

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

**Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования "Пермский
государственный национальный исследовательский
университет"**

Кафедра лингводидактики

**Авторы-составители: Куприянычева Екатерина Андреевна
Даниловских Елена Александровна
Мишланова Светлана Леонидовна**

Рабочая программа дисциплины

GAMIFICATION IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING

Код УМК 99349

Утверждено
Протокол №6
от «10» февраля 2023 г.

Пермь, 2023

1. Наименование дисциплины

Gamification in Foreign Language Teaching

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина входит в вариативную часть Блока « М.1 » образовательной программы по направлениям подготовки (специальностям):

Направление подготовки: **44.04.01** Педагогическое образование
направленность Цифровая лингводидактика (иностранные языки)

3. Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины **Gamification in Foreign Language Teaching** у обучающегося должны быть сформированы следующие компетенции:

44.04.01 Педагогическое образование (направленность : Цифровая лингводидактика (иностраные языки))

ПК.2 Способен преподавать по программам бакалавриата и ДПП, ориентированным на соответствующий уровень квалификации

Индикаторы

ПК.2.3 Использует эффективные методики и технологии обучения и воспитания по программам бакалавриата и ДПП

ПК.9 Способен разрабатывать и использовать образовательный цифровой контент для решения профессиональных и научно-исследовательских задач

Индикаторы

ПК.9.1 Применяет цифровые технологии при проектировании образовательного процесса и решения научно-исследовательских задач

4. Объем и содержание дисциплины

Направление подготовки	44.04.01 Педагогическое образование (направленность: Цифровая лингводидактика (иностранные языки))
форма обучения	очная
№№ триместров, выделенных для изучения дисциплины	5
Объем дисциплины (з.е.)	3
Объем дисциплины (ак.час.)	108
Контактная работа с преподавателем (ак.час.), в том числе:	36
Проведение лекционных занятий	12
Проведение практических занятий, семинаров	24
Самостоятельная работа (ак.час.)	72
Формы текущего контроля	Защищаемое контрольное мероприятие (2) Итоговое контрольное мероприятие (1)
Формы промежуточной аттестации	Экзамен (5 триместр)

5. Аннотированное описание содержания разделов и тем дисциплины

Gamification in Foreign Language Teaching

This section covers the general principles of gamification technology and defines the term itself. It indicates the place and role of gamification in the field of education in general and in teaching foreign languages in particular. The influence of gamification on the motivation of students and on the efficiency of mastering educational material is considered. Components of the model for the effective use of gamification in teaching foreign languages are - the purpose of gamification, tasks, approaches to solving problems, principles and conditions for the effective use of gamification, means and forms of learning. Consideration of risks in case of non-compliance with the conditions and principles of gamification in relation to the foreign languages teaching. Three types of game elements used in gamification are considered: dynamics (emotions, narrative, promotion, relationships), mechanics (tasks, chance, competition, cooperation, feedback, resource accumulation, deal, victory) and mechanisms (components), interconnections between game elements.

Gamification as an innovative pedagogical technology

This section covers the general principles of gamification technology and defines the term itself. It indicates the place and role of gamification in the field of education in general and in teaching foreign languages in particular. The influence of gamification on the motivation of students and on the efficiency of mastering educational material is considered.

A model of the effective use of gamification in foreign languages teaching

Components of the model for the effective use of gamification in teaching foreign languages are - the purpose of gamification, tasks, approaches to solving problems, principles and conditions for the effective use of gamification, means and forms of learning. Consideration of risks in case of non-compliance with the conditions and principles of gamification in relation to the foreign languages teaching.

Mechanisms of a modern gamified lesson

Three types of game elements used in gamification are considered: dynamics (emotions, narrative, promotion, relationships), mechanics (tasks, chance, competition, cooperation, feedback, resource accumulation, deal, victory) and mechanisms (components), interconnections between game elements.

Gamification in Foreign Language Teaching

Acquaintance with digital tools for designing the educational process: tools and services for organizing collaboration and planning activities, for organizing remote work in a team, for conducting research (receiving and processing data), creating an educational product, presenting research results. The practical application of digital technologies in the design of the educational process, the organization of research activities, the creation of their own educational product in the form of a didactic game, a quest, followed by a presentation and testing.

