



## Содержание

	стр.
I. Цели и задачи дисциплины	3
II. Место дисциплины в структуре ОПОП.	3
III. Требования к результатам освоения дисциплины	3
IV. Содержание и структура дисциплины	5
4.1 Содержание дисциплины, структурированное по темам, с указанием видов учебных занятий и отведенного на них количества академических часов	5
4.2 План внеаудиторной самостоятельной работы обучающихся по дисциплине	6
4.3 Содержание учебного материала	7
4.3.1 Перечень семинарских, практических занятий и лабораторных работ	7
4.3.2. Перечень тем, выносимых на самостоятельное изучение в рамках самостоятельной работы студентов	7
4.4. Методические указания по организации самостоятельной работы студентов	8
4.5. Примерная тематика курсовых работ (проектов)	8
V. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины	8
а) основная литература	8
б) базы данных, поисково-справочные и информационные системы	9
VI. Материально-техническое обеспечение дисциплины	9
6.1. Учебно-лабораторное оборудование:	9
6.2. Программное обеспечение:	10
6.3. Технические и электронные средства обучения:	11
VII. Образовательные технологии	11
VIII. Оценочные материалы для текущего контроля и промежуточной аттестации	12

## I. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ:

**Целью** данного курса является формирование навыков, необходимых для создания образовательной среды, способствующей достижению результатов обучающимися через использование игровых технологий.

**Задачи** курса определены на основе концептуального принципа организации учебного процесса как целостной учебно-воспитательной ситуации, включающей следующие значимые компоненты: учебно-познавательный, учебно-организующий, социально-коммуникативный, личностно-ценностный, пространственно-временной. Исходя из специфики концептуального принципа, промежуточные задачи курса формулируются следующим образом:

- 1) сформировать представление, изучить и систематизировать знания о видах игровых технологий и их использования в образовательном процессе;
- 2) овладеть навыками эффективного планирования и проведения образовательных игр, игровых уроков и геймификации учебного процесса;
- 3) сформировать понимание игрового взаимодействия для создания своих собственных образовательных игр.

## II. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Учебная дисциплина «Игровые техники и использование игр в обучении» относится к части программы, которая формируется участниками образовательных отношений и читается в 4 семестре на 2 курсе магистратуры.

Усвоение курса позволит студенту: овладеть навыками эффективного планирования и проведения образовательных игр, игровых уроков и геймификации учебного процесса, сформировать представление, изучить и систематизировать знания о видах игровых технологий и их использования в образовательном процессе, а также сформировать понимание игрового взаимодействия для создания своих собственных образовательных игр.

2.2. Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «*Основы коучинга*».

2.3. Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «*Производственная практика. Педагогическая практика*».

## III. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование компетенций в соответствии с ФГОС ВО и ОП ВО по данному направлению подготовки **45.04.02 «ЛИНГВИСТИКА»**.

### Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
ПК-1. - способен организовывать деятельность обучающихся, направленную на освоение общеобразовательной программы, в том числе с применением электронного	ИДКпк1.1 Разрабатывает и реализует учебные программы с помощью современных цифровых технологий, с применением электронного обучения и дистанционных технологий.	Знает основные виды игровых технологий и способы их использования в образовательном процессе Умеет использовать игровые технологии в образовательном процессе. Владеет навыками планирования образовательного процесса с использованием игровых технологий.

