

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Образовательно-научный кластер "Институт образования и гуманитарных наук"
Высшая школа лингвистики

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Игротехнический менеджмент в образовании»

Шифр: 45.04.02

Направление подготовки: «Лингвистика»

**Профиль: «Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом
образовании»**

Квалификация (степень) выпускника: Лингвист-исследователь

Калининград
2024

Лист согласования

Составитель: А.Л. Сазонов, ассистент Институт образования и гуманитарных наук

Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Протокол № 8 от «21» февраля 2024 г.

Председатель Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Профессор, д.п.н. Бударина А.О.

Руководитель образовательных программ

Грищенко Е.Е.

Содержание

1. Наименование дисциплины «Игротехнический менеджмент в образовании».
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.
4. Виды учебной работы по дисциплине.
5. Содержание дисциплины, в том числе практической подготовки в рамках дисциплины, структурированное по темам.
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.
7. Методические рекомендации по видам занятий
8. Фонд оценочных средств
 - 8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины
 - 8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля
 - 8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине
 - 8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания
9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины
10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Наименование дисциплины: «Игротехнический менеджмент в образовании».

Цель изучения дисциплины: формирование у обучающихся компетенций, определённых основной образовательной программой по данному направлению подготовки, необходимых для дальнейшей профессиональной деятельности молодых специалистов.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и содержание компетенции	Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	Результаты обучения по дисциплине
ПК-1 Способен применять знания тенденций развития рынка международной игровой индустрии при планировании и проведении учебных занятий с использованием мультимедийных компьютерных игр	ПК-1.1 Демонстрирует знание направлений развития международной игровой индустрии и особенностей современных мультимедийных компьютерных игр ПК-1.2 Проектирует и реализует применение мультимедийных компьютерных игр в процессе обучения	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none">- исторические этапы и текущие тренды в развитии международной игровой индустрии и особенности современных мультимедийных игр.- основные жанры и категории мультимедийных компьютерных игр и их образовательный потенциал.- современные технологии и платформы для разработки игр и их интеграции в образовательные процессы.- принципы проектирования образовательных программ с использованием мультимедийных игр, а также методики создания игровых сценариев и учебных контентов. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none">- применять знания о международной игровой индустрии для анализа и прогнозирования тенденций на игровом рынке, а также для разработки рекомендаций по использованию игр в образовательных проектах.- проектировать и внедрять мультимедийные игры в образовательные процессы, учитывая специфику обучающихся и учебных целей, а также адаптировать игровые механики для различных образовательных задач.- оценивать эффективность и образовательную ценность игровых проектов, проводя анализ и интерпретацию результатов их применения.

		<ul style="list-style-type: none"> - создавать методические рекомендации и учебные материалы для интеграции игр в образовательную среду, а также формировать отчеты и проводить тестирование образовательного воздействия игр на студентов. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками анализа ключевых характеристик популярных игр с точки зрения их применения в образовательных контекстах. - терминологией и концептуальными основами в исследовании, разработке и применении мультимедийных игр. - методами проектирования образовательных игровых сценариев и заданий, а также способами интеграции мультимедийных игр в учебные программы. - инструментами и платформами для разработки и модификации учебных контентов в мультимедийных играх, а также методами их тестирования и оценки.
<p>ПК-2 Владеет практическими навыками разработки языкового контента и локализации мультимедийных компьютерных игр</p>	<p>ПК-2.1 Осуществляет анализ и разработку языкового контента мультимедийных компьютерных игр. ПК-2.2 Осуществляет локализацию мультимедийных компьютерных игр в языковой паре английский-русский.</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - методики анализа и разработки языкового контента для мультимедийных компьютерных игр, включая подходы к культурной адаптации. - принципы и технологии локализации мультимедийных продуктов, включая специфики перевода, адаптации интерфейса и культурных элементов в языковой паре английский-русский. - стандарты и best practices в индустрии разработки и локализации компьютерных игр, с учетом культурного контекста и пользовательского опыта. - технические и лингвистические аспекты перевода и локализации, включая управление проектами локализации и инструменты автоматизации. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - проводить анализ языкового контента мультимедийных

		<p>компьютерных игр, выявлять и решать проблемы культурной и лингвистической адаптации.</p> <ul style="list-style-type: none"> - разрабатывать и интегрировать языковой контент для компьютерных игр, ориентируясь на потребности мультимедийных проектов и культурную специфику целевой аудитории. - осуществлять локализацию компьютерных игр в языковой паре английский-русский, обеспечивая соответствие культурным и лингвистическим стандартам. - разрабатывать и поддерживать процессы локализации, включая создание и управление проектами локализации, тестирование и внедрение локализованных версий игр. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками анализа и адаптации языкового контента компьютерных игр, учитывая культурные и лингвистические особенности целевых аудиторий. - методами и инструментами локализации компьютерных игр, включая перевод текстов, озвучку, адаптацию графики и других мультимедийных элементов. - технологиями и программами для локализации, такими как CAT tools, системы управления локализацией, и методы тестирования локализованных продуктов. - приемами управления процессом локализации, включая разработку глоссариев, руководство по стилю и культурные справочники для команды переводчиков.
<p>ОПК-5 Способен осуществлять в профессиональной деятельности глубокий анализ, исследование и реализацию эффективных педагогических подходов и инновационных</p>	<p>ОПК-5.1 Применяет современные подходы в обучении иностранным языкам и профильным дисциплинам магистерской программы, обеспечивающие развитие языковых, интеллектуальных и познавательных способностей, ценностных ориентаций обучающихся,</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - современные подходы и методики в обучении иностранным языкам и профильным дисциплинам магистерской программы, включая коммуникативные и межкультурные аспекты. - принципы и технологии формирования коммуникативной и межкультурной компетенции, а

<p>методик обучения, в том числе с использованием современных нецифровых и цифровых средств.</p>	<p>готовности к участию в диалоге культур, дальнейшее самообразование посредством изучаемых языков.</p> <p>ОПК-5.2 Применяет современные педагогические и методические технологии воспитания и обучения с целью формирования коммуникативной и межкультурной компетенции обучающихся.</p> <p>ОПК-5.3 Адекватно определяет методический потенциал современных электронных обучающих платформ (систем управления обучением) для разработки электронных учебных материалов по иностранному языку.</p>	<p>также методы их внедрения в образовательный процесс.</p> <ul style="list-style-type: none"> - технологии, способствующие развитию языковых, интеллектуальных и познавательных способностей обучающихся, и их роль в самообразовании. - методы и практики диалога культур, их влияние на развитие ценностных ориентаций и подготовку студентов к межкультурному взаимодействию. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками применения современных педагогических и методических технологий для обучения иностранным языкам и профильным дисциплинам, адаптированных к различным образовательным средам и уровням. - методами разработки и использования учебных материалов и технологий, способствующих развитию языковых навыков и познавательных способностей студентов. - инструментами и методами для формирования межкультурной компетенции, включая коммуникативные стратегии и культурно-ориентированные задачи. - технологиями организации образовательного процесса, ориентированными на диалог культур и развитие ценностных ориентаций обучающихся. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - разрабатывать и внедрять учебные программы и материалы с использованием современных подходов и технологий, направленных на развитие языковых и интеллектуальных способностей студентов. - применять современные методики обучения и воспитания для формирования коммуникативной и межкультурной компетенции в различных образовательных контекстах.
--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> - оценивать и адаптировать учебные подходы и материалы для обеспечения эффективного диалога культур и стимулирования самообразования студентов. - создавать и проводить учебные мероприятия и задания, способствующие развитию языковых навыков, межкультурной компетенции и готовности студентов к участию в культурном обмене и самообразованию. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками применения современных педагогических и методических технологий для обучения иностранным языкам и профильным дисциплинам, адаптированных к различным образовательным средам и уровням. - методами разработки и использования учебных материалов и технологий, способствующих развитию языковых навыков и познавательных способностей студентов. - инструментами и методами для формирования межкультурной компетенции, включая коммуникативные стратегии и культурно-ориентированные задачи. - технологиями организации образовательного процесса, ориентированными на диалог культур и развитие ценностных ориентаций обучающихся.
--	--	---

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Игротехнический менеджмент в образовании» представляет собой дисциплину обязательной части блока дисциплин подготовки студентов.

4. Виды учебной работы по дисциплине.

Виды учебной работы по дисциплине зафиксированы учебным планом основной профессиональной образовательной программы по указанному направлению и профилю, выражаются в академических часах. Часы контактной работы и самостоятельной работы студента и часы, отводимые на процедуры контроля, могут различаться в учебных планах ОПОП по формам обучения. Объем контактной работы включает часы контактной аудиторной работы (лекции/практические занятия/ лабораторные работы), контактной внеаудиторной работы (контроль самостоятельной работы), часы контактной работы в

период аттестации. Контактная работа, в том числе может проводиться посредством электронной информационно-образовательной среды университета с использованием ресурсов сети Интернет и дистанционных технологий

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане). Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

№	Наименование раздела	Содержание раздела
	Семестр 1	
	Тема 1. История развития компьютерных и видео игр	Основной этап разработки первых компьютерных игр в 50 – 60 гг. прошлого столетия. Период 1961 – 1970 гг. разработка игр для компьютеров PDP-1. 1971 – 1980 гг. –эра персональных компьютеров и игровых приставок, появление прототипа локальной сети и Интернета. 1991 – по н.в. – миры с трёхмерной графикой и сложными мультимедийными средствами.
	Тема 2. Игровые жанры и типы перспективы	Игровые жанры: экшен-игры (Action) и аркады (Arcade), стратегии, квесты (Quests, Adventures), ролевые игры (RPG), спортивные игры, симуляторы, головоломки (логические игры).
	Тема 3. Общие принципы создания игр: экшен-игры и стратегии	Типы игровой перспективы: игры от первого лица (first-person), игры от третьего лица (third-person), игры с высоты птичьего полета (top-down), игры в изометрической проекции. игры с видом сбоку, игры в текстовом режиме. Увлечение, погружение, набор команды, игровые элементы, уровни, оценка игры, дизайн-проект и эскизы.

	Тема 4. Общие принципы создания игр: квесты, РПГ, спортивные игры, головоломки и симуляторы	«Почувствовать» игрока. Важность сюжета, оценка своих возможностей. Суть игры и аудитория, внешний вид игры. Лицензионные игровые движки. Игры-головоломки: сложность или простота.
	Семестр 2	
	Тема 5. Создание персонажей, эскизов и проектной документации	Анализ героя игры. Внешние черты и характер героя.
	Тема 6. Создание головоломок, уровней, миссий	Головоломки-исследования. Предметные головоломки Головоломки на основе диалогов Головоломки-вставки. За каждой головоломкой должен стоять «злодей». Головоломка обязательно должна иметь смысл. Сюжетная линия и геймплей должны развиваться параллельно.
	Тема 7. Выпуск проекта. Тестирование, маркетинг и работа с прессой	Тестирование игры как один из ключевых этапов разработки. Бета-тестирование и контроль качества. Суровая реальность такова: если никто не знает о вашей игре, ее качество не имеет никакого значения, потому что игру просто не будут покупать. Пресс-служба - это связи и только связи. Изучите своих покупателей. Массовая поддержка продукта снизу. Распространение демонстрационной версии.
	Тема 8. Разработка веб-сайтов, посвященных играм, техническая поддержка и послепродажное обслуживание	Сеть предоставляет возможности для продвижения любой новой игры. Электронная торговля: низкие накладные расходы и доставку по всему миру. Регистрация сайта в основных поисковых машинах и порталах. Навигация и интерфейс - два ключа к успеху любого веб-сайта. Послепродажное обслуживание: доступность, своевременность, точность. Создание клиентской базы данных и тщательное отслеживание звонков. Привлечение самых опытных пользователей со стороны для помощи в обучении новичков тонкостям ваших продуктов.