Electronic resources for educational games creation

Acquaintance with digital tools for designing the educational process: tools and services for organizing collaboration and planning activities, for organizing remote work in a team, for conducting research (receiving and processing data), creating an educational product, presenting research results

Creation of methodological support for a foreign language lesson based on EMC

The practical application of digital technologies in the design of the educational process, the organization of research activities, the creation of their own educational product in the form of a didactic game, a quest, followed by a presentation and testing.

6. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Освоение дисциплины требует систематического изучения всех тем в той последовательности, в какой они указаны в рабочей программе.

Основными видами учебной работы являются аудиторские занятия. Их цель - расширить базовые знания обучающихся по осваиваемой дисциплине и систему теоретических ориентиров для последующего более глубокого освоения программного материала в ходе самостоятельной работы. Обучающемуся важно помнить, что контактная работа с преподавателем эффективно помогает ему овладеть программным материалом благодаря расстановке необходимых акцентов и удержанию внимания интонационными модуляциями голоса, а также подключением аудио-визуального механизма восприятия информации.

Самостоятельная работа преследует следующие цели:

- закрепление и совершенствование теоретических знаний, полученных на лекционных занятиях;
- формирование навыков подготовки текстовой составляющей информации учебного и научного назначения для размещения в различных информационных системах;
- совершенствование навыков поиска научных публикаций и образовательных ресурсов, размещенных в сети Интернет;
- самоконтроль освоения программного материала.

Обучающемуся необходимо помнить, что результаты самостоятельной работы контролируются преподавателем во время проведения мероприятий текущего контроля и учитываются при промежуточной аттестации.

Обучающимся с ОВЗ и инвалидов предоставляется возможность выбора форм проведения мероприятий текущего контроля, альтернативных формам, предусмотренным рабочей программой дисциплины. Предусматривается возможность увеличения в пределах 1 академического часа времени, отводимого на выполнение контрольных мероприятий.

Процедура оценивания результатов обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья по дисциплине предусматривает предоставление информации в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации.

При проведении текущего контроля применяются оценочные средства, обеспечивающие передачу информации, от обучающегося к преподавателю, с учетом психофизиологических особенностей здоровья обучающихся.

7. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

При самостоятельной работе обучающимся следует использовать:

- конспекты лекций;
- литературу из перечня основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля);
- текст лекций на электронных носителях;
- ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимые для освоения дисциплины;
- лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение из перечня информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине;
- методические указания для обучающихся по освоению дисциплины.

8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

Основная:

1. Голованова, Н. Ф. Педагогика : учебник и практикум для вузов / Н. Ф. Голованова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 377 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-01228-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. <https://urait.ru/bcode/469584>

2. Педагогические технологии в 3 ч. Часть 1. Образовательные технологии : учебник и практикум для академического бакалавриата / Л. В. Байбородова [и др.] ; под общей редакцией Л. В. Байбородовой, А. П. Чернявской. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 258 с. — (Образовательный процесс). — ISBN 978-5-534-06324-0. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. <https://www.urait.ru/bcode/437117>

Дополнительная:

1. Педагогические технологии в 3 ч. Часть 2. Организация деятельности : учебник и практикум для академического бакалавриата / Л. В. Байбородова [и др.] ; под редакцией Л. В. Байбородовой. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 234 с. — (Образовательный процесс). — ISBN 978-5-534-06325-7. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. <https://www.urait.ru/bcode/441783>

2. Педагогические технологии в 3 ч. Часть 3. Проектирование и программирование : учебник и практикум для академического бакалавриата / Л. В. Байбородова [и др.] ; под редакцией Л. В. Байбородовой. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 219 с. — (Образовательный процесс). — ISBN 978-5-534-06326-4. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. <https://www.urait.ru/bcode/441784>

3. Утемов, В. В. Креативная педагогика : учебное пособие для бакалавриата и магистратуры / В. В. Утемов, М. М. Зиновкина, П. М. Горев. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 237 с. — (Университеты России). — ISBN 978-5-534-08258-6. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. <https://www.urait.ru/bcode/424711>