<p>обучения, дистанционных технологий и цифровых средств</p>		
<p>ПК-2 Способен разрабатывать учебно-методическое обеспечение учебного процесса, включая программы развития образовательной организации в целях создания безопасной и комфортной образовательной среды.</p>	<p>ИДК<sub>ПК2.1.</sub> - Владеет формами и методами обучения, в том числе выходящими за рамки учебных занятий: проектная деятельность, внеаудиторные мероприятия.</p>	<p>Знает современные классификации форм и методов обучения (традиционные, активные, интерактивные). Теоретические основы проектной деятельности: типы проектов (исследовательские, практико-ориентированные, творческие, ролевые), этапы выполнения, роль тьютора. Принципы организации внеаудиторных мероприятий: целеполагание, структура, методы вовлечения, способы оценки воспитательного и образовательного эффекта.</p> <p>Умеет: разрабатывать и реализовывать учебные проекты разного типа с учетом возраста, интересов и уровня подготовки обучающихся. Планировать, организовывать и проводить различные внеаудиторные мероприятия (конкурсы, олимпиады, экскурсии, квесты, деловые игры, тематические вечера). Формулировать четкие критерии оценки результатов проектной и внеаудиторной деятельности.</p> <p>Владеет: Технологией проектного обучения (от запуска идеи до презентации и защиты результатов). Методиками организации внеаудиторных мероприятий (сценарии, тайминг, работа с ресурсами, техники удержания внимания).</p>
	<p>ИДК<sub>ПК2.2</sub> – Разрабатывает и применяет современные психолого-педагогические технологии, основанные на знании законов развития личности и поведения в реальной и виртуальной среде.</p>	<p>Знает как создавать обучающие игры и геймифицировать учебный процесс. Умеет создавать обучающие игры и геймифицировать учебный процесс. Владеет навыками создания обучающих игр и навыками геймификации.</p>
<p>ПК-3 демонстрирует уверенное владение ИКТ-компетенциями</p>	<p>ИДК<sub>ПК3.1.</sub> – использует ИКТ для организации образовательного процесса, коммуникации и ведения документации.</p>	<p>Знает: основные виды ПО для образования (платформы, офисные приложения, сервисы видеоконференций). Правила работы с электронными журналами, документами и образовательными онлайн-средами. Основы информационной безопасности и защиты персональных данных.</p> <p>Умеет: создавать цифровые учебные материалы, тесты и опросы. Организовывать дистанционное общение с учениками и родителями (чат, видеосвязь, рассылки). Вести электронную документацию (журналы, отчеты, планы) в стандартных форматах.</p> <p>Владеет: навыками работы в образовательных</p>

		<p>платформах (Google Classroom, Moodle, «Сферум» и др.). Приемами быстрого поиска, обработки и структурирования информации через ИКТ. Практикой использования цифровых инструментов для текущего контроля успеваемости и обмена документами.</p>
	<p>ИДКПК3.2 – владеет специализированным программным обеспечением и цифровыми ресурсами в соответствии с преподаваемым предметом.</p>	<p>Знает основные инструменты и механики создания обучающих игр.  Умеет использовать инструменты и механики для создания обучающих игр.  Владеет навыками создания обучающих игр при помощи механик и инструментов.</p>

#### IV. СОДЕРЖАНИЕ И СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

Объем дисциплины составляет 4 зачетных единицы, 144 часа: лекции - 20, практические занятия - 20, КО – 8 часов, СРС – 96 часов.

Из них реализуется с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий 40 часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет

4.1. Содержание дисциплины, структурированное по темам, с указанием видов учебных занятий и отведенного на них количества академических часов

№ п/п	Раздел дисциплины/тема	Семестр	Всего часов	Из них практическая подготовка обучающихся	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу обучающихся, практическую подготовку и трудоемкость (в часах)				Форма текущего контроля успеваемости/ Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
					Контактная работа преподавателя с обучающимися			Самостоятельная работа (в том числе, внеаудиторная СР, КСР)	
					Лекция	Семинар/ Практическое, лабораторное занятие/	Консультация		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4	Обучающие и контролируемые игры	3	68		10	10		48	Проект

4	Геймификация образовательного процесса	3	68		10	10		48	Проект
	ИТОГО:144 (КО -8)		136		20	20	0	96	

#### 4.2. План внеаудиторной самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Семестр	Название раздела, темы	Самостоятельная работа обучающихся			Оценочное средство	Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы
		Вид самостоятельной работы	Сроки выполнения	Трудоемкость (час.)		
4	1. Обучающие и контролирующие игры	Создание методической копилки обучающих и контролирующих игр	1 - 10 неделя	48	Проект	Согласно списку литературы V
	2. Геймификация образовательного процесса	Создание копилки игровых механик, способов мотивации игроков	11 - 20 неделя	48	Проект	Согласно списку литературы V
Общий объем самостоятельной работы по дисциплине (час)				<b>96</b>		
<b>Из них объем самостоятельной работы с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (час)</b>				<b>40</b>		

### 4.3. Содержание учебного материала

#### 1. Виды обучающих игр и их значение.

Ключевые особенности обучающих и контролирующих игр и их вид. Сюжетно-ролевые и деловые игры: примеры и особенности организации. Командные игры (соревновательные и кооперативные): примеры и особенности организации. Настольные игры: примеры и особенности организации. Дидактические игры: примеры и особенности организации. Лэпбук и интерактивная тетрадь: примеры и способы работы. Алгоритмы разработки обучающей и контролирующей игры. Онлайн инструменты для разработки обучающих и контролирующих игр.