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

Рекомендуемая тематика учебных занятий в форме контактной работы:

Рекомендуемая тематика учебных занятий *лекционного* типа (предусматривающих преимущественную передачу учебной информации преподавателями):

Тема 1. История развития компьютерных и видео игр

Тема 2. Игровые жанры и типы перспективы

Тема 3. Общие принципы создания игр: экшен-игры и стратегии

Тема 4. Общие принципы создания игр: квесты, РПГ, спортивные игры, головоломки и симуляторы

Тема 5. Создание персонажей, эскизов и проектной документации

Тема 6. Создание головоломок, уровней, миссий

Тема 7. Выпуск проекта. Тестирование, маркетинг и работа с прессой

Тема 8. Разработка веб-сайтов, посвященных играм, техническая поддержка и послепродажное обслуживание

Рекомендуемая тематика *практических* занятий:

№ п/п	Наименование разделов и тем дисциплины/ модуля	Содержание темы занятия
	Семестр 4	
	Тема 1. История развития компьютерных и видео игр	Основной этап разработки первых компьютерных игр. Разработка игр для компьютеров PDP-1. Появление прототипа локальной сети и Интернета. Миры с трёхмерной графикой и сложными мультимедийными средствами
	Тема 2. Игровые жанры и типы перспективы	Игровые жанры: виды и особенности
	Тема 3. Общие принципы создания игр: экшен-игры и стратегии	Игровая перспектива: типы и особенности. Увлечение, погружение, набор команды, игровые элементы, уровни, оценка игры, дизайн-проект и эскизы.
	Тема 4. Общие принципы создания игр: квесты, РПГ, спортивные игры, головоломки и симуляторы	Важность сюжета игры. Суть игры и аудитория, внешний вид игры. Лицензионные игровые движки. Игры-головоломки.
	Тема 5. Создание персонажей, эскизов и проектной документации	Постулаты при создании персонажа: разработайте своего героя. Подробно опишите его, конкретизируя черты его характера, его надежды и мечты, раскрывая сильные и слабые стороны его личности и так далее. Сделайте эскизные наброски главного героя, прежде чем садиться за написание игры. Важности чувства юмора.
	Тема 6. Создание головоломок, уровней, миссий	Виды игр-головоломок и их особенности. Головоломка обязательно должна иметь смысл. Сюжетная линия и геймплей должны развиваться параллельно.
	Тема 7. Выпуск проекта. Тестирование, маркетинг и работа с прессой	Тестирование игры, бета-тестирование и контроль качества. Важности промоутига игры и связей и общественностью.
	Тема 8. Разработка веб-сайтов, посвященных играм, техническая поддержка и послепродажное обслуживание	Сеть для продвижения любой игры. Электронная торговля. Регистрация сайта в основных поисковых машинах и порталах. Навигация и интерфейс. Послепродажное обслуживание: доступность, своевременность, точность. Создание клиентской базы

		данных. Привлечение опытных пользователей со стороны
--	--	--

Требования к самостоятельной работе студентов

Работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы. Выполнение домашнего задания, предусматривающего решение задач, выполнение упражнений, выдаваемых на практических занятиях.

Руководствуясь положениями статьи 47 и статьи 48 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» научно-педагогические работники и иные лица, привлекаемые университетом к реализации данной образовательной программы, пользуются предоставленными академическими правами и свободами в части свободы преподавания, свободы от вмешательства в профессиональную деятельность; свободы выбора и использования педагогически обоснованных форм, средств, методов обучения и воспитания; права на творческую инициативу, разработку и применение авторских программ и методов обучения и воспитания в пределах реализуемой образовательной программы и отдельной дисциплины.

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане).

Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

7. Методические рекомендации по видам занятий

Лекционные занятия.

В ходе лекционных занятий обучающимся рекомендуется выполнять следующие действия. Вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные выводы и практические рекомендации по их применению. Задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых во внеаудиторное время можно сделать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал прослушанной лекции, а также подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений.

Практические и семинарские занятия.

На практических и семинарских занятиях в зависимости от темы занятия выполняется поиск информации по решению проблем, практические упражнения,

контрольные работы, выработка индивидуальных или групповых решений, итоговое обсуждение с обменом знаниями, участие в круглых столах, разбор конкретных ситуаций, командная работа, представление портфолио и т.п.

Самостоятельная работа.

Самостоятельная работа осуществляется в виде изучения литературы, эмпирических данных по публикациям и конкретным ситуациям из практики, подготовке индивидуальных работ, работа с лекционным материалом, самостоятельное изучение отдельных тем дисциплины; поиск и обзор литературы и электронных источников; чтение и изучение учебника и учебных пособий.

8. Фонд оценочных средств

8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины

Основными этапами формирования указанных компетенций при изучении обучающимися дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой тем учебных занятий. Изучение каждой темы предполагает овладение обучающимися необходимыми компетенциями. Результат аттестации обучающихся на различных этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
Тема 1. История развития компьютерных и видео игр	ПК-1 ПК-2 ОПК-5	Опрос, дискуссия
Тема 2. Игровые жанры и типы перспективы	ПК-1 ПК-2 ОПК-5	Опрос, дискуссия
Тема 3. Общие принципы создания игр: экшен-игры и стратегии	ПК-1 ПК-2 ОПК-5	Опрос, дискуссия
Тема 4. Общие принципы создания игр: квесты, РПГ, спортивные игры, головоломки и симуляторы	ПК-1 ПК-2 ОПК-5	Опрос, дискуссия
Тема 5. Создание персонажей, эскизов и проектной документации	ПК-1 ПК-2 ОПК-5	Опрос, дискуссия
Тема 6. Создание головоломок, уровней, миссий	ПК-1 ПК-2 ОПК-5	Опрос, дискуссия
Тема 7. Выпуск проекта. Тестирование, маркетинг и работа с прессой	ПК-1 ПК-2 ОПК-5	Опрос, дискуссия
Тема 8. Разработка веб-сайтов, посвященных играм,	ПК-1 ПК-2	Опрос, дискуссия

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
техническая поддержка и послепродажное обслуживание	ОПК-5	

8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Типовые задания

1. Создать один или несколько персонажей для своей игры, создать реальность, в которой будут разворачиваться события. Возможно использование любых средств от текстовых до визуальных
2. Попробовать создать свою головоломку или предложить логику переходов с уровня на уровень в своей игре
3. Разработать простейший сайт для своей игры, продумать проблемы технической поддержки и послепродажного обслуживания

8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине

Образец теста для итогового контроля

Вариант №1

1. В какой стране компьютерные игры впервые были признаны видом спорта?
 - Россия**
 - США
 - Республика Корея
 - Китай
2. Назовите крупнейший международный чемпионат по кибериграм.
 - WCG**
 - CWG
 - WGC
 - CGW
3. Так называются компьютерные игры предназначенные для широкого круга пользователей, с интуитивно понятным интерфейсом.
 - Казуальные**
 - Аркадные
 - Трёхмерные
 - Платформенные

4. Компьютерные стратегии реального времени, в которых внимание уделяется большому разнообразию применяемых игровых ресурсов, и, как следствие, длинным производственным цепочкам, названы в честь этого народа. Что это за народ?

- Русские
- Немцы**
- Арабы.
- Японцы

5. Так называются дополнения к основному сюжету игры.

- Сториап
- Скилл
- Аддон**
- Апгрейд

6. Это - самая популярная (на 2010 г. свыше 1 млн пользователей) реализация виртуальной реальности (созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, обоняние и другие). Назовите ее.

- SecondLife**
- EVE Online
- Entropia Universe
- Sims

7. Самой первой компьютерной игрой была "ОХО" (крестики-нолики).

- Да
- Нет**

8. Назовите самый многочисленный (и по количеству выпущенных игр и по популярности среди пользователей) жанр компьютерных игр.

- Arcade
- RTS (Real Time Strategy)
- RPG (Role Played Game)
- Action**

9. Как называется первая игровая консоль седьмого поколения?

- Xbox 360**
- Zeebo
- PlayStation 3
- Wii

10. Какая из перечисленных игр является "ролевой" (RPG)?

- Counter-Strike
- Heroes Of Might and Magic
- StarCraft
- **LineAge**

Правильные ответы выделены жирным шрифтом.

Вариант №2

1. Назовите большого героя файтингов, засветившегося в известной экономической стратегии.
Годзилла, участвовавший в нескольких файтингах, выступал в роли монстра в первом Sim City.
2. Судя по голосу (и всему остальному) у этого второстепенного героя трёхмерного платформера тоже есть «balls of steel».
Озвучивавший Дюка Ньюкема актёр Джон сен Джон подарил свой голос ещё нескольким героям компьютерных игр. В том числе роботу E-123Omega из Sonic Heroes.
3. Как зовут героиню рекламы известных конфет-драже? (вопрос полностью соответствует теме викторины)
Скай из игры Darkened Skye, которая фактически являлась рекламой конфет Skittles.
4. Назовите известный научно-фантастический сериал, на который есть отсылки во множестве RPG, в том числе и фэнтэзийных.
Star Trek
5. Назовите серию стратегических игр авторы которых при создании первой части вдохновлялись английским НФ сериалом, при создании второй — произведениями известного писателя в жанре хоррор, а при создании третьей... ну много чем, например место действия напоминает о судье Дредде.
X-com
6. Принц с шотганом. Назовите героя и игру.
Кайл (игра Blackthotne)
7. Этот супергерой из одноимённого платформера с колоритнейшими персонажами и юмором впоследствии принял участие в двух файтингах и даже «сыграл роль» одного из богов в другой культовой игре.
Червяк Джим
8. Кстати о рекламе. Рекламу какой игры можно увидеть в Yuri's Revenge?
Emperorr: Battle for Dune
9. Назовите хотя бы одну отсылку к аниме в серии StarCraft.
Yamato gun - отсылка к аниме Крейсер Ямато
10. Один квест в KotOR является отсылкой к эпизоду известного сериала. Назовите квест или эпизод.
квест “Troubles with gizka” - отсылка к Star Trek “Troubles with tribbles”
11. Считается, что название этой игре дал эпизод из фильма с Томом Крузом.
DOOM
12. Поговаривают, что именно эта игра положила начало известной операционной системе.
Space Travel (Unix)
13. Назовите шутер, по фанфику к которому вышла довольно успешная российская RPG
Quake 2
14. Цитата из описания интерфейса этой адвенчуры: «рука — ударить кого-нибудь, нога — пнуть кого-нибудь, язык — обругать кого-нибудь, глаз — посмотреть, есть ли рядом кто-нибудь, кого можно ударить, пнуть или обругать»

Full Throttle

15. Где можно было услышать цитату из предыдущего вопроса? (не обязательно игра)
В программе «От Винта»

16. На одном из секретных уровнях в этом шутере можно почувствовать себя Пакмэном.
Wolfenstein 3D

17. Назовите стратегию от 1С, которая является приквелом игры от Буки.

Периметр

18. Назовите самого известного, но при этом не слишком популярного, персонажа японских RPG.

Пикачу (да, Pokemon - jRPG по жанру)

19. Последнее время технология Nvidia 3D Vision применяется не только в современных играх, но и позволяет получить 3D в некоторых старых. Однако в одном известном 3D-экшене (и его продолжении) эту технологию использовать нельзя. Причём не только из-за каких-то технических проблем, но и из-за сюжета. Что это за игра?

Thief 2

20. Помимо своих достоинств в плане геймплея, сюжета и сеттинга эта игра также известна своей атмосферной и зрелищной заставкой, где герой отдаёт приказы войскам голосом и стилусом.

