

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«Красноярский государственный педагогический университет
им. В.П. Астафьева»**
(КГПУ им. В.П. Астафьева)
Факультет иностранных языков

Кафедра разработчик:
Кафедра германо-романской филологии
и иноязычного образования

УТВЕРЖДЕНО
на заседании кафедры
протокол №13 от 06.05.2026 г.
Зав. кафедрой М. В. С т е х и н а



ОДОБРЕНО
на заседании научно-методического
протокол № 08 от 14.05.2026 г.
Председатель НМСС(Н) Лукиных Ю.В.



ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации
обучающихся по дисциплине «Игровые технологии в
иноязычном образовании»

Направление подготовки: 44.04.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль) образовательной программы:
Инновационные технологии в иноязычном

образовании Квалификация (степень) выпускника:

магистр

Форма получения образования: заочная

Составитель: И.П. Селезнева канд. пед. наук, доцент

1. Назначение фонда оценочных средств

1.1. Целью создания ФОС дисциплины «Игровые технологии в иноязычном образовании» является установление соответствия учебных достижений запланированным результатам обучения и требованиям основной профессиональной образовательной программы, рабочей программы дисциплины.

1.2. ФОС разработан на основании нормативных документов:

- Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование (уровень магистратуры);
- образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование, направленность (профиль) образовательной программы: «Инновационные технологии в иноязычном образовании»;
- Положения о формировании фонда оценочных средств для текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой (государственной итоговой) аттестации обучающихся по образовательным программам высшего образования - программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры, программам подготовки научно-педагогических кадров в аспирантуре в федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева».

2. Перечень компетенций, подлежащих формированию в рамках дисциплины

2.1. Перечень компетенций, которыми обучающиеся должны овладеть в результате изучения дисциплины:

УК-1 Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий

УК-1.3: Владеет навыками критического анализа проблемных ситуаций на основе системного подхода и определения стратегии действий для достижения поставленной цели

ОПК-3 Способен проектировать организацию совместной и индивидуальной учебной и воспитательной деятельности обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями

ОПК-3.1: Знает: принципы индивидуализации обучения, развития, воспитания обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями; модели проектирования совместной и индивидуальной учебной и воспитательной деятельности обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями

ОПК-3.2: Умеет: проектировать и применять оптимальные формы и технологии организации совместной и индивидуальной учебной и воспитательной деятельности обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями

ОПК-3.3: Владеет навыками осуществления деятельности по проектированию организации совместной и индивидуальной учебной и воспитательной деятельности обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями

3. Фонд оценочных средств для промежуточной

аттестации Семестр и форма аттестации: 1, 2 семестр; экзамен (2 семестр)

Типовые контрольные задания:

Устный ответ на экзамене

Выступление с презентацией

Составление конспекта

Составление таблицы с анализом основных понятий

Тест

Примерный перечень вопросов к экзамену (устный ответ)

1. Игра как вид деятельности.
2. Структура игры как деятельности личности: целеполагание, планирование, реализация цели, анализ результатов.
3. Мотивация игровой деятельности: добровольность, возможность выбора, элементы соревновательности, удовлетворение потребности в самореализации.
4. Игровая организация учебного процесса.
5. Функции игровых технологий в иноязычном образовании: социализация, межкультурная коммуникация, самоидентификация и самореализация, диагностическая, терапевтическая, коррекционная, развлекательная функции.
6. Этапы организации и реализации игры: подготовительный или информационно-мотивационный, основной или моделирующий, заключительный или рефлексивный.
7. Условия реализации игры: моделирование реальной ситуации, ситуативная адаптация к роли, исполнение роли в соответствии с моделируемой ситуацией, концентрация на достижении цели.
8. Учебные игры и обучающие игровые технологии.
9. Традиционные игры.
10. Празднично-игровые формы.
11. Искусственные игровые формы.
12. Компьютерно-игровые и видео-игровые формы.
13. Методические задачи игры на уроке иностранного языка.
14. Результативность дидактических игр.
15. Исследовательские и имитационные игры.
16. Деловая учебная игра.
17. Языковая игра как разновидность речевой игры.
18. Понятие “категории ролей” в ролевой игре.
19. Имитационно-символическая игра.
20. Игра как компетентностно-ориентированная технология.
21. Игровые технологии как вид педагогических технологий.
22. Амбивалентность: реализация реального и условного поведения в игре.

