Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Кислова Наталья Николаевна
Должность: Проректор по УМР и качеству образования
Дата подписания: 11.09.2023 14:54:29
Уникальный программный ключ:
52802513f5b14a975b3e9b13008093d5726b159bf6064f865ae65b96a966c035

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Самарский государственный социально-педагогический университет»
Кафедра иностранных языков

Утверждаю
Проректор по учебно-методической
работе и качеству образования

_____ Н.Н. Кислова

Дичинская Людмила Евгеньевна

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
для проведения промежуточной аттестации по дисциплине
«Игровые технологии на уроках иностранного языка»

Направление подготовки:
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
Направленность (профиль): «Экономика» и «Иностранный язык» (английский)

Квалификация выпускника
Бакалавр

Рассмотрено
Протокол № 1 от 27.08.2019
Заседания кафедры иностранных языков

Одобрено
Начальник Управления
образовательных программ

_____ Н.А. Доманина

Самара 2019

Пояснительная записка

Фонд оценочных средств (далее – ФОС) для промежуточной аттестации по дисциплине «Игровые технологии на уроках иностранного языка» разработан в соответствии федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки). Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 22 февраля 2018 г. № 125, основной профессиональной образовательной программой высшего образования по направлению подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), направленность (профиль): «Экономика» и «Иностранный язык» (английский), с учетом требований профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 октября 2013 г. № 544н (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 6 декабря 2013 г., регистрационный № 30550), с изменениями, внесенными приказами Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 25 декабря 2014 г. № 1115н (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 19 февраля 2015 г., регистрационный № 36091) и от 5 августа 2016 г. № 422н (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 23 августа 2016 г., регистрационный № 43326).

Цель ФОС для промежуточной аттестации – установление уровня сформированности части компетенции:

ПК-1. Способен осуществлять педагогическую деятельность по реализации образовательного процесса по предмету.

Задачи ФОС для промежуточной аттестации - контроль качества и уровня достижения результатов обучения по формируемым в соответствии с учебным планом компетенциям:

ПК-1.2. Реализует образовательную программу по предмету с использованием технологий профессиональной деятельности

Знает: типологию игр в методике обучения иностранному языку; требования к играм на уроках иностранного языка; лексику классного обихода, необходимую для организации игр на уроках иностранного языка.

Умеет: определять возможности игры для формирования образовательных результатов; организовывать взаимодействие обучающихся в процессе игры, поддерживать их активность и инициативность; проектировать элементы программы обучения иностранному языку с применением игровых технологий (формируемые образовательные результаты, место игр в календарно-тематическом плане, описание применяемых игр, обоснование целесообразности применения игровых технологий).

Владеет: опытом разработки игр для формирования языковых навыков и речевых умений на уроках иностранного языка; опытом разработки ролевой/деловой игры, направленной на воспитание культуры речевого общения, освоение обучающимися основных социальных ролей, норм и правил поведения; опытом разработки урока-викторины культурно-просветительской направленности с учетом возрастных особенностей, интересов и потребностей обучающихся; опытом организации игр на уроках иностранного языка.

Требование к процедуре оценки:

Помещение: особых требований нет.

Оборудование: нет

Инструменты: нет

Расходные материалы: нет

Доступ к дополнительным справочным материалам: задания выполняются заранее с использованием учебно-методических комплексов по иностранному языку на выбор, ФГОС и ПООП соответствующего выбранному УМК уровня общего образования; во время промежуточной аттестации доступ к справочным материалам не предусмотрен.

Нормы времени: проверка предоставленных заданий экзаменатором – 15-20 минут, устные комментарии по заданиям – 5-7 минут.

Проверяемая (ые) компетенция (и) (из ОПОП ВО):

перечислить с кодами и наименованиями

ПК-1. Способен осуществлять педагогическую деятельность по реализации образовательного процесса по предмету.

Проверяемый индикатор достижения компетенции:

перечислить с кодами и наименованиями

ПК-1.2. Реализует образовательную программу по предмету с использованием технологий профессиональной деятельности

Проверяемый (ые) результат (ы) обучения:

перечислить тот (те), на который ориентировано задание

Знает: типологию игр в методике обучения иностранному языку.