Mechcommander

Примерные вопросы для итогового контроля

1. Основной этап разработки первых компьютерных игр в 50 – 60 гг.
2. Основной этап разработки первых компьютерных игр в период 1961 – 1970 гг.
3. Разработка игр для компьютеров PDP-1.
4. Эра персональных компьютеров и игровых приставок - 1971 – 1980 гг.
5. Миры с трёхмерной графикой и сложными мультимедийными средствами 1991 – по н.в..
6. Игровые жанры: экшен-игры (Action) и аркады (Arcade).
7. Игровые жанры: стратегии, квесты (Quests, Adventures).
8. Игровые жанры: ролевые игры (RPG), спортивные игры, симуляторы.
9. Игровые жанры: головоломки (логические игры).
10. Типы игровой перспективы: игры от первого лица (first-person), игры от третьего лица (third-person).
11. Типы игровой перспективы: игры с высоты птичьего полета (top-down), игры в изометрической проекции.
12. Типы игровой перспективы: игры с видом сбоку, игры в текстовом режиме.
13. Увлечение, погружение, набор команды.
14. Игровые элементы, уровни, оценка игры, дизайн-проект и эскизы.
15. Важность сюжета и оценка своих возможностей.
16. Суть игры и аудитория, внешний вид игры.
17. Лицензионные игровые движки.
18. Разработка своего героя, черты его характера, сильные и слабые стороны его личности.
19. Головоломки-исследования. Предметные головоломки.
20. Головоломки на основе диалогов Головоломки-вставки.
21. Тестирование игры как один из ключевых этапов разработки.
22. Бета-тестирование и контроль качества.
23. Роль рекламы в продвижении продукта на рынке.
24. Роль пресс-службы в рекламе продукта.

25. Маркетинг - это изучение своих покупателей.
26. Массовая поддержка продукта снизу.
27. Распространение демонстрационной версии.
28. Сеть как возможности для продвижения новой игры.
29. Электронная торговля: низкие накладные расходы и доставку по всему миру.
30. Игровой сайт. Регистрация сайта в основных поисковых машинах и порталах.
31. Навигация и интерфейс - два ключа к успеху любого веб-сайта.
32. Послепродажное обслуживание: доступность, своевременность, точность.
33. Создание клиентской базы данных и тщательное отслеживание звонков.
34. Привлечение самых опытных пользователей со стороны для помощи в обучении новичков тонкостям ваших продуктов.

8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания

Уровни	Содержательное описание уровня	Основные признаки выделения уровня (этапы формирования компетенции, критерии оценки сформированности)	Пятибалльная шкала (академическая) оценка	Двухбалльная шкала, зачет	БРС, % освоения (рейтинговая оценка)
Повышенный	Творческая деятельность	<i>Включает нижестоящий уровень. Умение самостоятельно принимать решение, решать проблему/задачу теоретического и прикладного характера на основе изученных методов, приемов, технологий</i>	отлично	зачтено	86-100
Базовый	Применение знаний и умений в более широких контекстах учебной и профессиональной деятельности, нежели по образцу с большей степени самостоятельности и инициативы	<i>Включает нижестоящий уровень. Способность собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников и иллюстрировать ими теоретические положения или обосновывать практику применения</i>	хорошо		71-85

Удовлетворительный (достаточный)	Репродуктивная деятельность	Изложение в пределах задач курса теоретически и практически контролируемого материала	удовлетворительно		55-70
Недостаточный	Отсутствие признаков удовлетворительного уровня		неудовлетворительно	не зачтено	Менее 55

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.

Основная литература

1. Тараносова, Г. Н. Инновационные процессы в образовании : практикум / Г. Н. Тараносова. — Тольятти : ТГУ, 2018. — 223 с. Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/140227> (дата обращения: 15.02.2021).
2. Жолков, С. Ю. Математика и информатика для гуманитариев: учебник для студ. гуманитар. спец и напр. вузов/ С. Ю. Жолков. - М.: Гардарики, 2002. - 531 с.: 4л.ил. - Библиогр.: с. 519. Имеются экземпляры в отделах: всего 17: УБ(14), ч.з.Н5(1), НА(2).

Дополнительная литература

1. Овсянникова, О. А. Психология и педагогика высшей школы : учебное пособие / О. А. Овсянникова. — Санкт-Петербург : Лань, 2018. Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/110942> (дата обращения: 15.02.2021). — Режим доступа: для авториз. пользователей. — С. 2).

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.

- НЭБ Национальная электронная библиотека, диссертации и прочие издания
- eLIBRARY.RU Научная электронная библиотека, книги, статьи, тезисы докладов конференций
- Гребенников Электронная библиотека ИД журналы
- ЭБС Консультант студента
- ПРОСПЕКТ ЭБС
- ЭБС ZNANIUM.COM
- РГБ Информационное обслуживание по МБА
- БЕН РАН
- Электронно-библиотечная система (ЭБС) Кантитана (<https://elib.kantiana.ru/>)

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

Программное обеспечение обучения включает в себя:

- система электронного образовательного контента БФУ им. И. Канта – www.lms-3.kantiana.ru, обеспечивающую разработку и комплексное использование электронных образовательных ресурсов;
- серверное программное обеспечение, необходимое для функционирования сервера и связи с системой электронного обучения через Интернет;
- установленное на рабочих местах студентов ПО: Microsoft Windows 7, Microsoft Office Standart 2010, антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security.

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

Для проведения занятий лекционного типа, практических и семинарских занятий используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные техническими средствами обучения – мультимедийной проекционной техникой. Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования.

Для проведения лабораторных работ, (практических занятий – при необходимости) используются специальные помещения (учебные аудитории), оснащенные специализированным лабораторным оборудованием: персональными компьютерами с возможностью выхода в интернет и с установленным программным обеспечением, заявленным в п.11.

Для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные специализированной мебелью (для обучающихся), меловой / маркерной доской.

Для организации самостоятельной работы обучающимся предоставляются помещения, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

Для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья университетом могут быть представлены специализированные средства обучения, в том числе технические средства коллективного и индивидуального пользования.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Образовательно-научный кластер "Институт образования и гуманитарных наук"
Высшая школа лингвистики

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Инновационные процессы в образовании»

Шифр: 45.04.02

Направление подготовки: «Лингвистика»

**Профиль: «Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом
образовании»**

Квалификация (степень) выпускника: Лингвист-исследователь

Калининград
2024

Лист согласования

Составитель: доктор педагогических наук, профессор Института образования и гуманитарных наук И.Д. Рудинский.

Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»
Протокол № 8 от «21» февраля 2024 г.

Председатель Ученого совета
ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Профессор, д.п.н.
Руководитель образовательных программ

Бударина А.О.
Грищенко Е.Е.

Содержание

1. Наименование дисциплины «Инновационные процессы в образовании».
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.
4. Виды учебной работы по дисциплине.
5. Содержание дисциплины, в том числе практической подготовки в рамках дисциплины, структурированное по темам.
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.
7. Методические рекомендации по видам занятий
8. Фонд оценочных средств
 - 8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины
 - 8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля
 - 8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине
 - 8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания
9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины
10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Наименование дисциплины: «Инновационные процессы в образовании».

Цель изучения дисциплины: формирование у студентов способности и готовности анализировать и осуществлять инновационные процессы в деятельности образовательной организации.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и содержание компетенции	Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	Результаты обучения по дисциплине
ОПК-2 Способен успешно осуществлять взаимодействие в поликультурной среде, включая эффективную коммуникацию с представителями своей и других культур, способность устанавливать конструктивные отношения, проявлять гибкость в общении и адаптироваться к разнообразным лингвокультурным контекстам на основе сформированных ценностных ориентиров и норм.	ОПК-2.1 Уверенно использует современный понятийный научный аппарат применительно к русскому и изучаемому иностранному языку, учитывает динамику развития избранной области научной и профессиональной деятельности. ОПК-2.2 Соблюдает канонический порядок построения профессионально релевантных текстов, принятый в русскоязычном и иноязычном научном дискурсе. ОПК-2.3 Успешно реализует аргументативную стратегию в профессионально значимых видах письменной и устной коммуникации.	Знать: Современный понятийный научный аппарат в контексте русского и изучаемого иностранного языка. Динамику развития выбранной научной и профессиональной области. Уметь: Применять современный научный аппарат при анализе и исследовании образовательных инноваций. Соблюдать канонический порядок построения профессионально релевантных текстов как на русском, так и на иностранном языке. Разрабатывать и успешно реализовывать аргументативные стратегии в письменной и устной коммуникации в контексте профессиональных задач в образовании. Владеть: Навыками уверенного использования научного аппарата для анализа и оценки инновационных процессов в образовании. Умениями создания и представления профессионально значимых текстов и документов, соответствующих высоким стандартам научного и профессионального дискурса. Глубоким пониманием и применением аргументативных стратегий в различных формах коммуникации для достижения образовательных целей и задач.

<p>ОПК-5 Способен осуществлять в профессиональной деятельности глубокий анализ, исследование и реализацию эффективных педагогических подходов и инновационных методик обучения, в том числе с использованием современных нецифровых и цифровых средств.</p>	<p>ОПК-5.1 Применяет современные подходы в обучении иностранным языкам и профильным дисциплинам магистерской программы, обеспечивающие развитие языковых, интеллектуальных и познавательных способностей, ценностных ориентаций обучающихся, готовности к участию в диалоге культур, дальнейшее самообразование посредством изучаемых языков.</p> <p>ОПК-5.2 Применяет современные педагогические и методические технологии воспитания и обучения с целью формирования коммуникативной и межкультурной компетенции обучающихся.</p> <p>ОПК-5.3 Адекватно определяет методический потенциал современных электронных обучающих платформ (систем управления обучением) для разработки электронных учебных материалов по иностранным языкам.</p>	<p>Знать: Современные подходы в обучении иностранным языкам и профильным дисциплинам магистерской программы. Принципы развития языковых, интеллектуальных и познавательных способностей обучающихся. Значение ценностных ориентаций и их роль в формировании готовности к участию в диалоге культур. Возможности дальнейшего самообразования через изучаемые языки.</p> <p>Уметь: Применять современные педагогические и методические технологии для формирования коммуникативной и межкультурной компетенции обучающихся. Разрабатывать и применять электронные учебные материалы по иностранным языкам с использованием современных электронных обучающих платформ и систем управления обучением.</p> <p>Владеть: Глубоким пониманием методического потенциала электронных обучающих платформ для эффективного развития языковых навыков и познавательных процессов обучающихся. Навыками адаптации образовательного процесса к современным вызовам и требованиям с использованием цифровых технологий. Эффективным применением инновационных методов и подходов для достижения образовательных целей, направленных на развитие личностных и профессиональных качеств студентов.</p>
<p>ПК-3 Способен реализовывать образовательные программы в соответствии с требованиями</p>	<p>ПК-3.1 Знает преподаваемый предмет, психолого-педагогические основы и современные образовательные технологии, особенности организации</p>	<p>Знать: Психолого-педагогические основы современного образования. Современные образовательные технологии и их применение в образовательном процессе.</p>

<p>федеральных государственных образовательных стандартов соответствующих уровней образования, а также с законодательными актами и нормативно-правовым обеспечением в сфере дополнительного образования</p>	<p>образовательного процесса в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов, а также с законодательным и нормативно-правовым обеспечением в сфере дополнительного образования</p> <p>ПК-3.2 Умеет использовать педагогически обоснованные формы, методы и приемы организации деятельности обучающихся, применять современные образовательные технологии, создавать образовательную среду, обеспечивающую формирование у обучающихся образовательных результатов, предусмотренных ФГОС и(или) образовательными стандартами, установленными образовательной организацией, и(или) образовательной программой, а также с учетом законодательного и нормативно-правового обеспечения в сфере дополнительного образования</p>	<p>Особенности организации образовательного процесса в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов. Законодательное и нормативно-правовое обеспечение в сфере дополнительного образования.</p> <p>Уметь:</p> <p>Использовать педагогически обоснованные формы, методы и приемы организации деятельности обучающихся.</p> <p>Применять современные образовательные технологии для эффективной организации учебного процесса.</p> <p>Создавать образовательную среду, способствующую достижению образовательных результатов, установленных ФГОС и образовательными стандартами.</p> <p>Учитывать законодательное и нормативно-правовое обеспечение при организации образовательного процесса в дополнительном образовании.</p> <p>Владеть:</p> <p>Глубокими знаниями и умениями по применению инновационных подходов и технологий в образовательной практике.</p> <p>Навыками адаптации образовательной деятельности к изменяющимся требованиям и стандартам.</p> <p>Эффективной организацией образовательной среды, способствующей активному участию обучающихся и достижению планируемых образовательных результатов.</p> <p>Умением анализировать и применять законодательные нормы в деятельности образовательной организации для обеспечения качественного образовательного процесса.</p>
---	---	---

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Инновационные процессы в образовании» представляет собой дисциплину части блока, формируемого участниками образовательных отношений.