Критерии и шкала оценивания устного ответа

Критерии	Оценка
<p>Дан полный, развернутый ответ на вопрос, продемонстрированы исчерпывающие знания в раскрытии темы (проблемы, вопроса).</p> <p>В ответе проявляется свободное оперирование терминами и понятиями, умение выделить и охарактеризовать существенные и второстепенные признаки рассматриваемых объектов (явлений, процессов, проблем), раскрыть причинно-следственные связи.</p>	Отлично (5 баллов)

<p>Ответ логичен, доказателен, изложен в терминах науки, демонстрирует авторскую позицию обучающегося.</p> <p>Могут быть допущены недочеты в определении терминов и понятий, исправленные студентом самостоятельно в процессе ответа.</p>	
<p>Дан полный, развернутый ответ на поставленный вопрос, показано умение выделить существенные признаки и причинно-следственные связи. Ответ четко структурирован, логичен, изложен в терминах науки.</p> <p>В ответе допущены недочеты или незначительные ошибки, исправленные студентом с помощью «наводящих» вопросов преподавателя.</p>	Хорошо (4 балла)
<p>Дан недостаточно полный и недостаточно развернутый ответ.</p> <p>Логика и последовательность изложения имеют нарушения.</p> <p>Допущены существенные ошибки в раскрытии понятий и употреблении терминов.</p> <p>Студент не способен самостоятельно выделить существенные признаки и причинно-следственные связи; может продемонстрировать лишь фрагментарные знания по каждому из вопросов, проиллюстрировав на примерах их основные положения только с помощью преподавателя.</p> <p>Речевое оформление требует поправок, коррекции.</p>	Удовлетворительно (3 балла)
<p>Не получен удовлетворительный ответ на вопрос.</p> <p>Проявлено незнание важнейших понятий, концепций, фактов.</p> <p>В ответе отсутствует логика.</p> <p>Дополнительные и уточняющие вопросы преподавателя не приводят к коррекции ответа на поставленный вопрос.</p>	Неудовлетворительн о (0 баллов)

Примерный перечень тем для докладов (выступление с презентацией)

1. Учебные игры и обучающие игровые технологии.
2. Традиционные игры.

3. Празднично-игровые формы.
4. Искусственные игровые формы.
5. Компьютерно-игровые и видео-игровые формы.
6. Методические задачи игры на уроке иностранного языка.
7. Результативность дидактических игр.
8. Исследовательские и имитационные игры.
9. Деловая учебная игра.
10. Языковая игра как разновидность речевой игры.
11. Понятие “категории ролей” в ролевой игре.
12. Имитационно-символическая игра.
13. Игра как компетентностно-ориентированная технология.
14. Игровые технологии как вид педагогических технологий.

Критерии и шкала оценивания доклада

Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Алгоритм оценивания	Оценка в баллах
Доклад	Продукт самостоятельной работы студента по заданной теме (проблеме). Предъявляется в форме публичного выступления по представлению полученных результатов решения определенной учебно-практической, учебно-исследовательской задачи или результатов поиска и осмысления информации по	Соответствие содержания заявленной теме	1
		Обозначен круг понятий и терминов, необходимых для описания исследуемого положения	1
		Доклад разделен на смысловые части и отражена логика рассуждений при переходе от одной части к другой	1
		подача материала выступления: свободное владение содержанием, общение с аудиторией	1
		Доклад сопровождается мультимедийной презентацией	4
		В докладе сделаны промежуточные и конечные выводы	1
		Ответное слово докладчика (чёткие	1

	заданной теме	ответы на вопросы)	
		Итого	10

Примерный перечень тематики конспектов:

1. Этапы организации и реализации игры: подготовительный или информационно-мотивационный, основной или моделирующий, заключительный или рефлексивный.
2. Условия реализации игры: моделирование реальной ситуации, ситуативная адаптация к роли, исполнение роли в соответствии с моделируемой ситуацией, концентрация на достижении цели.
3. Интерактивные технологии на уроке иностранного языка.
4. Типологизация игровых технологий в иноязычном образовании.