9. Перечень ресурсов сети Интернет, необходимых для освоения дисциплины

[https://www.academia.edu/ About gamification](https://www.academia.edu/About_gamification)

<https://ii.library.jhu.edu/2014/05/13/what-is-gamification-and-why-use-it-in-teaching/> Gamification as an innovative pedagogical technology

<https://vznaniya.ru/> Взнания

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

Образовательный процесс по дисциплине **Gamification in Foreign Language Teaching** предполагает использование следующего программного обеспечения и информационных справочных систем:

- 1) access to the electronic information and educational environment of the university;
- 2) Internet services and electronic resources (search engines, e-mail, professional thematic chats and forums, platforms for creating game content)

List of required licensed and (or) free software:

- 1) office suite of applications (word processor, program for preparing electronic presentations);
- 2) a program for demonstrating video materials (player);
- 3) an application that allows you to view and play the media content of PDF files.

При освоении материала и выполнения заданий по дисциплине рекомендуется использование материалов, размещенных в Личных кабинетах обучающихся ЕТИС ПГНИУ (student.psu.ru).

При организации дистанционной работы и проведении занятий в режиме онлайн могут использоваться:

система видеоконференцсвязи на основе платформы BigBlueButton (<https://bigbluebutton.org/>).

система LMS Moodle (<http://e-learn.psu.ru/>), которая поддерживает возможность использования текстовых материалов и презентаций, аудио- и видеоконтент, а так же тесты, проверяемые задания, задания для совместной работы.

система тестирования Indigo (<https://indigotech.ru/>).

11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1) To conduct lecture and seminar-type classes (practical classes) the equipped with specialized furniture, demonstration equipment (projector, screen, computer / laptop) with appropriate software, chalk and (or) marker board is required.

2) To carry out current control and intermediate certification activities, a classroom equipped with specialized furniture, demonstration equipment (projector, screen, computer / laptop) with appropriate software, chalk and (or) marker board is required.

3) For independent work, the premises of the Scientific Library of Perm State National Research University equipped with computer technology and providing access to the information and telecommunication network "Internet" and to the electronic information and educational environment are used.

Помещения научной библиотеки ПГНИУ для обеспечения самостоятельной работы обучающихся:

1. Научно-библиографический отдел, корп.1, ауд. 142. Оборудован 3 персональными компьютера с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

2. Читальный зал гуманитарной литературы, корп. 2, ауд. 418. Оборудован 7 персональными компьютерами с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

3. Читальный зал естественной литературы, корп.6, ауд. 107а. Оборудован 5 персональными компьютерами с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

4. Отдел иностранной литературы, корп.2 ауд. 207. Оборудован 1 персональным компьютером с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

5. Библиотека юридического факультета, корп.9, ауд. 4. Оборудована 11 персональными компьютерами с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

6. Читальный зал географического факультета, корп.8, ауд. 419. Оборудован 6 персональными компьютерами с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

Все компьютеры, установленные в помещениях научной библиотеки, оснащены следующим программным обеспечением:

Операционная система ALT Linux;

Офисный пакет Libreoffice.

Справочно-правовая система «КонсультантПлюс»

**Фонды оценочных средств для аттестации по дисциплине
Gamification in Foreign Language Teaching**

**Планируемые результаты обучения по дисциплине для формирования компетенции.
Индикаторы и критерии их оценивания**

ПК.2

Способен преподавать по программам бакалавриата и ДПП, ориентированным на соответствующий уровень квалификации