4. Виды учебной работы по дисциплине.

Виды учебной работы по дисциплине зафиксированы учебным планом основной профессиональной образовательной программы по указанному направлению и профилю, выражаются в академических часах. Часы контактной работы и самостоятельной работы студента и часы, отводимые на процедуры контроля, могут различаться в учебных планах ОПОП по формам обучения. Объем контактной работы включает часы контактной аудиторной работы (лекции/практические занятия/ лабораторные работы), контактной внеаудиторной работы (контроль самостоятельной работы), часы контактной работы в период аттестации. Контактная работа, в том числе может проводиться посредством электронной информационно-образовательной среды университета с использованием ресурсов сети Интернет и дистанционных технологий

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане). Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

№	Наименование раздела	Содержание раздела
	Семестр 2	
	Тема 1. Инновационные процессы в образовании. Основные понятия и определения	Определения и содержательный анализ понятий «Инновация», «Процесс», «Образование», «Самообразование». Государство и система образование. Наука и инновации. Отличительные признаки инновационных процессов на разных уровнях образования.
	Тема 2. Основные направления инноваций в образовании и формы их реализации	Основные направления инноваций в системе образования 1. Изменение образовательной стратегии государства в сфере образования 2. Изменение образовательной парадигмы 3. Обновление образовательных стандартов

		<p>4. Внедрение новых образовательных средств и технологий</p> <p>5. Совершенствование инфраструктуры образовательной организации</p> <p>6. Совершенствование содержания образования</p> <p>7. Совершенствование организации образовательного процесса</p>
	Тема 3. Предпосылки внедрения инноваций	<p>1. Запрос общества на изменения</p> <p>2. Технологизация образования</p> <p>3. Ускоренное изменение содержания образования и увеличение объема подлежащей восприятию информации</p> <p>4. Вхождение образовательных учреждений в рыночные отношения</p> <p>5. Осознание руководством образовательного учреждения важности повышения эффективности и результативности образовательного процесса и создание обстановки (атмосферы, условий), благоприятствующей внедрению инноваций</p> <p>6. Новаторская деятельность конкретных преподавателей или руководителей образовательных учреждений</p> <p>7. Наличие новаторских разработок, новых образовательных технологий и мировой опыт</p> <p>8. Государственное стимулирование инноваций</p>
	Тема 4. Критерии образовательных инноваций	<p>Критерии образовательных инноваций</p> <p>1. Новизна;</p> <p>2. Значимость;</p> <p>3. Результативность;</p> <p>4. Массовость применения.</p>
	Тема 5. Препятствия внедрению образовательных инноваций	<p>Препятствия внедрению образовательных инноваций</p> <p>1. Отсутствие необходимого финансирования</p> <p>2. Недостаточное технологическое и/или методическое обеспечение внедряемой инновации</p> <p>3. Отсутствие заявленной результативности и/или возникновение «побочных эффектов»</p> <p>4. Конкуренция со стороны разработчиков (поставщиков) аналогичных решений</p> <p>5. Педагогический консерватизм</p> <p>6. Недостаточная компетентность педагогов</p>

	7. Недостаточная компетентность административно-управленческого персонала
--	---

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

Рекомендуемая тематика учебных занятий в форме контактной работы:

Рекомендуемая тематика учебных занятий лекционного типа (предусматривающих преимущественную передачу учебной информации преподавателями):

Тема 1. Инновационные процессы в образовании. Основные понятия и определения

Тема 2. Основные направления инноваций в образовании и формы их реализации

Тема 3. Предпосылки внедрения инноваций

Тема 4. Критерии образовательных инноваций

Тема 5. Препятствия внедрению образовательных инноваций

Рекомендуемая тематика практических занятий:

№ п/п	Наименование разделов и тем дисциплины/ модуля	Содержание темы занятия
	Семестр 1	
	Тема 1. Инновационные процессы в образовании. Основные понятия и определения	<ul style="list-style-type: none"> – понятия «инновация», «процесс», «образование», «самообразование». – государство и система образование. – наука и инновации. – отличительные признаки инновационных процессов на разных уровнях образования.
	Тема 2. Основные направления инноваций в образовании и формы их реализации	<ul style="list-style-type: none"> – Изменение образовательной стратегии государства в сфере образования – Изменение образовательной парадигмы – Обновление образовательных стандартов – Внедрение новых образовательных средств и технологий – Совершенствование инфраструктуры образовательной организации – Совершенствование содержания образования – Совершенствование организации образовательного процесса
	Тема 3. Предпосылки внедрения инноваций	<ul style="list-style-type: none"> – запрос общества на изменения – технологизация образования – ускоренное изменение содержания образования и увеличение объема подлежащей восприятию информации – вхождение образовательных учреждений в рыночные отношения – осознание руководством образовательного учреждения важности повышения эффективности и результативности образовательного процесса и создание обстановки (атмосферы, условий), благоприятствующей внедрению инноваций

		<ul style="list-style-type: none"> – новаторская деятельность конкретных преподавателей или руководителей образовательных учреждений – наличие новаторских разработок, новых образовательных технологий и мировой опыт – государственное стимулирование инноваций
	Тема 4. Критерии образовательных инноваций	<p>Критерии</p> <ul style="list-style-type: none"> – новизна; – значимость; – результативность; – массовость применения.
	Тема 5. Препятствия внедрению образовательных инноваций	<p>Препятствия:</p> <ul style="list-style-type: none"> – отсутствие необходимого финансирования – недостаточное технологическое и/или методическое обеспечение внедряемой инновации – отсутствие заявленной результативности и/или возникновение «побочных эффектов» – конкуренция со стороны разработчиков (поставщиков) аналогичных решений – педагогический консерватизм – недостаточная компетентность педагогов – недостаточная компетентность административно-управленческого персонала

Требования к самостоятельной работе студентов

Например,

1. Работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы, по следующим темам: Понятие функции. Способы задания функции. Равенство функций. Арифметические действия над функциями. Понятие сложной функции. Обратная функция. Элементарные функции.

Выполнение домашнего задания, предусматривающего решение задач, выполнение упражнений, выдаваемых на практических занятиях, по следующим темам: Понятие функции. Способы задания функции. Равенство функций. Арифметические действия над функциями. Понятие сложной функции. Обратная функция. Элементарные функции.

Руководствуясь положениями статьи 47 и статьи 48 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» научно-педагогические работники и иные лица, привлекаемые университетом к реализации данной образовательной программы, пользуются предоставленными академическими правами и свободами в части свободы преподавания, свободы от вмешательства в профессиональную деятельность; свободы выбора и использования педагогически обоснованных форм, средств, методов обучения и воспитания; права на творческую инициативу, разработку и применение авторских программ и методов обучения и воспитания в пределах реализуемой образовательной программы и отдельной дисциплины.

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации

преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане).

Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

7. Методические рекомендации по видам занятий

Лекционные занятия.

В ходе лекционных занятий обучающимся рекомендуется выполнять следующие действия. Вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные выводы и практические рекомендации по их применению. Задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых во внеаудиторное время можно сделать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал прослушанной лекции, а также подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений.

Практические и семинарские занятия.

На практических и семинарских занятиях в зависимости от темы занятия выполняется поиск информации по решению проблем, практические упражнения, контрольные работы, выработка индивидуальных или групповых решений, итоговое обсуждение с обменом знаниями, участие в круглых столах, разбор конкретных ситуаций, командная работа, представление портфолио и т.п.

Самостоятельная работа.

Самостоятельная работа осуществляется в виде изучения литературы, эмпирических данных по публикациям и конкретным ситуациям из практики, подготовке индивидуальных работ, работа с лекционным материалом, самостоятельное изучение отдельных тем дисциплины; поиск и обзор литературы и электронных источников; чтение и изучение учебника и учебных пособий.

8. Фонд оценочных средств

8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины

Основными этапами формирования указанных компетенций при изучении обучающимися дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой тем учебных занятий. Изучение каждой темы предполагает овладение обучающимися необходимыми компетенциями. Результат аттестации обучающихся на различных этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
1. Инновационные процессы в образовании. Основные понятия и определения	ОПК-2, ОПК-5, ПК-3	Опрос, дискуссия
2. Основные направления инноваций в образовании	ОПК-2, ОПК-5, ПК-3	Опрос, дискуссия
3. Предпосылки внедрения инноваций	ОПК-2, ОПК-5, ПК-3	Опрос, дискуссия
4. Критерии образовательных инноваций	ОПК-2, ОПК-5, ПК-3	Опрос, дискуссия
5. Препятствия внедрению образовательных инноваций	ОПК-2, ОПК-5, ПК-3	Опрос, дискуссия, доклад, экзамен

8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Текущий контроль проводится в начале каждого занятия в форме выборочного опроса студентов по тематике предыдущего занятия. Особое внимание уделяется индивидуальной рефлексии каждого отвечающего в контексте осуществляемой или планируемой им образовательной деятельности.

Доклад

Продукт самостоятельной работы обучающегося, представляющий собой публичное выступление по представлению полученных результатов решения определенной учебно-исследовательской или научной задачи в контексте выбранной темы магистерской диссертации. Доклад включает компьютерную презентацию и пояснительную записку с изложением предлагаемых решений.

Тематика докладов выдается на занятии, выбор темы осуществляется студентом по согласованию с преподавателем. Подготовка осуществляется во внеаудиторное время. Доклад представляется на семинарском занятии, регламент – 10 мин. на выступление. В оценивании результатов наравне с ведущим преподавателем принимают участие студенты группы, а также приглашенные преподаватели.

Тема доклада определяется преподавателем индивидуально для каждого обучающегося в соответствии с выбранной им темой магистерской диссертации

8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине

Доклад

Продукт самостоятельной работы обучающегося, представляющий собой публичное выступление по представлению полученных результатов решения определенной учебно-исследовательской или научной задачи в контексте выбранной темы магистерской диссертации. Доклад включает компьютерную презентацию и пояснительную записку с изложением предлагаемых решений.

Тематика докладов выдается на занятии, выбор темы осуществляется студентом по согласованию с преподавателем. Подготовка осуществляется во внеаудиторное время. Доклад представляется на семинарском занятии, регламент – 10 мин. на выступление. В

оценивании результатов наравне с ведущим преподавателем принимают участие студенты группы, а также приглашенные преподаватели.

Тема доклада определяется преподавателем индивидуально для каждого обучающегося в соответствии с выбранной им темой магистерской диссертации

8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания

Уровни	Содержательное описание уровня	Основные признаки выделения уровня (этапы формирования компетенции, критерии оценки сформированности)	Пятибалльная шкала (академическая) оценка	Двухбалльная шкала, зачет	БРС, % освоения (рейтинговая оценка)
Повышенный	Творческая деятельность	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Умение самостоятельно принимать решение, решать проблему/задачу теоретического и прикладного характера на основе изученных методов, приемов, технологий	отлично	зачтено	86-100
Базовый	Применение знаний и умений в более широких контекстах учебной и профессиональной деятельности, нежели по образцу с большей степени самостоятельности и инициативы	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Способность собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников и иллюстрировать ими теоретические положения или обосновывать практику применения	хорошо		71-85
Удовлетворительный (достаточный)	Репродуктивная деятельность	Изложение в пределах задач курса теоретически и практически контролируемого материала	удовлетворительно		55-70
Недостаточный	Отсутствие признаков удовлетворительного уровня		неудовлетворительно	не зачтено	Менее 55

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.

