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

Паспорт
расчетно-графического задания (работы)

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

1. Методика оценки

Выполнение расчётно-графического задания (работы) является формой текущей аттестации (контроля) по дисциплине, предусмотренной учебным планом.

Цель РГЗ(Р): студенты должны освоить и научиться проектированию и разработке учебной игры (или игрового задания) для обучения русскому языку как иностранному с учётом уровня владения языком, возраста учащихся и конкретных языковых целей.

Обязательным элементом РГЗ(Р) являются разработка сценария игры, описание правил, создание игровых материалов (карточки, поле, вопросы, роли), расчёт времени на игру и формулировка лингводидактических целей каждого этапа.

Номер задания соответствует последней цифре (цифрам) в номере зачётной книжки (студенческого билета).

РГЗ(Р) выполняется индивидуально.

Количество заданий достаточно для обеспечения каждого обучающегося индивидуальным заданием РГЗ(Р).

Замена задания РГЗ(Р) осуществляется по согласованию с преподавателем из числа резервных (не занятых) заданий.

Перед выполнением задания студент должен ознакомиться с основными типами учебных игр в РКИ (коммуникативные, настольные, лексические, грамматические, ролевые), принципами геймификации и критериями отбора игровых форматов для разных этапов обучения.

Преподаватель осуществляет руководство по выполнению задания, оказывает консультационную помощь и принимает отчёт по РГЗ(Р).

По результатам выполнения РГЗ(Р) выполняется отчет, который состоит из следующих частей:

1. Титульный лист (см. ниже)
2. Задание 1 (по вариантам)
3. Задание 2 (по вариантам)
4. Задание 3 (по вариантам)
5. Список литературы и источников

Требования к оформлению:

Объём РГЗ(Р) до 10 страниц машинописного текста формата А4 (без учёта приложений). Шрифт Times New Roman, 12. Нумерация страниц сквозная, в нижней части листа по центру арабскими цифрами. Работа должна быть отредактирована, не содержать орфографических, синтаксических и стилевых ошибок.

Отчёт в установленные сроки сдаётся на кафедру для проверки. Преподаватель оценивает качество работы, отмечает положительные стороны и недостатки работы и определяет, допускается ли она к защите. При необходимости преподаватель возвращает РГЗ(Р) студенту для доработки и устанавливает сроки повторного предоставления для

проверки. До защиты работы студентом должны быть сделаны необходимые исправления и дополнения по всем замечаниям преподавателя.

При положительном результате оценивания РГЗ(Р) студент её распечатывает, передаёт на кафедру и защищает до сессии в назначенное преподавателем время.

Защита РГЗ(Р) состоит в индивидуальном устном собеседовании студента с преподавателем. В процессе защиты выявляется уровень знаний студента, степень его самостоятельности при выполнении работы. По результатам защиты студенту выставляется оценка в соответствии с критериями, приведёнными в п. 2 настоящего Паспорта.

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

Общие правила выставления оценок текущей аттестации определяются балльно-рейтинговой системой, установленной локальным актом НГТУ.

РГЗ(Р) считается выполненной на продвинутом уровне, если игра полностью соответствует заявленному уровню и возрасту учащихся, правила сформулированы чётко и полно, игровые материалы готовы к использованию, лингводидактические цели обоснованы, сценарий оригинален и методически грамотен, даны развёрнутые выводы и рекомендации, на защите студент даёт уверенные ответы. Совокупность запланированных результатов и соотнесённых с ними индикаторов достижения компетенций не содержит пробелов. Закреплённые за РГЗ(Р) компетенции сформированы на продвинутом уровне. Оценка составляет **от 18 до 20 баллов**.

РГЗ(Р) считается выполненной на базовом уровне, если игра в целом соответствует цели, правила понятны, но есть небольшие недочёты в оформлении или подаче материала, лингводидактические цели сформулированы, но недостаточно развёрнуто, на защите студент допускает непринципиальные ошибки. Совокупность запланированных результатов и соотнесённых с ними индикаторов достижения компетенций содержит несущественные пробелы. Закреплённые за РГЗ(Р) компетенции сформированы на базовом уровне. Оценка составляет **от 14 до 17 баллов**.

РГЗ(Р) считается выполненной на пороговом уровне, если игра разработана, но имеет существенные недостатки (несоответствие уровню, нечёткие правила, отсутствие части материалов), лингводидактические цели сформулированы формально, на защите студент затрудняется с ответами. Совокупность запланированных результатов и соотнесённых с ними индикаторов достижения компетенций содержит существенные пробелы. Закреплённые за РГЗ(Р) компетенции сформированы на пороговом уровне. Оценка составляет **от 10 до 13 баллов**.