#### 2. Геймификация образовательного процесса.

Отличие геймификации от обучающих игр. Простейшая геймификация: баллы, бейджи, рейтинги. Алгоритм разработки простейшей геймификации. Игровые механики в обучении. Комплексная геймификация обучения. Выстраивание геймификации и правила применения игровых механик. Виды игроков и их мотивация. Способы выявления педагогических проблем, нуждающихся в дополнительной мотивации и геймификации.

#### 4.3.1. Перечень семинарских, практических занятий и лабораторных работ

№п/п	№ раздела и темы	Наименование семинаров, практических и лабораторных работ	Трудоемкость (час.)		Оценочные средства	Формируемые компетенции (индикаторы)*
			Всего часов	Из них практическая подготовка		
1	2	3	4	5	6	7
1	1.1	Обучающие и контролирующие игры	10		Проект	ПК-1, ПК-2, ПК-3
2	1.2	Геймификация образовательного процесса	10		Проект	ПК-1, ПК-2
Всего			20			

#### 4.3.2. Перечень тем (вопросов), выносимых на самостоятельное изучение студентами в рамках самостоятельной работы (СРС)

№ п/п	Тема	Задание	Формируемая компетенция	ИДК
1	2	3	4	5
1	Обучающие и контролирующие игры	Проект	ПК-1, ПК-2, ПК-3	ИДК ПК1.1, ИДК ПК2.1, ИДК ПК3.2
2	Геймификация образовательного процесса	Проект	ПК-1, ПК-2	ИДК ПК1.1, ИДК ПК2.1

**4.4. Методические указания по организации самостоятельной работы студентов следующие виды самостоятельной работы студентов:** создание собственных проектов – копилки образовательных и контролирующих игр и копилки игровых механик, способов мотивации игроков.

**Проект – копилка обучающих и контролирующих игр.**

Основываясь на теоретических знаниях, студент выбирает тему педагогической копилки (например, настольные игры для начальной школы, контролирующие игры по дисциплине «Иностранный язык» и т.д.), обосновывает свой выбор в пояснительной записке и начинает собирать игры. В копилке должно быть не менее 10 игр. Форму педагогической копилки студент выбирает самостоятельно (физические предметы, сайт, группа, документ и т.д.).

Требования, предъявляемые к педагогической копилке:

1) Качество: собранные игры и игровые технологии имеют четко сформулированные правила, имеют дидактические цели, безопасны, соответствуют возвратным особенностям игроков.

2) Разнообразие: копилка включает в себя разные типы игр (ситуационные, ролевые, интеллектуальные), адаптированы к разным игровым ситуациям и учитывают разные уровни подготовки участников игры).

3) Применимость: игры и технологии можно использовать для разных областей знания, для разных типов аудиторных и внеаудиторных занятий, индивидуальных и групповых.

4) Оформление: понятность описания игры и игровой технологии, лёгкость навигации, привлекательное оформление.

**Проект – создание копилки игровых механик, способов мотивации игроков**

Студентам необходимо собрать копилку игровых механик, способов мотивации игроков. В копилке должно быть не менее 10 механик и 10 способов мотивации игроков. Оформляется в любой форме.

Требования, предъявляемые к педагогической копилке:

1) Качество: собранные механики и способы мотивации имеют четко сформулированные правила, имеют дидактические цели, безопасны, соответствуют возвратным особенностям игроков.

2) Применимость: собранный материал можно использовать для разных областей знания, для разных типов аудиторных и внеаудиторных занятий, индивидуальных и групповых.

3) Оформление: понятность описания.

**4.5. Примерная тематика курсовых работ (проектов)**

Курсовые работы учебным планом не предусмотрены.

**V. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

а) основная литература:

1. Патрушева, И. В. Психология и педагогика игры : учебник для вузов / И. В. Патрушева. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 125 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16292-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563053> (дата обращения: 23.03.2026).