Основная:

1. Рудинский И.Д., Давыдова Н.А., Петров С.В. Компетенция. Компетентность. Компетентностный подход. Под ред. доктора пед. наук, профессора И.Д. Рудинского. 2-е изд., испр. М.: Горячая линия телеком. 2018 г. – 240 с.
2. Тараносова, Г. Н. Инновационные процессы в образовании : практикум / Г. Н. Тараносова. — Тольятти : ТГУ, 2018. — 223 с. — ISBN 978-5-8259-1374-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/140227>

Дополнительная:

1. Тюнников, Ю. С. Проектирование инновационных процессов в профессиональном образовании: учебно-методическое пособие / Ю. С. Тюнников, В. В. Крылова. — Сочи : СГУ, 2018. — 50 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/147757>

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.

- НЭБ Национальная электронная библиотека, диссертации и прочие издания
- eLIBRARY.RU Научная электронная библиотека, книги, статьи, тезисы докладов конференций
- Гребенников Электронная библиотека ИД журналы
- ЭБС Консультант студента
- ПРОСПЕКТ ЭБС
- ЭБС ZNANIUM.COM
- РГБ Информационное обслуживание по МБА
- БЕН РАН
- Электронно-библиотечная система (ЭБС) Кантитана (<https://elib.kantiana.ru/>)

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

Программное обеспечение обучения включает в себя:

- система электронного образовательного контента БФУ им. И. Канта – www.lms-3.kantiana.ru, обеспечивающую разработку и комплексное использование электронных образовательных ресурсов;
- серверное программное обеспечение, необходимое для функционирования сервера и связи с системой электронного обучения через Интернет;
- установленное на рабочих местах студентов ПО: Microsoft Windows 7, Microsoft Office Standart 2010, антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security.

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

Для проведения занятий лекционного типа, практических и семинарских занятий используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные техническими

средствами обучения – мультимедийной проекционной техникой. Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования.

Для проведения лабораторных работ, (практических занятий – при необходимости) используются специальные помещения (учебные аудитории), оснащенные специализированным лабораторным оборудованием: персональными компьютерами с возможностью выхода в интернет и с установленным программным обеспечением, заявленным в п.11.

Для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные специализированной мебелью (для обучающихся), меловой / маркерной доской.

Для организации самостоятельной работы обучающимся предоставляются помещения, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

Для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья университетом могут быть представлены специализированные средства обучения, в том числе технические средства коллективного и индивидуального пользования.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Образовательно-научный кластер "Институт образования и гуманитарных наук"
Высшая школа лингвистики

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Квантитативная лингвистика и новые информационные технологии обучения»

Шифр: 45.04.02

Направление подготовки: «Лингвистика»

**Профиль: «Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом
образовании»**

Квалификация (степень) выпускника: Лингвист-исследователь

Калининград
2024

Лист согласования

Составитель: кандидат филологических наук, доцент Института образования и гуманитарных наук Петешова Ольга Викторовна.

Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»
Протокол № 8 от «21» февраля 2024 г.

Председатель Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Профессор, д.п.н.
Руководитель образовательных программ

Бударина А.О.
Грищенко Е.Е.

Содержание

1. Наименование дисциплины «Квантитативная лингвистика и новые информационные технологии обучения».
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.
4. Виды учебной работы по дисциплине.
5. Содержание дисциплины, в том числе практической подготовки в рамках дисциплины, структурированное по темам.
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.
7. Методические рекомендации по видам занятий
8. Фонд оценочных средств
 - 8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины
 - 8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля
 - 8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине
 - 8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания
9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины
10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Наименование дисциплины: «Квантитативная лингвистика и новые информационные технологии обучения».

Цель изучения дисциплины: формирование у обучающихся компетенций, определённых основной образовательной программой по данному направлению подготовки, необходимых для дальнейшей профессиональной деятельности молодых специалистов.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и содержание компетенции	Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	Результаты обучения по дисциплине
ОПК-3 Способен применять современные информационно-поисковые системы, корпусные базы данных, технологии сбора, обработки и интерпретации текстового материала в целях эффективного решения профессиональных задач.	ОПК-3.1 Уверенно использует современные информационно-поисковые системы и корпусные базы данных для решения профессиональных задач. ОПК-3.2 Владеет навыками сбора, обработки и анализа текстовых данных, применяя современные цифровые технологии.	<p>Знать: Основные принципы работы современных информационно-поисковых систем. Особенности функционирования и структуры корпусных баз данных. Различные методики и подходы к сбору, обработке и анализу текстовых данных с использованием цифровых технологий.</p> <p>Уметь: Эффективно выполнять поиск и анализ информации с помощью информационно-поисковых систем. Собирать и структурировать текстовые данные для последующей обработки и анализа. Применять современные цифровые технологии (например, инструменты для обработки больших данных, машинного обучения и анализа данных) для работы с текстовыми данными.</p> <p>Владеть: Навыками использования специализированных программных средств для работы с информационными системами и базами данных. Глубоким пониманием процессов сбора, обработки и анализа текстовых данных, позволяющим эффективно решать профессиональные задачи в области e-менеджмента.</p>

		<p>Навыками интерпретации результатов анализа данных и использования их для принятия обоснованных управленческих решений в контексте разработки программных продуктов и управления ими.</p>
<p>ОПК-4 Способен результативно применять имеющиеся знания, умения и опыт в ходе научно-исследовательской деятельности и представлять результаты исследования в соответствии с академическими нормами, основываясь на принципах научной этики.</p>	<p>ОПК-4.1 Демонстрирует навыки постановки научной проблемы, сбора и обработки информации, анализа данных, формулировки выводов и представления результатов исследования. ОПК-4.2 Соблюдает правила научной этики, использует достоверные методы и методики исследования, а также предоставляет исчерпывающие доказательства в поддержку своих выводов, избегая плагиата, фальсификации данных и других форм неэтичного поведения</p>	<p>Знать: Основные этапы постановки научной проблемы и методы её формулировки. Основные методики сбора и обработки информации в контексте исследования программных продуктов. Основные подходы к анализу данных, используемые в научных исследованиях. Правила научной этики, включая избегание плагиата, фальсификации данных и других форм научной неэтичности.</p> <p>Уметь: Формулировать научную проблему, соответствующую требованиям академической и профессиональной среды. Применять различные методы сбора и обработки информации для научных исследований в области программных продуктов. Анализировать полученные данные и формулировать обоснованные выводы на основе проведённого анализа. Подготавливать и представлять результаты исследования в устной и письменной форме, соблюдая требования научной этики и используя достоверные методы и методики.</p> <p>Владеть: Навыками планирования и проведения научных исследований в области e-менеджмента, включая программные продукты и мультимедийные компьютерные игры. Умением представлять исчерпывающие доказательства в</p>

		<p>поддержку своих выводов, обосновывая научные результаты и избегая научной неэтики.</p> <p>Навыками коммуникации и представления научных исследований на профессиональном уровне, в том числе в академической и научной среде.</p>
<p>ОПК-5 Способен осуществлять в профессиональной деятельности глубокий анализ, исследование и реализацию эффективных педагогических подходов и инновационных методик обучения, в том числе с использованием современных нецифровых и цифровых средств.</p>	<p>ОПК-5.1 Применяет современные подходы в обучении иностранным языкам и профильным дисциплинам магистерской программы, обеспечивающие развитие языковых, интеллектуальных и познавательных способностей, ценностных ориентаций обучающихся, готовности к участию в диалоге культур, дальнейшее самообразование посредством изучаемых языков.</p> <p>ОПК-5.2 Применяет современные педагогические и методические технологии воспитания и обучения с целью формирования коммуникативной и межкультурной компетенции обучающихся.</p> <p>ОПК-5.3 Адекватно определяет методический потенциал современных электронных обучающих платформ (систем управления обучением) для разработки электронных учебных материалов по иностранным языкам.</p>	<p>Знать:</p> <p>Современные подходы в обучении иностранным языкам и профильным дисциплинам, способствующие развитию языковых, интеллектуальных и познавательных способностей обучающихся.</p> <p>Основные методы формирования коммуникативной и межкультурной компетенции студентов с использованием современных педагогических и методических технологий.</p> <p>Методический потенциал современных электронных обучающих платформ (систем управления обучением) для разработки электронных учебных материалов по иностранным языкам.</p> <p>Уметь:</p> <p>Применять современные подходы в обучении иностранным языкам и профильным дисциплинам для развития у обучающихся языковых, интеллектуальных и познавательных способностей.</p> <p>Применять современные педагогические и методические технологии для формирования коммуникативной и межкультурной компетенции студентов.</p> <p>Определять методический потенциал современных электронных обучающих платформ для создания электронных учебных материалов по иностранным языкам и профильным дисциплинам.</p> <p>Владеть:</p> <p>Навыками адекватного применения современных подходов и технологий в образовательной практике для</p>

		<p>достижения поставленных целей развития обучающихся.</p> <p>Умением эффективно использовать электронные обучающие платформы для создания и адаптации учебных материалов, соответствующих потребностям студентов по изучению иностранных языков и профильных дисциплин.</p>
<p>ПК-4 Способен планировать и проводить прикладные научные исследования, анализировать результаты научных исследований, применять их при решении конкретных научно-исследовательских задач в сфере профессиональной деятельности</p>	<p>ПК-4.1 Знает инновационные технологии организации сбора, обработки данных и их интерпретации для проведения прикладных научных исследований в сфере интегрированных естественно-научного и художественного направлений образовательной деятельности</p> <p>ПК-4.2 Умеет обосновывать свою позицию при выборе методов и технологий организации сбора, обработки данных и их интерпретации для проведения прикладных научных исследований в сфере профессиональной деятельности</p> <p>ПК-4.3 Владеет методами организации сбора (индивидуальной, групповой, массовой) профессионально важной информации, обработки данных и их интерпретации для проведения прикладных научных исследований в сфере профессиональной деятельности</p>	<p>Знать:</p> <p>Инновационные технологии, применяемые в организации сбора, обработки и интерпретации данных в сфере интегрированных естественно-научного и художественного образования.</p> <p>Основные методы и технологии сбора, обработки и интерпретации данных для прикладных научных исследований в профессиональной сфере.</p> <p>Уметь:</p> <p>Обосновывать выбор методов и технологий организации сбора, обработки и интерпретации данных в научных исследованиях, соответствующих профессиональной деятельности.</p> <p>Проектировать и реализовывать методы сбора информации (индивидуальной, групповой, массовой) и их обработки для научных исследований в профессиональной сфере.</p> <p>Интерпретировать результаты собранных данных и формулировать выводы, основанные на проведённом анализе.</p> <p>Владеть:</p> <p>Методами организации сбора информации в рамках профессиональной деятельности, включая выбор наиболее подходящих технологий и методик.</p> <p>Навыками обработки и интерпретации данных для научных исследований, способствующими эффективному решению прикладных задач в области мультикультурных</p>

		компьютерных игр и лингвистического образования.
--	--	--

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Квантитативная лингвистика и новые информационные технологии обучения» представляет собой дисциплину части блока, формируемого участниками образовательных отношений.

4. Виды учебной работы по дисциплине.