Индикатор	Планируемые результаты обучения	Критерии оценивания результатов обучения
<p>ПК.2.3 Использует эффективные методики и технологии обучения и воспитания по программам бакалавриата и ДПП</p>	<p>Competence: Uses effective methods and technologies of training and education in Bachelor and CPD programs</p> <p>Know the methods and technologies of training and education for Bachelor and CPD programs, the requirements of the Federal State Educational Standards of secondary vocational education, CPD, professional standards and other qualification documents, the requirements and approaches to the implementation of work with modern textbooks and manuals, the methodology for developing assessment tools.</p> <p>Be able to implement methods, technologies and teaching methods, as well as analyze the results of the process of their use in organizations engaged in educational activities.</p> <p>Possess the skills of high-quality selection and effective application of methodological training materials, including textbooks and manuals, including electronic publications and training simulators, ensuring the implementation of vocational training programs for SVE and (or) CPD.</p>	<p align="center">Неудовлетворител</p> <p>The knowledge, skills and abilities provided by the competence are not formed.</p> <p align="center">Удовлетворительн</p> <p>Knows certain methodological techniques and technologies, training and education for Bachelor and CPD programs, the requirements of the Federal State Educational Standards of secondary vocational education, CPD, professional standards and other qualification documents, some requirements and approaches to the implementation of work with modern textbooks and manuals, the methodology for developing assessment tools.</p> <p>Is able to implement, with advisory support, teaching methods, technologies and techniques, as well as analyze the results of the process of their use in organizations engaged in educational activities.</p> <p>Does not have the skills to select and apply methodological training materials, including textbooks and manuals, including electronic publications and training simulators that ensure the implementation of vocational training programs for SVE and (or) CPD.</p> <p align="center">Хорошо</p> <p>Knows the methods and technologies of training and education for Bachelor and CPD programs, the requirements of the Federal State Educational Standards of secondary vocational education, CPD, professional standards and other qualification documents, the requirements and approaches to the implementation of work with modern textbooks and manuals, the methodology for developing assessment tools.</p> <p>Is able to implement teaching methods,</p>

Индикатор	Планируемые результаты обучения	Критерии оценивания результатов обучения
		<p style="text-align: center;">Хорошо</p> <p>technologies and techniques, as well as analyze the results of the process of their use in organizations engaged in educational activities, but makes single mistakes.</p> <p>Possesses the skills of selecting and applying methodological training materials, including textbooks and manuals, including electronic publications and training simulators, ensuring the implementation of vocational training programs for SVE and (or) CPD.</p> <p style="text-align: center;">Отлично</p> <p>Knows the methods and technologies of training and education in Bachelor and CPD programs, the requirements of the Federal State Educational Standards of secondary vocational education, CPD, professional standards and other qualification documents, the requirements and approaches to the implementation of work with modern textbooks and manuals, the methodology for developing assessment tools. Is able to implement teaching methods, technologies and techniques, as well as analyze the results of the process of their use in organizations engaged in educational activities independently.</p> <p>Possesses stable skills of high-quality selection and effective application of methodological training materials, including textbooks and manuals, including electronic publications and training simulators that ensure the implementation of vocational training programs for SVE and (or) CPD.</p>

ПК.9

Способен разрабатывать и использовать образовательный цифровой контент для решения профессиональных и научно-исследовательских задач

Индикатор	Планируемые результаты обучения	Критерии оценивания результатов обучения
<p>ПК.9.1 Применяет цифровые технологии при проектировании образовательного процесса и решения</p>	<p>Competence: Applies digital technologies for the design of the educational process and the solution of scientific-research problems</p>	<p style="text-align: center;">Неудовлетворител</p> <p>The knowledge, skills and abilities provided by the competence are not formed.</p> <p style="text-align: center;">Удовлетворительн</p> <p>Does not fully know the requirements for Bachelor and CPD programs, the requirements</p>