2. Степанова, О. А. Теория и методика игры : учебник и практикум для вузов / О. А. Степанова, М. Э. Вайнер, Н. Я. Чутко ; под редакцией Г. Ф. Кумариной, О. А. Степановой. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. —

265 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-06397-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/583916> (дата обращения: 23.03.2026).

3. Панфилова, Альвина Павловна. Игровое моделирование в деятельности педагога : учеб. пособие / А. П. Панфилова ; ред. В. А. Сластенин, И. В. Колесникова. - 2-е изд., стер. - М. : Академия, 2007. - 361 с. ; 22 см. - (Профессионализм педагога). - ISBN 978-5-7695-4131-5 : 342.87 р., 229.90 р. - Текст : непосредственный 18 экз.

б) дополнительная литература:

1. Бирова, Илка. Игра в обучении русскому языку как иностранному. Исследование игры как образовательного феномена : научное издание / И. Бирова. - М. : Еврошкола, 2017. - 272 с. : граф., цв. ил. ; 21 см. - Библиогр.: с. 234-249. - ISBN 978-5-93285-124-1 : 270.00 р. 1 экз.

2. Высоцкая А. Да начнется игра! Руководство по внедрению игровых форматов обучения / А. Высоцкая. – М.: Альпина ПРО, 2025. – 197 с.

3. Harrison L. Gamification for business / L. Harrison. – Melbourne : Motivational Press, Inc, 2014. – 108 p.

Matera M. Explore like a pirate: gamification and game-inspired course design / M. Matera. – San Diego : Dave Burgess Consulting, Inc, 2016. – 229 p.

4. Rollins Q. Play like a pirate: engage students with toys, games and comics / Q. Rollins. – San Diego : Dave Burgess Consulting, Inc, 2016. – 151 p.

в) базы данных, информационно-справочные и поисковые системы  
сайт МИЭЛ ИГУ [www.educa.isu.ru](http://www.educa.isu.ru)

Справочно-информационный портал "Русский язык" <http://gramota.ru/>

Служба тематических толковых словарей <http://www.glossary.ru/>

Словари и энциклопедии <http://dic.academic.ru/>

Образовательный портал "Учеба" <http://www.ucheba.com/>

Университетская информационная система РОССИЯ <http://uisrussia.msu.ru>

Бизнес-коммуникации: модели, средства, виды, принципы <https://sales-generator.ru/blog/biznes-kommunikatsii/?ysclid=lvx2ub7dmf939761822#6>

## **VI. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **6.1. Учебно-лабораторное оборудование:**

Для реализации данной дисциплины используются специальные помещения:

– учебные аудитории для лекционных и семинарских занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации:

Аудитория на 80 посадочных мест, укомплектованная специализированной учебной мебелью и техническими средствами обучения с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации:

экран настенный – ScreenMedia 180x180, проектор – BenQ MX661,

Компьютер преподавателя (AMD ATHLON II x3) .

ПО – Microsoft Windows, Microsoft Office Professional Plus 2010,

Kaspersky Endpoint Security

наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающие тематические иллюстрации, соответствующие рабочей программе данной дисциплины;

Аудитория на 38 посадочных мест, укомплектованная специализированной учебной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для предоставления информации большой аудитории:

Экран на штативе Screen Media Apollo, проектор переносной – Epson EB-X24,

ноутбук HP 255 G7 (Intel Core i5),  
ПО – Microsoft Windows 10 OEM, Microsoft Office Professional Plus 2010,  
Kaspersky Endpoint Security

наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающие тематические иллюстрации, соответствующие рабочей программе данной дисциплины;

– *аудитории для организации самостоятельной работы:*

Аудитория на 40 посадочных мест, укомплектованная специализированной учебной мебелью и техническими средствами обучения с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации:

интерактивная доска – Panasonic UB-T880-G, проектор – AcerS1212,  
ноутбук – Lenovo (Intel Core2Duo),  
маркерная доска.  
ПО – Microsoft Office Professional Plus 2010 Архиватор WinRAR,  
Wi-Fi.