Умеет: определять возможности игры для формирования образовательных результатов; проектировать элементы программы обучения иностранному языку с применением игровых технологий (формируемые образовательные результаты, место игр в календарно-тематическом плане, описание применяемых игр, обоснование целесообразности применения игровых технологий).

Тип задания 1: практическое задание

Пример типового задания 1 (оценочные материалы):

Проанализируйте один модуль учебно-методического комплекса по иностранному языку для начальной или основной школы. Составьте проект модуля программы с применением игровых технологий по схеме:

Модуль «…»	Задачи модуля по урокам	Предлагаемая игра (тип, описание)	Образовательные результаты игры
Урок 1 «…»			
Урок 2 «…»			
….			

Устно обоснуйте возможности предлагаемых Вами игр для формирования заявленных образовательных результатов и место игр в структуре модуля.

Оценочный лист к типовому заданию 1:

Компетенции	Индикатор	Образовательные результаты	Формальные признаки сформированности компетенции	Шкала оценивания
ПК-1. Способен осуществлять педагогическую деятельность по реализации образовательного процесса по предмету.	ПК-1.2. Реализует образовательную программу по предмету с использованием технологий профессиональной деятельности	Знает: типологию игр в методике обучения иностранному языку. Умеет: определять возможности игры для формирования образовательных результатов.	определены возможности игр (игровых заданий) для формирования предметных образовательных результатов, в большинстве случаев корректно определен тип игры.	7
			определены возможности игр (игровых заданий) для формирования предметных и метапредметных образовательных результатов, во всех случаях корректно определен тип игры.	9
			определены и обоснованы возможности игр (игровых заданий) для формирования предметных и метапредметных образовательных результатов, во всех случаях корректно определен тип игры.	12
		Умеет: проектировать элементы программы обучения иностранному языку с применением игровых технологий (формируемые образовательные результаты, место игр в календарно-тематическом плане, описание применяемых игр, обоснование целесообразности применения игровых технологий).	образовательные результаты в большинстве случаев соответствуют требованиям ФГОС и задачам обучения по модулю, определено место игр в структуре модуля, приведено краткое описание игр, приведено одно основание для применения игровых технологий.	7
			образовательные результаты соответствуют требованиям ФГОС и задачам обучения по модулю, определено место игр в структуре модуля, приведено краткое описание игр, приведено несколько оснований для применения игровых технологий.	9
			образовательные результаты соответствуют требованиям ФГОС и задачам обучения по модулю, определено и обосновано место игр в структуре модуля, приведено краткое описание игр, приведено несколько оснований для применения игровых технологий.	13

Проверяемая (ые) компетенция (и) (из ОПОП ВО):

перечислить с кодами и наименованиями

ПК-1. Способен осуществлять педагогическую деятельность по реализации образовательного процесса по предмету.

Проверяемый индикатор достижения компетенции:

перечислить с кодами и наименованиями

ПК-1.2. Реализует образовательную программу по предмету с использованием технологий профессиональной деятельности

Проверяемый (ые) результат (ы) обучения:

перечислить тот (те), на который ориентировано задание

Знает: требования к играм на уроках иностранного языка, лексику классного обихода, необходимую для организации игр на уроках иностранного языка.

Умеет: организовывать взаимодействие обучающихся в процессе игры, поддерживать их активность и инициативность.

Владеет: опытом разработки игр для формирования языковых навыков и речевых умений на уроках иностранного языка, опытом организации игр на уроках иностранного языка.

Тип задания 2 – практическое задание.

Типовое задание № 2

Выберите одну игру из задания 1 и разработайте фрагмент урока по схеме:

Этап урока:

Время:

Формируемые языковые навыки или речевые умения:

Деятельность и речь учителя (на английском языке)	Деятельность и речь обучающихся (на английском языке)

При разработке фрагмента урока учитывайте требования к играм на уроках иностранного языка.