РГЗ(Р) считается не выполненной (ниже порогового уровня), если игра не разработана или представлена фрагментарно, правила отсутствуют или противоречивы, материалы отсутствуют, цель игры не связана с обучением РКИ, на защиту работа не представлена. Совокупность запланированных результатов и соотнесённых с ними индикаторов достижения компетенций содержит множественные существенные пробелы. Закреплённые за РГЗ(Р) компетенции не сформированы. Оценка составляет **менее 10 баллов**.

3. Шкала оценки

В общей оценке по дисциплине баллы за РГЗ(Р) учитываются в соответствии с правилами балльно-рейтинговой системы, приведёнными в рабочей программе дисциплины.

РГЗ(Р) как форма текущей аттестации (контроля) по дисциплине считается успешно выполненной, если сумма полученных баллов по всем его заданиям составляет от 10 до 20 баллов включительно.

4. Примерный перечень тем вариантов РГЗ(Р)

Вариант 1

Разработайте настольную игру-бродилку для закрепления лексики по теме «Еда и продукты» (уровень А1–А2). В отчёте укажите: целевую аудиторию, цели игры, количество игроков, правила, описание игрового поля (или нарисуйте схему), примеры вопросов/заданий на клетках, критерии победы.

Вариант 2

Разработайте карточную игру (типа «Мемо» или «Составь пару») для отработки предложно-падежных конструкций (например, Р.п. со значением отсутствия, П.п. со значением места). В отчёте представьте не менее 10 пар карточек, описание правил и вариантов игры, рекомендации по использованию в группе (уровень А2).

Вариант 3

Разработайте ролевую игру «В ресторане» для отработки навыков диалогической речи (заказ еды, общение с официантом, счёт). Укажите целевую аудиторию (уровень А2), распределение ролей, сценарий с примерными репликами, список необходимых материалов (меню, деньги-жетоны), критерии успешности коммуникации.

Вариант 4

Разработайте языковую игру «Тик-ток-бум» на русском языке для активизации лексики по теме «Город и транспорт» (уровень А2–В1). Опишите правила, ограничения по времени, примерный список слов для объяснения, варианты усложнения (запрещённые слова, жесты). Приложите 10–15 карточек со словами.

Вариант 5

Разработайте грамматическую игру «Собери предложение» для отработки порядка слов в русском предложении и согласования подлежащего со сказуемым (уровень А1). Представьте комплект карточек (слова или словосочетания), описание правил (индивидуальная или командная игра), примеры заданий разного уровня сложности.

Вариант 6

Разработайте игру на развитие фонетического слуха «Услышь звук» для отработки твёрдых и мягких согласных или звука [ы] (уровень А1, китайская или арабская аудитория). Опишите правила, набор минимальных пар (5–7 пар), варианты проведения (хлопки, фишки, ходьба), дополнительные материалы (картинки, таблицы).

Вариант 7

Разработайте настольную игру с использованием кубиков и фишек для повторения спряжения глаголов движения (идти/ходить, ехать/ездить) в настоящем времени (уровень А2). Опишите игровое поле (или схему), правила хода, примеры заданий на каждом клетке, как учитывается правильность/ошибочность ответа.

Вариант 8

Разработайте командную игру-соревнование «Что ты знаешь о России?» для закрепления лингвострановедческого материала (география, праздники, еда, символы, писатели) для уровня В1. В отчёте укажите: разбивку на раунды, типы вопросов (выбор ответа, верно/неверно, открытый вопрос), систему подсчёта очков, разбалловку и ключи.

Вариант 9

Разработайте игру с использованием цифровых инструментов (онлайн-квиз) в сервисах Kahoot, Quizizz или на платформе LearningApps по одной из тем РКИ на выбор (например, «Падежи существительных»). В отчёте представьте скриншоты вопросов (не менее 7), описание того, как игра встраивается в урок, на каком этапе и с какой целью используется.

Вариант 10

Разработайте адаптированную версию популярной настольной игры («Alias», «Соображарий», «Монополия», «Крокодил») для целей обучения РКИ. Укажите исходную игру, опишите все изменения (замена слов, новые правила, языковые ограничения), целевую аудиторию и уровень, приложите примеры карточек или заданий.