Аудитория на 15 посадочных мест, укомплектованная специализированной учебной мебелью и техническими средствами обучения с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации:

15 компьютеров(AMD Athlon64 ) с доступом к сети интернет,  
1 компьютер оператора(AMD Athlon64),  
ПО – Microsoft Windows 7,  
Microsoft Office Professional Plus 2010,

1С:Предприятие 8. Комплект для обучения в высших и средних учебных заведениях,

Архиватор RAR WinRAR 5,  
Far Manager v3,  
КонсультантПлюс: Версия Проф,  
Kaspersky Endpoint Security

– помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования:

шкафы, расходные материалы,  
6 ноутбуков,  
4 переносных комплекта:

Экран на штативе ScreenMedia Apollo, проектор переносной – Epson EB-X24,  
ноутбук HP 255 G7 (Intel Core i5),

ПО – Microsoft Windows 10 OEM, Microsoft Office Professional Plus 2010,  
Kaspersky Endpoint Security

## **6.2. Программное обеспечение:**

Операционные системы:

- Microsoft Windows (версии Vista, 7, 10)
- ALT Linux

Пакеты офисных приложений:

- Microsoft Office (ред. Professional Plus, Standard; вер. 2007, 2010, 2013)
- LibreOffice, OpenOffice

Интернет-браузеры:

- YandexBrowser
- Атом
- Mozilla Firefox
- Google Chrome

Прикладное ПО для работы с документами:

- Архиватор RAR WinRAR (5.x Версия Академическая)
- Far Manager
- Adobe Reader
- Средства антивирусной защиты:
- Kaspersky Endpoint Security
- Онлайн сервисы:
- Видео конференц система bbb.isu.ru (система BigBlueButton)
- Образовательный портал educa.isu.ru (система LMS Moodle)
- Видеохостинг cloud.isu.ru (система NextCloud)

### 6.3. Технические и электронные средства:

1. Презентации по всем темам дисциплины.
2. Тестовые задания на сайте [www.educa.isu.ru](http://www.educa.isu.ru)

## VII. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки и реализацией компетентного подхода, в учебном процессе используются активные и интерактивные формы проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

Обучение по данной учебной дисциплине проходит с использованием таких личностно-ориентированных педагогических технологий, как:

- командная проектная работа,
- самостоятельная научно-поисковая работа,
- разноуровневое обучение.

Активные методы обучения включают в себя любые способы, приемы, инструменты разработки, проведения и совершенствования процесса обучения, которые отвечают важнейшему требованию: сотрудничеству обучающихся и преподавателя в планировании и реализации всех этапов процесса обучения.

Интерактивная деятельность предполагает организацию и развитие диалогового общения, которое ведёт к взаимопониманию, взаимодействию, к совместному решению общих, но значимых для каждого участника задач. На занятиях организуются индивидуальная, парная и групповая работа, применяются научно-исследовательские проекты.

Интерактивные технологии предполагают использование таких методов, как дискуссионное обучение, критическое мышление, решение проблем, задач, выполнение проектов индивидуально и в группе.

Все лекции представлены в презентациях, расположены на портале ИГУ EDUCA, используются гиперссылки на соответствующие сайты. На лекциях используются элементы лекций-бесед. Применяются современные методы контроля студентов (электронные тесты, индивидуальные и групповые проекты).

### Наименование тем занятий с указанием форм/ методов/ технологий обучения:

№ п/п	Тема занятия	Вид занятия	Форма / Методы//технологии дистанционного, интерактивного обучения	Количество часов
1	2	3	4	5
1	Обучающие и контролируемые игры	СРС	Размещение СРС на портале МИЭЛ educa.isu.ru	20
2	Геймификация образовательного процесса	СРС	Размещение СРС на портале МИЭЛ educa.isu.ru	20
<b>Итого часов:</b>				40

## VIII. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

### 8.1. Оценочные материалы (ОМ):

#### 8.1.1. Входной контроль не проводится.

#### 8.1.2. Оценочные средства текущего контроля

Оценочные средства в форме текущего контроля представлены техническим заданием (далее ТЗ) для выполнения проекта.

#### Проект №1.

Создайте настольную образовательную / контролируемую игру для одного из курсов бакалавриата или магистратуры по согласованию с преподавателем.