Оценочный лист к типовому заданию 2:

Компетенции	Индикатор	Образовательные результаты	Формальные признаки сформированности компетенции	Шкала оценивания
ПК-1. Способен осуществлять педагогическую деятельность по реализации образовательного процесса по предмету.	ПК-1.2. Реализует образовательную программу по предмету с использованием технологий профессиональной деятельности	Знает: требования к играм на уроках иностранного языка. Владеет: опытом разработки игр для формирования языковых навыков и речевых умений на уроках иностранного языка.	разработанный фрагмент урока соответствует основным требованиям к играм на уроках иностранного языка (наличие дидактической цели, игровой цели, правил), разработанная игра позволяет формировать заявленные языковые навыки или речевые умения.	7
			разработанный фрагмент урока соответствует основным требованиям к играм на уроках иностранного языка (наличие дидактической цели, игровой цели, правил, прослеживается возможность контролировать процесс игры), разработанная игра позволяет формировать заявленные языковые навыки или речевые умения.	9
			разработанный фрагмент урока соответствует основным требованиям к играм на уроках иностранного языка (наличие дидактической цели, игровой цели, правил, четко прослеживается возможность контролировать процесс игры), разработанная игра позволяет формировать заявленные языковые навыки или речевые умения.	12
		Знает: лексику классного обихода, необходимую для организации игр на уроках иностранного языка. Умеет: организовывать взаимодействие обучающихся в процессе игры, поддерживать их активность и инициативность. Владеет: опытом организации игр на уроках иностранного языка.	разработанный фрагмент урока описывает деятельность и речь учителя и обучающихся во время игры; лексика классного обихода для организации игры соответствует коммуникативной задаче, речь в целом соответствует нормам английского языка (допускается 1-2 негрубые ошибки).	7
			разработанный фрагмент урока описывает деятельность и речь учителя и обучающихся во время игры; лексика классного обихода для организации игры соответствует коммуникативной задаче, речь соответствует нормам английского языка.	9
			разработанный фрагмент урока описывает деятельность и речь учителя и обучающихся во время игры; лексика классного обихода для организации игры соответствует коммуникативной задаче, речь соответствует нормам английского языка, применяются приемы поддержания активности и инициативности обучающихся.	13

Проверяемая (ые) компетенция (и) (из ОПОП ВО):

перечислить с кодами и наименованиями

ПК-1. Способен осуществлять педагогическую деятельность по реализации образовательного процесса по предмету.

Проверяемый индикатор достижения компетенции:

перечислить с кодами и наименованиями

ПК-1.2. Реализует образовательную программу по предмету с использованием технологий профессиональной деятельности.

Проверяемый (ые) результат (ы) обучения:

перечислить тот (те), на который ориентировано задание

Владеет: опытом разработки ролевой /деловой игры, направленной на воспитание культуры речевого общения, освоение обучающимися основных социальных ролей, норм и правил поведения.

Тип задания 3 – практическое задание (выполняется заранее)

Типовое задание № 3.

Разработайте и представьте в форме сценария ролевую /деловую игру, направленную на воспитание культуры речевого общения и / или освоение обучающимися основных социальных ролей, норм и правил поведения. Устно обоснуйте возможности игры для решения задач воспитания школьников.

Оценочный лист к типовому заданию 3:

Компетенции	Индикатор	Образовательные результаты	Формальные признаки сформированности компетенции	Шкала оценивания
ПК-1. Способен осуществлять педагогическую деятельность по реализации образовательного процесса по предмету.	ПК-1.2. Реализует образовательную программу по предмету с использованием технологий профессиональной деятельности	Владеет: опытом разработки ролевой /деловой игры, направленной на воспитание культуры речевого общения, освоение обучающимися основных социальных ролей, норм и правил поведения.	разработанная деловая / ролевая игра позволяет решать задачи воспитания школьников: воспитание культуры речевого общения и / или освоение обучающимися основных социальных ролей, норм и правил поведения, игра соответствует основным требованиям к играм данного типа (наличие дидактической цели, ситуации или проблемы, ролей для каждого участника)	15
			разработанная деловая / ролевая игра позволяет решать задачи воспитания школьников: воспитание культуры речевого общения и / или освоение обучающимися основных социальных ролей, норм и правил поведения, игра соответствует основным требованиям к играм данного типа (наличие дидактической цели, ситуации или проблемы, ролей для каждого участника, игра носит управляемый характер)	20
			разработанная деловая / ролевая игра позволяет решать задачи воспитания школьников: воспитание культуры речевого общения и / или освоение обучающимися основных социальных ролей, норм и правил поведения, игра соответствует основным требованиям к играм данного типа (наличие дидактической цели, ситуации или проблемы, ролей для каждого участника, характер управления ходом игры со стороны учителя обусловлен задачами игры)	25

Проверяемая (ые) компетенция (и) (из ОПОП ВО):

перечислить с кодами и наименованиями

ПК-1. Способен осуществлять педагогическую деятельность по реализации образовательного процесса по предмету.

Проверяемый индикатор достижения компетенции:

перечислить с кодами и наименованиями

ПК-1.2. Реализует образовательную программу по предмету с использованием технологий профессиональной деятельности.

Проверяемый (ые) результат (ы) обучения:

перечислить тот (те), на который ориентировано задание

Владеет:

опытом разработки урока-викторины культурно-просветительской направленности с учетом возрастных особенностей, интересов и потребностей обучающихся.

Тип задания 4 – практическое задание (готовится заранее).

Типовое задание 4

Разработайте и представьте в форме сценария урок-викторину культурно-просветительской направленности. Укажите возраст обучающихся, необходимое оборудование. Сформулируйте задачи урока в области культурно-просветительской деятельности. Устно обоснуйте, какие интересы и потребности обучающихся в культурно-просветительской деятельности могут быть сформированы средствами данного урока-викторины и каким образом это может быть достигнуто.

Оценочный лист к типовому заданию 4:

Компетенции	Индикаторы	Образовательные результаты	Формальные признаки сформированности компетенции	Шкала оценивания
ПК-1. Способен осуществлять педагогическую деятельность по реализации	ПК-1.2. Реализует образовательную программу по предмету с	Владеет: опытом разработки урока-викторины культурно-просветительской направленности с	Определены задачи урока-викторины в области культурно-просветительской деятельности, указано необходимое оборудование, представлен сценарий урока-викторины.	15

образовательного процесса по предмету.	использованием технологий профессиональной деятельности	учетом возрастных особенностей, интересов и потребностей обучающихся.	Определены задачи урока-викторины в области культурно-просветительской деятельности, указано необходимое оборудование, представлен сценарий урока-викторины, виды деятельности и формы работы подобраны с учетом возрастных особенностей обучающихся.	20
			Определены задачи урока-викторины в области культурно-просветительской деятельности, указано необходимое оборудование, представлен сценарий урока-викторины, виды деятельности и формы работы подобраны с учетом возрастных особенностей обучающихся, устно обосновано, каким образом могут быть сформированы интересы и потребности обучающихся в культурно-просветительской деятельности.	25

Методические материалы, определяющие процедуру и критерии оценивания сформированности компетенций при проведении промежуточной аттестации

Задания выполняются заранее. Выполненные задания предоставляются экзаменатору в печатном виде. На зачете обучающийся дает устные комментарии по заданиям.

Полученные обучающимся баллы фиксируются в оценочном листе. Общий балл затем переводится в отметку по шкале: 56-70 – удовлетворительно, 71-85 – хорошо, 86-100 – отлично; 56-100 – зачтено.

Оценочный лист

Задание	Компетенции	Индикатор	Баллы
Задание 1	ПК-1	ПК-1.2	14-18-25
Задание 2	ПК-1	ПК-1.2	14-18-25
Задание 3	ПК-1	ПК-1.2	15-20-25
Задание 4	ПК-1	ПК-1.2	15-20-25
Общий балл, набранный обучающимся			
Отметка			