Индикатор	Планируемые результаты обучения	Критерии оценивания результатов обучения
<p>научно-исследовательских задач</p>	<p>Know the requirements for Bachelor and CPD programs, the requirements of the Federal State Educational Standards of secondary vocational education, CPD, professional standards and other qualification documents related to information and communication technologies; know the tools and services for organizing collaboration and planning activities, for conducting research, creating a research product and presenting research results.</p> <p>Be able to apply digital technologies for the design of the educational process, the organization of scientific-research activities:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tools and services for organizing collaboration and planning activities (e-mail, instant messengers, services for organizing video conferencing sessions (Sferum, Yandex teleconference and others), sharing documents (Yandex documents); tools for remote organization of teamwork (Trello and others), virtual boards (Padlet and others); online calendars (Yandex-calendar), services for creating mental maps (MindMeister and others), the ClassCraft gaming platform); • to conduct researches (conducting surveys (Yandex forms, web questionnaire and others), digital laboratories for obtaining and processing data (Einstein, Pasco and others), virtual applications (for Android: PhyPox, Physics Toolbox Suite and others); 	<p style="text-align: center;">Удовлетворительн</p> <p>of the Federal State Educational Standards of secondary vocational education, CPD, professional standards and other qualification documents related to information and communication technologies; does not know the tools and services for organizing collaboration and planning activities, for conducting research, creating a research product and presenting research results.</p> <p>Is able to use digital technologies with advisory support for the design of the educational process, the organization of scientific-research activities.</p> <p>Partially owns the skills of designing a scientific research, the skills of developing, implementing a research aimed at solving a scientific problem, and publicly presenting the results of a scientific research using digital tools and services.</p> <p style="text-align: center;">Хорошо</p> <p>Knows the requirements for Bachelor and CPD programs, the requirements of the Federal State Educational Standards of secondary vocational education, CPD, professional standards and other qualification documents related to information and communication technologies; knows the tools and services for organizing collaboration and planning activities, for conducting research, creating a research product and presenting research results.</p> <p>Is able to apply digital technologies for the design of the educational process, the organization of scientific-research activities, but sometimes seeks consulting support.</p> <p>Possesses the skills of designing scientific research, the skills of developing, implementing research aimed at solving a scientific problem, and publicly presenting the results of scientific research using digital tools and services, rarely experiences difficulties associated with the use of digital tools.</p> <p style="text-align: center;">Отлично</p> <p>Knows at a high level the requirements for</p>

Индикатор	Планируемые результаты обучения	Критерии оценивания результатов обучения
	<ul style="list-style-type: none"> • creating a product (platforms for creating games and interactive simulators eTreniki (development of tasks of various types), Learnis, LearningApps (creation of an educational quest, interactive video, quiz and various types of games), ClassCraft (development of interactive quests with tasks), WizerMe (creation of interactive sheets)); • presentation of research results (creation of interactive presentations (Prezi, Sway, PowerPoint), as well as presentations in the form of infographics, posters). <p>Possess the skills of designing a scientific research, the skills of developing, implementing a research focused on solving a scientific problem, and publicly presenting the results of a scientific research using digital tools and services.</p>	<p style="text-align: center;">Отлично</p> <p>Bachelor and CPD programs, the requirements of the Federal State Educational Standards of secondary vocational education, CPD, professional standards and other qualification documents related to information and communication technologies; knows the tools and services for organizing collaboration and planning activities, for conducting research, creating a research product and presenting research results.</p> <p>Is able to apply digital technologies in the design of the educational process, the organization of research activities independently.</p> <p>Possesses the skills of designing a scientific research, the skills of developing, implementing a research aimed at solving a scientific problem, and publicly presenting the results of a scientific research using digital tools and services.</p>

Оценочные средства текущего контроля и промежуточной аттестации

Схема доставки : Базовая

Вид мероприятия промежуточной аттестации : Экзамен

Способ проведения мероприятия промежуточной аттестации : Оценка по дисциплине в рамках промежуточной аттестации определяется на основе баллов, набранных обучающимся на контрольных мероприятиях, проводимых в течение учебного периода.

Максимальное количество баллов : 100

Конвертация баллов в отметки

«отлично» - от 81 до 100

«хорошо» - от 61 до 80

«удовлетворительно» - от 43 до 60

«неудовлетворительно» / «незачтено» менее 43 балла

Компетенция (индикатор)	Мероприятие текущего контроля	Контролируемые элементы результатов обучения
ПК.2.3 Использует эффективные методики и технологии обучения и воспитания по программам бакалавриата и ДПП	Mechanisms of a modern gamified lesson Защищаемое контрольное мероприятие	Know the methods and technologies of training and education in Bachelor and CPD programs, the requirements of the Federal State Educational Standards of secondary vocational education, CPD, professional standards and other qualification documents, the requirements and approaches to the implementation of work with modern textbooks and manuals, the methodology for developing assessment tools, principles of effective functioning of the gamification model. Be able to practically implement a model of a gamified lesson taking into account the principles of efficiency, as well as analyze the results of using gamification in educational activities. Possess stable skills of qualitative selection and effective inclusion of didactic gamification elements in educational materials, including textbooks and manuals, including electronic publications and training simulators.

