданным, если сумма баллов по всем заданиям билета составляет от **10** до **20** баллов включительно. Сумма менее 10 баллов признаётся неудовлетворительным результатом промежуточной аттестации по дисциплине.

В общей оценке по дисциплине баллы за зачёт учитываются в соответствии с правилами балльно-рейтинговой системы, установленными в НГТУ.

4. **Вопросы к** зачету **по дисциплине «**Игровые технологии в обучении русскому языку как иностранному**»**

Раздел 1. Общие вопросы по игровым технологиям в РКИ (вопросы 1–10)

1. Дайте определение понятию «учебная игра» в контексте обучения РКИ. Назовите основные признаки учебной игры.
2. Каковы основные функции игры в обучении иностранному языку?
3. Перечислите классификации учебных игр по цели (лексические, грамматические, фонетические, коммуникативные, страноведческие).
4. Что такое геймификация обучения? Чем геймификация отличается от полноценной учебной игры?
5. Назовите этапы разработки учебной игры для занятия по РКИ.
6. Какие требования предъявляются к учебной игре на начальном этапе обучения (уровень А1–А2)?
7. В чём особенности использования игр на продвинутом этапе обучения (уровень В1–В2)?

8. Какие существуют форматы игр для онлайн-уроков РКИ? Приведите 2–3 примера.
9. Как оценивать результаты учащихся в процессе игры? Какие виды контроля можно встроить в игру?
10. Назовите типичные ошибки преподавателя при организации игры на уроке РКИ.

Раздел 2. Методические аспекты разработки и применения игр (вопросы 11–18)

11. Опишите методику проведения настольной игры-бродилки для отработки лексики по теме «Город».
12. Как разработать карточную игру для тренировки падежных окончаний (на примере любого падежа)?
13. Каковы особенности ролевых игр в РКИ? Приведите сценарий короткой ролевой игры на тему «В ресторане».
14. Как адаптировать известные телевизионные игры («Своя игра», «Что? Где? Когда?», «Крокодил») для целей обучения РКИ?
15. Какие цифровые инструменты можно использовать для создания онлайн-игр по РКИ (Kahoot, Quizizz, LearningApps, Wordwall)? Сравните их возможности.
16. Как встроить игру в структуру урока РКИ (на каком этапе, на сколько времени, в каком режиме)?
17. Разработайте систему поощрений и бонусов в учебной игре (жетоны, баллы, уровни) для поддержания мотивации.
18. Как организовать игру в разноуровневой группе (студенты с разным уровнем владения языком)?

Примерные задачи для зачёта (третий вопрос билета)

1. Разработайте (устно опишите) короткую разминку-игру на 5 минут для отработки глаголов движения (идти – ходить) на уровне А2 в китайской аудитории.
2. Предложите вариант игры «Снежный ком» для закрепления лексики по теме «Одежда» (уровень А1). Опишите правила и возможные варианты усложнения.
3. Спроектируйте ролевую игру «В аптеке» (уровень А2). Напишите мини-сценарий: ситуация, роли (2–3), примерные реплики, цель для каждого участника.
4. Адаптируйте игру «Alias» (Объясни слово) для отработки лексики по теме «Семья» (уровень А1–А2). Какие изменения вы внесёте в правила? Какие слова включите?
5. Разработайте грамматическую игру «Лото» на закрепление спряжения глаголов I и II спряжения (уровень А1). Опишите правила, материалы и ход игры.
6. Предложите игру на развитие фонетического слуха для дифференциации звуков [ш] и [щ] (китайская аудитория, уровень А1). Опишите правила и материалы.
7. Спланируйте фрагмент урока (15 минут) с использованием цифровой платформы Kahoot или Quizizz для проверки знания страноведческого материала по теме «Русские праздники» (уровень В1). Укажите этапы и типы вопросов.
8. Опишите игру «Собери пословицу» для работы с паремиологическим материалом (уровень В1–В2). Приведите 3–4 примера разрезных карточек. Как проверить понимание смысла пословицы?
9. Разработайте сценарий игры-соревнования между двумя командами на уроке по теме «Продукты. Покупки» (уровень А2). Опишите раунды, систему подсчёта очков и критерии победы.
10. Предложите вариант игры «Мафия» или «Детектив» для развития навыков диалогической речи и умения задавать вопросы (уровень В1–В2). Опишите адаптированные правила и языковые опоры для участников.