Виды учебной работы по дисциплине зафиксированы учебным планом основной профессиональной образовательной программы по указанному направлению и профилю, выражаются в академических часах. Часы контактной работы и самостоятельной работы студента и часы, отводимые на процедуры контроля, могут различаться в учебных планах ОПОП по формам обучения. Объем контактной работы включает часы контактной аудиторной работы (лекции/практические занятия/ лабораторные работы), контактной внеаудиторной работы (контроль самостоятельной работы), часы контактной работы в период аттестации. Контактная работа, в том числе может проводиться посредством электронной информационно-образовательной среды университета с использованием ресурсов сети Интернет и дистанционных технологий

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане). Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

№	Наименование раздела	Содержание раздела
	3 семестр	
	Тема 1. Квантитативные методы в современном языкознании	Квантитативная и качественная лингвистика. Структурно-вероятностная модель языка и речи. Частота как характеристика употребительности языковой единицы. Историческая изменчивость частоты. Критерии проверки зависимости / независимости признаков и однородности выборок, используемые в лингвистических

		исследованиях. Закон Ципфа-Мандельброта. Основные этапы лингвостатистического исследования. Области приложения квантитативной лингвистики. Позиционная лингвостатистика и сферы ее применения. Автоматизация дистрибутивно-статистического анализа.
	Тема 2. Контент-анализ	Методология и методика контент-анализа. Опыт применения контент-анализа при изучении текстов различных типов: политические тексты, медиа-тексты, художественные тексты. Компьютеризованный контент-анализ. Анализ текста с помощью систем Контент-анализ 1.6 и ВААЛ.
	Тема 3. Задачи атрибуции текстов	Стилеметрия как учение о квантитативных характеристиках функциональных стилей. Автоматизация в области стилеметрии. Сущность и принципы атрибуции. Методы атрибуции анонимных и псевдонимных текстов. Использование баз данных и специализированных программных комплексов при проведении автороведческих экспертиз. Атрибуция в юридической лингвистике.
	Тема 4. Квантитативная лингвистика и проблемы автоматизации лексикографических работ	Основные проблемы современной лексикографии. Автоматизация составления традиционных словарей. Этапы работы над автоматическим словарем. Машинный фонд языка и корпус текстов. Виды текстовых корпусов. Использование данных корпусной лингвистики при составлении словарей и проведении квантитативных исследований. Программы поддержки корпусов. Базы данных. Принципы создания грамматических анализаторов и их применения при составлении словарей. Специфика конкордансов и частотных словарей. Использование частотных словарей в программах автоматической обработки текста.
	Тема 5. Основные приложения метода автоматического выделения ключевых слов	Способы автоматизации поиска ключевых слов в тексте. Реферат и аннотация текста. Формулировка задачи автоматического реферирования и аннотирования текста и принципиальный

	алгоритм ее решения. Системы автоматического реферирования и аннотирования текстов. Информационно-поисковые системы и языки. Автоматическое индексирование текстов. Автоматическая классификация текстов.
--	---

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

Рекомендуемая тематика учебных занятий в форме контактной работы:

Рекомендуемая тематика учебных занятий *лекционного* типа (предусматривающих преимущественную передачу учебной информации преподавателями):

Тема 1. Квантитативные методы в современном языкознании

Тема 2. Контент-анализ

Тема 3. Задачи атрибуции текстов

Тема 4. Квантитативная лингвистика и проблемы автоматизации лексикографических работ

Тема 5. Основные приложения метода автоматического выделения ключевых слов

Рекомендуемая тематика *практических* занятий:

№ п/п	Наименование разделов и тем дисциплины/ модуля	Содержание темы занятия
	Семестр 3	
	Тема 1. Квантитативные методы в современном языкознании	Квантитативная и качественная лингвистика. Структурно-вероятностная модель языка и речи. Частота как характеристика употребительности языковой единицы. Историческая изменчивость частоты. Критерии проверки зависимости / независимости признаков и однородности выборок, используемые в лингвистических исследованиях. Закон Ципфа-Мандельброта. Основные этапы лингвостатистического исследования. Области приложения квантитативной лингвистики. Позиционная лингвостатистика и сферы ее применения. Автоматизация дистрибутивно-статистического анализа.
	Тема 2. Контент-анализ	Методология и методика контент-анализа. Опыт применения контент-анализа при изучении текстов различных типов: политические тексты, медиа-тексты, художественные тексты. Компьютеризованный контент-анализ. Анализ текста с помощью систем Контент-анализ 1.6 и ВААЛ.
	Тема 3. Задачи атрибуции текстов	Стилеметрия как учение о квантитативных характеристиках функциональных стилей. Автоматизация в области стилеметрии. Сущность и принципы атрибуции. Методы атрибуции анонимных и псевдонимных текстов. Использование баз данных и

		специализированных программных комплексов при проведении автороведческих экспертиз. Атрибуция в юридической лингвистике.
	Тема 4. Квантитативная лингвистика и проблемы автоматизации лексикографических работ	Основные проблемы современной лексикографии. Автоматизация составления традиционных словарей. Этапы работы над автоматическим словарем. Машинный фонд языка и корпус текстов. Виды текстовых корпусов. Использование данных корпусной лингвистики при составлении словарей и проведении квантитативных исследований. Программы поддержки корпусов. Базы данных. Принципы создания грамматических анализаторов и их применения при составлении словарей. Специфика конкордансов и частотных словарей. Использование частотных словарей в программах автоматической обработки текста.
	Тема 5. Основные приложения метода автоматического выделения ключевых слов	Способы автоматизации поиска ключевых слов в тексте. Реферат и аннотация текста. Формулировка задачи автоматического реферирования и аннотирования текста и принципиальный алгоритм ее решения. Системы автоматического реферирования и аннотирования текстов. Информационно-поисковые системы и языки. Автоматическое индексирование текстов. Автоматическая классификация текстов.

Требования к самостоятельной работе студентов

Например,

1. Работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы, по следующим темам: Понятие функции. Способы задания функции. Равенство функций. Арифметические действия над функциями. Понятие сложной функции. Обратная функция. Элементарные функции.

Выполнение домашнего задания, предусматривающего решение задач, выполнение упражнений, выдаваемых на практических занятиях, по следующим темам: Понятие функции. Способы задания функции. Равенство функций. Арифметические действия над функциями. Понятие сложной функции. Обратная функция. Элементарные функции.

Руководствуясь положениями статьи 47 и статьи 48 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» научно-педагогические работники и иные лица, привлекаемые университетом к реализации данной образовательной программы, пользуются предоставленными академическими правами и свободами в части свободы преподавания, свободы от вмешательства в профессиональную деятельность; свободы выбора и использования педагогически обоснованных форм, средств, методов обучения и воспитания; права на творческую инициативу, разработку и применение авторских программ и методов обучения и воспитания в пределах реализуемой образовательной программы и отдельной дисциплины.

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия,

практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане).

Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

7. Методические рекомендации по видам занятий

Лекционные занятия.

В ходе лекционных занятий обучающимся рекомендуется выполнять следующие действия. Вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные выводы и практические рекомендации по их применению. Задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых во внеаудиторное время можно сделать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал прослушанной лекции, а также подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений.

Практические и семинарские занятия.

На практических и семинарских занятиях в зависимости от темы занятия выполняется поиск информации по решению проблем, практические упражнения, контрольные работы, выработка индивидуальных или групповых решений, итоговое обсуждение с обменом знаниями, участие в круглых столах, разбор конкретных ситуаций, командная работа, представление портфолио и т.п.

Самостоятельная работа.

Самостоятельная работа осуществляется в виде изучения литературы, эмпирических данных по публикациям и конкретным ситуациям из практики, подготовке индивидуальных работ, работа с лекционным материалом, самостоятельное изучение отдельных тем дисциплины; поиск и обзор литературы и электронных источников; чтение и изучение учебника и учебных пособий.

8. Фонд оценочных средств

8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины

Основными этапами формирования указанных компетенций при изучении обучающимися дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой тем учебных занятий. Изучение каждой темы предполагает овладение обучающимися необходимыми компетенциями. Результат аттестации обучающихся на различных этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
Тема 1. Квантитативные методы в современном языкознании	ОПК-3; ОПК-4; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия
Тема 2. Контент-анализ	ОПК-3; ОПК-4; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия
Тема 3. Задачи атрибуции текстов	ОПК-3; ОПК-4; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия
Тема 4. Квантитативная лингвистика и проблемы автоматизации лексикографических работ	ОПК-3; ОПК-4; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия
Тема 5. Основные приложения метода автоматического выделения ключевых слов	ОПК-3; ОПК-4; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия

8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Задание

Экспертная оценка компьютерных программ лингвистического профиля

Описание по предложенным схемам анализа модуля подсчетов в Excel, программ автоматизированного контент-анализа, программ-атрибуторов, систем автоматического реферирования текстов

Задание

Подбор и использование компьютерных программ для решения конкретных задач в рамках различных разделов количественной лингвистики

1. Самостоятельная разработка и решение задач на применение систем автоматизированного контент-анализа в сфере политической лингвистики
2. Автоматическое реферирование собственных научных работ
3. Проведение мини-исследований в области стилистики с использованием специализированных компьютерных программ
4. Решение блоков задач с использованием Национального корпуса русского языка

8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине

Примерные вопросы для итогового контроля

1. Каковы основания для применения квантитативных методов в языкознании?
2. В каких сферах теории языка и речи обычно применяются квантитативные методы?
3. Каким образом количественное изучение речевых явлений способствует построению структурно-вероятностной модели языка?
4. В каких областях прикладной лингвистики наиболее часто используются методы квантитативного анализа?
5. Что называют статистическими законами?

6. Как рассчитываются частота и средняя выборочная частота?
7. Для чего и по каким формулам вычисляют среднее квадратичное отклонение, вероятную ошибку в определении средней и хи-квадрат?
8. Что понимают под долями в лингвостатистике?
9. Сколько этапов включает в себя статистический эксперимент?
10. Каким образом специалисты по лингвостатистике принимают решение о характере выборок?
11. Для чего нужны программы кодирования? Как они функционируют?
12. Что называют контент-анализом?
13. Какие этапы прошел в своем становлении данный метод исследования?
14. Какое принципиальное нововведение в процедуру контент-анализа было инициировано Ж. Кайзером?
15. По каким основаниям классифицируются контент-аналитические исследования?
16. Приведите примеры контент-аналитических исследований в сфере социолингвистики, политической лингвистики и теории коммуникации.
17. В каких еще предметных областях активно используется метод контент-анализа?
18. Сколько этапов включает в себя стандартная процедура контент-анализа?
19. Какие действия осуществляются лингвистом на операциональном этапе контент-анализа?
20. Что может стать единицей контент-анализа?
21. Какие документы необходимы лингвисту для правильной организации кодирования при контент-анализе?
22. Что понимается под факторами надежности и достоверности при оценке контент-аналитического исследования?
23. Какими параметрами автоматизированный контент-анализ отличается от ручного?
24. Как понимается функциональный стиль в рамках стилеметрии?
25. Что такое нейтральные стилевые вероятности?
26. Какие типы текстов могут подвергаться атрибуции?
27. В каких сферах, кроме филологии, могут реализоваться на практике основные положения теории атрибуции?
28. В чем состоит сущность исторических и филологических методов атрибуции?
29. Как проводилась атрибуция с точки зрения теории лингвистических спектров?
30. Какие теории атрибуции существуют в современной квантитативной лингвистике? Охарактеризуйте одну из них, кроме теории распознавания образов.
31. Из каких этапов складывается процесс атрибуции методом распознавания образов?
32. Какие программные комплексы для осуществления атрибуции текстов Вам известны?
33. На какие две группы можно разделить все компьютерные лексикографические программы?
34. Из каких этапов складывается работа лексикографа над словарем при использовании персонального компьютера?
35. Что называют конкордансом?
36. Чем машинный фонд языка отличается от корпуса текстов?
37. Какими факторами определяется целесообразность создания корпуса?
38. Какими типами разметки пользуются создатели текстовых корпусов?
39. Какие этапы включает в себя процесс создания текстового корпуса?
40. Что такое корпусный менеджер?
41. Как выглядит классификация корпусов?
42. В каких разделах лингвистики применяются текстовые корпуса и каким образом?
43. Что понимают под частотным словарем? Как могут быть использованы при его составлении программы поддержки лексикографических работ?
44. Чем отличаются друг от друга автоматические словари для конечного пользователя-человека и для программ обработки текста?

45. На каких принципах строится работа компьютерных морфологических и синтаксических анализаторов?
46. Что Вы знаете об лексикографических автоматизированных рабочих местах?
47. В каких прикладных областях используется метод автоматического выделения ключевых слов?
48. Чем аннотация отличается от реферата?
49. Из каких этапов складывается работа по написанию текста аннотации или реферата?
50. Что называют ключевыми словами, ключевыми словосочетаниями и ключевыми предложениями?
51. Какие два метода могут использоваться при автоматическом реферировании текстов?
52. Как выглядит алгоритм работы традиционных компьютерных программ для реферирования текстов?
53. По каким формулам рассчитывается коэффициент важности опорных словоформ текста при его реферировании?
54. Как оценивается качество компьютерного реферата или аннотации?
55. Какие основные понятия выделяются в теории информационно-поисковых систем?
56. Что такое информационно-поисковый язык?
57. Чем информационно-поисковые языки классификационного типа отличаются от дескрипторных?
58. Чем языки с информационно-поисковым тезаурусом отличаются от языков бестезаурсного типа?