Критерии и шкала оценивания задания

Оценка в баллах (по пятибалльной системе)	Процент успешного выполнения всех пунктов задания
отлично	Не менее 90%
хорошо	Не менее 70%
удовлетворительно	Не менее 50%
неудовлетворительно	Менее 50%

Составление таблицы с анализом основных понятий

1. Представить в виде таблицы сравнительный анализ видов игровой деятельности.

Задание 2. Проанализировать и представить в виде таблицы базовые понятия игровых технологий.

Задание 3. Представить в виде таблицы теоретические основания современных тенденций использования игровых технологий в иноязычном образовании.

Критерии и шкала оценивания задания

Оценка в баллах (по пятибалльной системе)	Процент успешного выполнения всех пунктов задания
отлично	Не менее 90%
хорошо	Не менее 70%

удовлетворительно	Не менее 50%
неудовлетворительно	Менее 50%

Пример теста

Задание 1. Модификациями деловой игры являются (одна модификация лишняя):

- А) ролевая игра
- Б) имитационная игра
- В) деловой театр

Г) развивающая игра

Задание 2. Дидактическая игра может быть использована на следующих этапах обучения иностранному языку:

- А) на раннем этапе
- Б) на среднем этапе
- В) на старшем этапе

Г) на всех этапах обучения

Задание 3. Игры, в основе которых лежит методический прием ранжирования, могут быть отнесены к:

- А) лексическим
- Б) коммуникативным
- В) играм на запоминание**
- Г) лексико-грамматическим играм.

Задание 4. Применение игровых подходов для неигровых процессов с целью повышения мотивации участника процесса - это ...

- А) геймификация**
- Б) персонализация
- В) коммуникативное включение в процесс
- Г) личностное включение в процесс

Задание 5. К компьютерным технологиям обучения иностранному языку можно отнести (дополните):

- А) интерактивные учебники
- Б) обучение через видеоигры
- В) дистанционное обучение
- Г)...

Задание 6. Дидактический потенциал игровой технологии определяется следующими характеристиками (одна – лишняя):

- А) аутентичность
- Б) актуальность
- В) мобильность
- Г) **поликультурность**

Задание 7. Метод физических действий К.С. Станиславского лежит в основе игровой технологии:

- а) **драматизации**
- б) трансформации драматургического материала в сказкотерапии
- в) сказкотерапии
- г) гештальт-терапии

Задание 8. К основным принципам разработки и проведения игры относятся следующие принципы (один принцип лишний):

- А) принцип развития
- Б) **принцип моделирования**
- В) принцип учета гендерных различий
- Г) принцип общения

Задание 9. В.Г. Семенов подразделяет методические игры на:

- А) **интерактивные и не-интерактивные**
- Б) индивидуальные и коллективные
- В) ролевые и сюжетно-ролевые
- Г) учебные и обучающие

Задание 10. Игры, содержащие анализ проблемных ситуаций – это:

- А) **ситуативные игры**
- Б) ролевые игры
- В) деловые игры
- Г) операциональные игры.

Критерии и шкала оценивания теста

Задания с выбором ответа	
Правильный ответ	1 балл
Неправильный ответ	0 баллов
Задания с развёрнутым ответом	
Правильный и точный ответ	2 балла
Правильный ответ, но допущены недочёты	1 балл

Неправильный ответ	0 баллов
--------------------	----------

Тест: уровни достижения образовательного результата

Оценка (по пятибалльной системе)	Процент выполнения всех заданий
отлично	Не менее 90%
хорошо	Не менее 70%
удовлетворительно	Не менее 50%
неудовлетворительно	Менее 50%