#### Критерии оценки:

№	Критерии оценивания	Баллы
1	Соответствие тематики (отработка конкретного грамматического правила или вокабуляра)	2 – полностью соответствует 1 – частично соответствует 0 – не соответствует
2	Сценарий игры (отражен в правилах игры)	2 – логичен и понятен 1 – есть незначительные недочеты 0 – нет логики
3	Роли и функции игроков (отражены в правилах игры)	2 – понятны 1 – есть незначительные недочеты 0 – не понятны
4	Качество раздаточного материала (правила игры, карточки и другой игровой материал)	2 – выполнены качественно 1 – выполнено с недочетами 0 – выполнены не качественно
5	Игровая цель (чего нужно достигнуть в игре (может отражаться в правилах игры))	2 – четкая и понятная 1 – есть недочеты 0 – цели игры нет
6	Оригинальность сюжета игры	2 – нет аналогов 1 – смиксовано несколько игр и/или добавлены свои повороты сюжета игры 0 – полностью на основе другой игры
7	Оригинальность оформления	1 – авторское оформление 0 – использование уже готовых материалов

«Зачтено» ставится, если студент набрал 7-14 баллов.

«Не зачтено» ставится, если студент набрал менее 7 баллов.

#### Проект №2.

Создайте геймифицированный сюжет для одного из курсов бакалавриата или магистратуры по согласованию с преподавателем.

#### Критерии оценки:

№	Критерии оценивания	Баллы
1	Соответствие тематики (отработка конкретного грамматического правила или вокабуляра)	2 – полностью соответствует 1 – частично соответствует 0 – не соответствует
2	Игровой сценарий	2 – логичен и понятен 1 – есть незначительные

		недочеты 0 – нет логики
3	Роли и функции игроков	2 – понятны 1 – есть незначительные недочеты 0 – не понятны
4	Мотивационные награды	2 – четкая и понятная 1 – есть недочеты 0 – цели игры нет
6	Продвижение по игре	2 – четкая и понятная 1 – есть недочеты 0 – цели игры нет

«Зачтено» ставится, если студент набрал 6-12 баллов.

«Не зачтено» ставится, если студент набрал менее 6 баллов.

### 8.1.3. Оценочные материалы для промежуточной аттестации в форме зачета

Материалы для проведения текущего и промежуточного контроля знаний студентов:

Задание: Вам необходимо провести апробацию проекта №1 или проекта №2.

Написать рефлексивно эссе. Объем эссе: 1 стр, 12 шрифт, 1 интервал.

Эссе должно соответствовать следующей структуре:

Тема, введение, основная часть (описание своих действий и их анализ), заключение (делайте выводы о том, чему вы научились, как изменились, и как будете применять этот опыт, что не получилось и что сделаете в следующий раз по-другому).

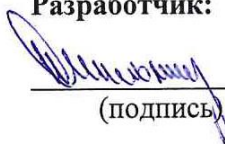
Критерии оценки:

№	Критерии оценивания	Баллы
1	Глубина рефлексии	2 – описание и рефлексия 1 – только описание 0 – отсутствует
2	Позиция автора	2 – четко выражено свое мнение 1 – необоснованность мнения 0 – позиция автора отсутствует
3	Соответствие темы	2 – раскрыта полно 1 – раскрыта неполно 0 – не раскрыта
4	Логичность	2 – логично 1 – есть недочеты 0 – логика отсутствует
6	Стиль и грамотность	2 – нет недочетов 1 – есть недочеты 0 – не соответствует

«Зачтено» ставится, если студент набрал 6-12 баллов.

«Не зачтено» ставится, если студент набрал менее 6 баллов.

**Разработчик:**

  
\_\_\_\_\_

(подпись)

зав. кафедрой европейских языков

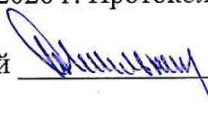
(занимаемая должность)

И. С. Шильникова

(Ф.И.О.)

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению и направленности подготовки 45.04.02 Лингвистика «Проектирование цифрового лингвистического образовательного контента / Digital Linguistic Educational Content Design».

Программа рассмотрена на заседании кафедры европейских языков  
« 10 » марта 2026 г. Протокол № 7.

Зав. кафедрой  \_\_\_\_\_ И. С. Шильникова

*Настоящая программа не может быть воспроизведена ни в какой форме без предварительного письменного разрешения кафедры-разработчика программы.*