Образец теста для итогового контроля

1. Программа *Text Analyst* предназначена для

Варианты ответа:

- а. автоматического реферирования
- б. автоматического индексирования
- в. автоматизированного контент-анализа
- г. автоматизации дистрибутивно-статистических исследований

2. В поисковой системе *Google* используется информационно-поисковый язык ... типа.

Варианты ответа:

- а. классификационного
- б. фасетного
- в. дескрипторного
- г. бестезаурсного

3. Для статистических законов несправедливо следующее утверждение: «...».

Варианты ответа:

- а. Им подчинены в своем функционировании явления, испытывающие на себе влияние целого комплекса причин.
- б. Они позволяют по нескольким выборкам судить о целостной совокупности событий или явлений.
- в. Они могут описывать даже случайно возникающие отклонения, величина которых, однако, вполне закономерна.
- г. Они действуют лишь при описании явлений, причины которых не взаимодействуют друг с другом.

4. ... подсчитывается по формуле $L = \frac{t\sigma}{\sqrt{k}}$.

Варианты ответа:

- а. корреляция
- б. хи-квадрат
- в. доля
- г. вероятная ошибка в определении средней

5. *Дистрибутивно-статистический анализ наиболее широко применяется в целях*

Варианты ответа:

- а. криптографии
- б. дешифровки текстов
- в. стилиметрии
- г. установления корреляций

6. *Национальный корпус русского языка не включает в себя*

Варианты ответа:

- а. газетный подкорпус
- б. акцентологический подкорпус
- в. подкорпус диалектных текстов
- г. подкорпус детской речи

7. *Буквой X с цифрой-показателем внизу в лингвостатистике принято обозначать*

Варианты ответа:

- а. частоту
- б. выборочную частоту
- в. среднюю выборочную частоту
- г. долю

8. *Компьютерная программа «Контент-анализ 1.6» не способна*

Варианты ответа:

- а. осуществлять лемматизацию
- б. составлять алфавитно-частотные списки единиц
- в. автоматически формировать семантические категории
- г. сравнивать результаты анализа двух разных текстов

9. *Инструментом оценки степени закономерности возникающих колебаний является*

Варианты ответа:

- а. среднее квадратичное отклонение
- б. вероятная ошибка в определении средней
- в. хи-квадрат
- г. коэффициент корреляции колебаний

10. *Достаточно надежные результаты можно получить, имея всего ... выборков.*

Варианты ответа:

- а. 5
- б. 10
- в. 15
- г. 20

11. *Фиксация резко отклоняющихся частот в статистических таблицах позволяет*

Варианты ответа:

- а. установить факт отсутствия статистических закономерностей
- б. более точно определить вероятную ошибку в определении средней

- в. понять такие контекстуальные условия, на которые наиболее заметно реагируют изучаемые языковые элементы
- г. быстро обнаруживать ошибочные гипотезы

12. Квазиреферированием называется составление авторефератов из ключевых ... исходного текста.

Варианты ответа:

- а. слов
- б. словосочетаний
- в. предложений
- г. абзацев

13. Статистический закон Ципфа-Мандельброта описывает зависимость, существующую между

Варианты ответа:

- а. возрастом слова и его употребительностью
- б. двумя рядами разнородных языковых явлений
- в. частотой слова в генеральной совокупности и отдельной выборке
- г. рангом слова и его частотой

14. Система ВААЛ-мини позволяет

Варианты ответа:

- а. осуществлять фоносемантическую оценку слов и текстов
- б. производить словарный анализ текстов
- в. автоматически выявлять темы, затрагиваемые в текстах
- г. определять социальные и профессиональные группы людей по используемым ими языковым единицам

15. ... может иметь как положительные, так и отрицательные значения.

Варианты ответа:

- а. коэффициент корреляции
- б. среднее квадратичное отклонение
- в. вероятная ошибка в определении средней
- г. хи-квадрат

16. Снабжение единиц текстового корпуса дополнительной экстралингвистической и лингвистической информацией называют

Варианты ответа:

- а. разметкой
- б. лемматизацией
- в. индексированием
- г. коллигацией

17. В Национальном корпусе русского языка не присутствует ... разметка.

Варианты ответа:

- а. морфологическая
- б. синтаксическая
- в. прагматическая
- г. семантическая

18. При автоматическом генерировании реферата обычно используются

Варианты ответа:

- а. слова - логико-смысловые скрепы
- б. фразы-реляторы
- в. оценочные предложения
- г. смысловые штампы

19. *Функционально-стилевая принадлежность текста может быть выявлена с помощью программного комплекса*

Варианты ответа:

- а. Худломер
- б. Лингвоанализатор
- в. ЛинкПарсер
- г. Квалитан

20. *Ж. Кайзером в процедуру контент-анализа было введено такое новшество, как учет*

Варианты ответа:

- а. диахронического аспекта рассмотрения интересующего материала
- б. имплицитно выраженных смыслов
- в. не только содержательных, но и формальных аспектов при изучении текстов средств массовой информации
- г. стилистических фигур речи как возможных поэтических единиц анализа

21. *Однородность выборки определяется*

Варианты ответа:

- а. интуитивно
- б. на основании ее объема
- в. на основании ее позиции в генеральной совокупности
- г. по специальной формуле

22. *Критерий взаимной информации представляет собой инструмент корпусных исследований в ... профиле.*

Варианты ответа:

- а. коллокационном
- б. коллигационном
- в. синтаксическом
- г. лемматическом

23. *Аббревиатура ЛАРМ расшифровывается как*

Варианты ответа:

- а. лексикографический аппарат с расширенной методологией
- б. лексикографическое автоматизированное рабочее место
- в. лингвистический автомат расширенных масштабов
- г. лингвистическое автоматизированное рабочее место

24. *При автоматическом реферировании не используются ... методы анализа.*

Варианты ответа:

- а. статистические
- б. позиционные
- в. логико-семантические
- г. дискурсивные

25. Для установления степени агрессивности подозреваемых в юридической лингвистике активно используется метод

Варианты ответа:

- а. стилеметрии
- б. контент-анализа
- в. атрибуции
- г. рубрицирования

26. При построении Британского национального корпуса используется программа поддержки

Варианты ответа:

- а. DDC
- б. XAIRA
- в. LEXA
- г. Vonito

27. Ключевыми словами в тексте ни при каких условиях не могут быть

Варианты ответа:

- а. слова-синонимы
- б. слова, встретившиеся только в двух абзацах текста
- в. общеупотребительные слова
- г. имена собственные

28. Выявлением скорости языковых изменений занимается ...

Варианты ответа:

- а. глоттохронология
- б. дистрибутивно-статистический анализ
- в. позиционная статистика
- г. лексикостатистика Мандельброта

29. В настоящее время в сети Интернет доступен словарь-конкорданс, описывающий словоупотребление в текстах

Варианты ответа:

- а. Ф.М. Достоевского
- б. М.А. Булгакова
- в. А.П. Чехова
- г. И.С. Тургенева

30. Программа «Лингвоанализатор» изначально предназначена для анализа ... текстов.

Варианты ответа:

- а. научных
- б. фантастических
- в. поэтических
- г. публицистических

31. Считается, что надежность контент-аналитического исследования определяется ...

Варианты ответа:

- а. его семантической достоверностью
- б. его прагматической достоверностью
- в. его тщательностью
- г. репрезентативностью соответствующей выборки

32. Информационным шумом называют документы, выданные при поиске, но

Варианты ответа:

- а. не обладающие смысловой релевантностью
- б. не обладающие формальной релевантностью
- в. не включающие слов с высоким коэффициентом важности
- г. не отличающиеся полнотой и точностью

33. ... - это синоним к термину «морфологический анализатор».

Варианты ответа:

- а. атрибутор
- б. лемматизатор
- в. тэггер
- г. парсер

34. Репрезентативность корпуса – это не только его объем, но и

Варианты ответа:

- а. пропорциональная представленность разных типов текстов
- б. наличие всех возможных типов разметки
- в. его всесторонняя аннотированность
- г. аутентичность входящего в него текстового материала

35. В число единиц контент-анализа не включают

Варианты ответа:

- а. оценочную лексику
- б. знаковые сущности типа фотографий и плакатов
- в. шаблоны интерпретации действительности
- г. целостные микротексты

36. Термином «априорный набор классов» пользуются сторонники такого метода автоматической атрибуции текстов, как

Варианты ответа:

- а. анализ квазисинонимичных лексем
- б. метод распознавания образов
- в. анализ частот парных встречаемостей
- г. метод вычисления межтекстового расстояния

37. Для определения степени «пожелтения» СМИ в первой половине XX века начали использовать

Варианты ответа:

- а. метод атрибуции
- б. методы лексикостатистики
- в. контент-анализ
- г. корпусные исследования

38. Технология поиска примеров при составлении словарных статей, по сути, совпадает с технологией

Варианты ответа:

- а. построения частотных словарей
- б. создания баз данных
- в. компьютерной верстки

г. построения конкордансов

39. *Наличие информационно-поисковых тезаурусов характеризует языки ... типа.*

Варианты ответа:

- а. классификационного
- б. фасетного
- в. дескрипторного
- г. естественного

40. *Корпусные менеджеры пока не в состоянии осуществлять*

Варианты ответа:

- а. поиск словоформ в виде синтагмы
- б. вывод информации о происхождении текста
- в. формирование контекстов заданной длины
- г. выявление категориальной принадлежности слов, интересующих исследователя

41. *Факт присутствия в научном тексте элементов плагиата может быть установлен с помощью программ, предназначенных для ... текстов.*

Варианты ответа:

- а. реферирования
- б. индексирования
- в. атрибуции
- г. контент-анализа

42. *В редакторе Word имеется встроенная система*

Варианты ответа:

- а. автоматического реферирования
- б. автоматического аннотирования
- в. автоматического рубрицирования
- г. автоматического индексирования

43. *Объектом применения количественных методов может быть*

Варианты ответа:

- а. язык
- б. речь
- в. как язык, так и речь
- г. речь в меньшей степени, чем язык

44. *Традиционным методом автоматической классификации текстов является их*

Варианты ответа:

- а. рубрицирование
- б. векторное моделирование
- в. анализ через машинное обучение
- г. нейронный анализ

45. *... корпуса текстов служат для выделения из них лингвистических примеров, подтверждающих те или иные языковые или речевые факты, обнаруженные ранее иными лингвистическими приемами.*

Варианты ответа:

- а. исследовательские
- б. иллюстративные
- в. статические

г. динамические

46. *Машинный фонд русского языка – это*

Варианты ответа:

- а. особая база данных
- б. один из типов корпусов русскоязычных текстов
- в. система источников автоматизации исследований в русистике
- г. расширенный автоматический словарь

47. *... предложил проводить атрибуцию текстов по парам и триадам букв в слове.*

Варианты ответа:

- а. Д. Хмелев
- б. Л.И. Бородин
- в. И.П. Севбо
- г. М.А. Марусенко

48. *«Словарь основ» не позволяет ... при проведении автоматизированного морфологического анализа.*

Варианты ответа:

- а. определять глагольные инфинитивы
- б. выдавать полный отбор грамматической информации по языковой единице
- в. характеризовать неологизмы
- г. распознавать окончания склоняемых слов

49. *Автоматизация контент-анализа возможна на*

Варианты ответа:

- а. его операциональном этапе
- б. этапе счета
- в. этапе подготовки регистрационных карточек
- г. этапе обработки результатов исследования

50. *Логический оператор «рядом / near» по умолчанию подразумевает, что между двумя заданными ключевыми словами в найденном тексте должно быть не более ... слов.*

Варианты ответа:

- а. 3
- б. 5
- в. 7
- г. 10

8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания

Уровни	Содержательное описание уровня	Основные признаки выделения уровня (этапы формирования компетенции, критерии оценки сформированности)	Пятибалльная шкала (академическая) оценка	Двухбалльная шкала, зачет	БРС, % освоения (рейтинговая оценка)
Повышенный	Творческая деятельность	<i>Включает нижестоящий уровень. Умение самостоятельно принимать решение,</i>	отлично	зачтено	86-100

		решать проблему/задачу теоретического и прикладного характера на основе изученных методов, приемов, технологий			
Базовый	Применение знаний и умений в более широких контекстах учебной и профессионал ьной деятельности, нежели по образцу с большой степени самостоятель ности и инициативы	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Способность собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников и иллюстрировать ими теоретические положения или обосновывать практику применения	хорошо		71-85
Удовлетвори тельный (достаточны й)	Репродуктивн ая деятельность	Изложение в пределах задач курса теоретически и практически контролируемого материала	удовлетвор ительно		55-70
Недостаточн ый	Отсутствие удовлетворительного уровня	признаков	неудовлетв орительно	не зачтено	Менее 55

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.