Компетенция (индикатор)	Мероприятие текущего контроля	Контролируемые элементы результатов обучения
<p>ПК.2.3 Использует эффективные методики и технологии обучения и воспитания по программам бакалавриата и ДПП</p>	<p>Electronic resources for educational games creation Защищаемое контрольное мероприятие</p>	<p>Know the principles of the implementation of the methodology, technology and techniques of training, as well as the principles of the analysis of the results of the learning process. Be able to implement methods, technologies and teaching methods, as well as analyze the results of the process of their use in organizations engaged in educational activities. Possess the skills of high-quality selection and effective application of methodological training materials, including textbooks and manuals, including electronic publications and training simulators, ensuring the implementation of vocational training programs for SVE and (or) CPD.</p>
<p>ПК.9.1 Применяет цифровые технологии при проектировании образовательного процесса и решения научно-исследовательских задач</p>	<p>Creation of methodological support for a foreign language lesson based on EMC Итоговое контрольное мероприятие</p>	<p>Be able to apply digital technologies in the design of the educational process, the organization of research activities independently. Possess the skills of designing a scientific research, the skills of developing, implementing a research aimed at solving a scientific problem, and publicly presenting the results of a scientific research using digital tools and services. Know at a high level the requirements for Bachelor and CPD programs, the requirements of the Federal State Educational Standards of secondary vocational education, CPD, professional standards and other qualification documents related to information and communication technologies; knows the tools and services for organizing collaboration and planning activities, for conducting research, creating a research product and presenting research results.</p>

Спецификация мероприятий текущего контроля

Mechanisms of a modern gamified lesson

Продолжительность проведения мероприятия промежуточной аттестации: **1 часа**

Условия проведения мероприятия: **в часы аудиторной работы**

Максимальный балл, выставляемый за мероприятие промежуточной аттестации: **30**

Проходной балл: **13**

Показатели оценивания	Баллы
Knows the methods and technologies of training and education in Bachelor and CPD programs, the requirements of the Federal State Educational Standards of secondary vocational education, CPD, professional standards and other qualification documents, the requirements and approaches to the implementation of work with modern textbooks and manuals, the methodology for developing assessment tools, principles of effective functioning of the gamification model.	13
Is able to practically implement a model of a gamified lesson taking into account the principles of efficiency, as well as analyze the results of using gamification in educational activities.	10
Possesses stable skills of qualitative selection and effective inclusion of didactic gamification elements in educational materials, including textbooks and manuals, including electronic publications and training simulators.	7

Electronic resources for educational games creation

Продолжительность проведения мероприятия промежуточной аттестации: **1 часа**

Условия проведения мероприятия: **в часы аудиторной работы**

Максимальный балл, выставляемый за мероприятие промежуточной аттестации: **30**

Проходной балл: **13**

Показатели оценивания	Баллы
Possesses stable skills of high-quality selection and effective application of methodological training materials, including textbooks and manuals, including electronic publications and training simulators that ensure the implementation of vocational training programs for SVE and (or) CPD.	13
Is able to implement teaching methods, technologies and techniques, as well as analyze the results of the process of their use in organizations engaged in educational activities independently.	10
Knows the principles of the implementation of the methodology, technology and techniques of training, as well as the principles of the analysis of the results of the learning process	7

Creation of methodological support for a foreign language lesson based on EMC

Продолжительность проведения мероприятия промежуточной аттестации: **1 часа**

Условия проведения мероприятия: **в часы аудиторной работы**

Максимальный балл, выставляемый за мероприятие промежуточной аттестации: **40**

Проходной балл: **17**

Показатели оценивания	Баллы
Is able to apply digital technologies in the design of the educational process, the organization of research activities independently.	17
Possesses the skills of designing a scientific research, the skills of developing, implementing a research aimed at solving a scientific problem, and publicly presenting the results of a scientific research using digital tools and services.	13
Knows at a high level the requirements for Bachelor and CPD programs, the requirements of the Federal State Educational Standards of secondary vocational education, CPD, professional standards and other qualification documents related to information and communication technologies; knows the tools and services for organizing collaboration and planning activities,	10

for conducting research, creating a research product and presenting research results.