Основная литература

1. Ткаченко, С. Н. Технологии контент-анализа [Электронный ресурс]: учеб. электрон. изд./ С. Н. Ткаченко. - Калининград: Изд-во БФУ им. И. Канта, 2017. - 1 on-line, 60 с.. - Бессрочная лицензия. - ISBN 978-5-9971-0470-2: Б.ц. Имеются экземпляры в отделах /There are copies in departments: ЭБС Кантиана(1)

Дополнительная литература

2. Гребенщикова, А. В. Основы количественной лингвистики и новых информационных технологий : учебное пособие / А. В. Гребенщикова. — 2-е изд., стер. — Москва : ФЛИНТА, 2015. — 152 с. — ISBN 978-5-9765-2137-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/70334>

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.

- НЭБ Национальная электронная библиотека, диссертации и прочие издания
- eLIBRARY.RU Научная электронная библиотека, книги, статьи, тезисы докладов конференций
- Гребенников Электронная библиотека ИД журналы
- ЭБС Консультант студента
- ПРОСПЕКТ ЭБС
- ЭБС ZNANIUM.COM
- РГБ Информационное обслуживание по МБА
- БЕН РАН
- Электронно-библиотечная система (ЭБС) Кантитана (<https://elib.kantiana.ru/>)

Дополнительные ресурсы:

1. <http://slashzone.ru/parser>.
2. <http://www.link.cs.cmu.edu/link/>
3. <http://www.sil.org/computing/catalog/show-software.asp?id=79>.
4. <http://cfri.ru>.
5. <http://company.yandex.ru/technology/mystem>.
6. <http://starling.rinet.ru/morph.htm>.
7. <http://www.athel.com>.
8. <http://www.aot.ru/index.html>.
9. <http://www.ruscorpora.ru>.
10. <http://www.slaviska.uu.se/korpus.htm>.
11. <http://www.dwds.de>.
12. http://artsweb.bham.ac.uk/pking.multiconc/1_text.htm.
13. <http://icame.uib.no/brown/bcm.html>.
14. <http://www.natcorp.ox.ac.uk>.
15. http://www.freeware.ru/program_prog_id_2606.html.
16. <http://www.isi.edu/natural-language/projects/SUMMARIST-demo.html>.
17. <http://www.textology.ru>.
18. <http://www.rusf.ru/books/analysis/index.html>.
19. <http://attribution.corneille-moliere.com>.
20. <http://smalt.karelia.ru>.
21. <http://teneta.rinet.ru/hudlomer.index.aspx>.
22. <http://www.antiplagiat.ru>.
23. <http://www.vaal.ru>.
24. <http://wsparser.seoprogs.ru/download.htm>.
25. <http://www.content-analysis.de>.
26. <http://www.kwalitan.nl>.

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

Программное обеспечение обучения включает в себя:

- система электронного образовательного контента БФУ им. И. Канта – www.lms-3.kantiana.ru, обеспечивающую разработку и комплексное использование электронных образовательных ресурсов;
- серверное программное обеспечение, необходимое для функционирования сервера и связи с системой электронного обучения через Интернет;
- установленное на рабочих местах студентов ПО: Microsoft Windows 7, Microsoft Office Standart 2010, антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security.

– *специализированное ПО (при наличии):*

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

Для проведения занятий лекционного типа, практических и семинарских занятий используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные техническими средствами обучения – мультимедийной проекционной техникой. Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования.

Для проведения лабораторных работ, (практических занятий – при необходимости) используются специальные помещения (учебные аудитории), оснащенные специализированным лабораторным оборудованием: персональными компьютерами с возможностью выхода в интернет и с установленным программным обеспечением, заявленным в п.11.

Для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные специализированной мебелью (для обучающихся), меловой / маркерной доской.

Для организации самостоятельной работы обучающимся предоставляются помещения, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

Для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья университетом могут быть представлены специализированные средства обучения, в том числе технические средства коллективного и индивидуального пользования.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Образовательно-научный кластер "Институт образования и гуманитарных наук"
Высшая школа лингвистики

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Локализация компьютерных игр»

Шифр: 45.04.02

Направление подготовки: «Лингвистика»

**Профиль: «Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом
образовании»**

Квалификация (степень) выпускника: Лингвист-исследователь

Калининград
2024

Лист согласования

Составитель: кандидат филологических наук, доцент Института образования и гуманитарных наук М.А. Болотина

Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»
Протокол № 8 от «21» февраля 2024 г.

Председатель Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Профессор, д.п.н.
Руководитель образовательных программ

Бударина А.О.
Грищенко Е.Е.

Содержание

1. Наименование дисциплины «Локализация компьютерных игр».
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.
4. Виды учебной работы по дисциплине.
5. Содержание дисциплины, в том числе практической подготовки в рамках дисциплины, структурированное по темам.
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.
7. Методические рекомендации по видам занятий
8. Фонд оценочных средств
 - 8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины
 - 8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля
 - 8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине
 - 8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания
9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины
10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Наименование дисциплины: «Локализация компьютерных игр».

Цель изучения дисциплины: формирование у студентов системы компетенций в области языковой локализации компьютерных игр и письменного перевода с английского языка на русский, необходимых для дальнейшей профессиональной деятельности.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и содержание компетенции	Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	Результаты обучения по дисциплине
ОПК-2 Способен успешно осуществлять взаимодействие в поликультурной среде, включая эффективную коммуникацию с представителями своей и других культур, способность устанавливать конструктивные отношения, проявлять гибкость в общении и адаптироваться к разнообразным лингвокультурным контекстам на основе сформированных ценностных ориентиров и норм.	ОПК-2.1 Уверенно использует современный понятийный научный аппарат применительно к русскому и изучаемому иностранному языку, учитывает динамику развития избранной области научной и профессиональной деятельности. ОПК-2.2 Соблюдает канонический порядок построения профессионально релевантных текстов, принятый в русскоязычном и иноязычном научном дискурсе. ОПК-2.3 Успешно реализует аргументативную стратегию в профессионально значимых видах письменной и устной коммуникации.	Знать: Современный понятийный научный аппарат, применяемый в области локализации компьютерных игр на русском и изучаемом иностранном языках. Динамику развития профессиональной области локализации компьютерных игр. Уметь: Соблюдать канонический порядок построения профессионально релевантных текстов в русскоязычном и иноязычном научном дискурсе. Эффективно применять аргументативную стратегию в письменной и устной коммуникации, связанной с профессиональными аспектами локализации игр. Владеть: Глубоким пониманием методов и технологий локализации компьютерных игр, адаптированных к требованиям современного рынка. Навыками анализа и критической оценки профессиональных текстов, а также способностью адаптировать информацию для различных целевых аудиторий и культурных контекстов. Уверенным владением навыками устной и письменной коммуникации для успешной работы в профессиональной среде локализации компьютерных игр.
ОПК-3 Способен применять	ОПК-3.1 Уверенно использует современные	Знать:

<p>современные информационно-поисковые системы, корпусные базы данных, технологии сбора, обработки и интерпретации текстового материала в целях эффективного решения профессиональных задач.</p>	<p>информационно-поисковые системы и корпусные базы данных для решения профессиональных задач. ОПК-3.2 Владеет навыками сбора, обработки и анализа текстовых данных, применяя современные цифровые технологии.</p>	<p>Принципы и особенности работы с современными информационно-поисковыми системами и корпусными базами данных, используемыми в профессиональной деятельности локализации компьютерных игр. Основные методы сбора, обработки и анализа текстовых данных в контексте локализации компьютерных игр с использованием современных цифровых технологий.</p> <p>Уметь: Уверенно применять информационно-поисковые системы и корпусные базы данных для эффективного решения профессиональных задач в области локализации игр. Осуществлять сбор, обработку и анализ текстовых данных с применением современных цифровых технологий, необходимых для успешной работы над проектами локализации компьютерных игр.</p> <p>Владеть: Навыками выбора оптимальных инструментов информационного поиска и баз данных в зависимости от задач локализации компьютерных игр. Глубоким пониманием процессов сбора, обработки и анализа текстовых данных с использованием цифровых технологий, способностью к самостоятельной настройке и оптимизации рабочего процесса. Умением применять полученные знания и навыки в профессиональной деятельности, обеспечивая высокое качество локализации компьютерных игр и соответствие их требованиям рынка.</p>
<p>ПК-2 Владеет практическими навыками разработки языкового контента и</p>	<p>ПК-2.1 Осуществляет анализ и разработку языкового контента мультикультурных компьютерных игр. ПК-2.2 Осуществляет локализацию</p>	<p>Знать: Основные принципы и методы анализа языкового контента мультикультурных компьютерных игр.</p>

<p>локализации мультикультурных компьютерных игр</p>	<p>мультикультурных компьютерных игр в языковой паре английский-русский.</p>	<p>Теоретические основы локализации игр в языковой паре английский-русский. Особенности мультикультурного контента в контексте локализации компьютерных игр.</p> <p>Уметь: Проводить анализ языкового контента мультикультурных компьютерных игр с целью выявления локализационных потребностей. Эффективно локализовать мультикультурные компьютерные игры с английского на русский язык, учитывая специфику культурных и языковых особенностей. Применять методы и технологии локализации для обеспечения соответствия локализованных игр целевой аудитории и рыночным требованиям.</p> <p>Владеть: Глубокими знаниями и пониманием процессов анализа и разработки языкового контента в мультикультурных играх. Профессиональными навыками и умениями в проведении полноценной локализации компьютерных игр на языковой паре английский-русский. Способностью к самостоятельному планированию и реализации процесса локализации игр с учетом требований заказчика и особенностей целевой аудитории.</p>
<p>ПК-6 Выполняет перевод текста, интерфейса и диалогов, адаптирует под культурные особенности территории игровой мир продукта.</p>	<p>ПК-6.1 Осуществляет перевод, выдерживая однородность текста и придерживаясь конкретного стиля, адекватно осуществляет перевод названий и имен персонажей. ПК-6.2 Осуществляет редактирование и тестирование готовых переводов текстов игровых продуктов.</p>	<p>Знать: Основные принципы и методы перевода текстов компьютерных игр, включая сохранение однородности текста и поддержание конкретного стиля. Техники и стратегии перевода названий и имен персонажей с учетом культурных и языковых особенностей. Принципы и методы редактирования готовых переводов игровых текстов.</p>

		<p>Процедуры и технологии тестирования переведенных текстов игровых продуктов на предмет соответствия оригиналу и локализационным стандартам.</p> <p>Уметь: Эффективно осуществлять перевод текстов компьютерных игр с сохранением смысла, стиля и атмосферы оригинала. Адекватно переводить названия и имена персонажей, учитывая их ролевое значение и влияние на игровой процесс. Проводить редактирование переведенных текстов для повышения качества их локализации. Осуществлять тестирование переведенных текстов с использованием специализированных инструментов и методик для выявления ошибок и несоответствий.</p> <p>Владеть: Глубокими знаниями и навыками в области перевода игровых текстов, включая способность к решению сложных локализационных задач. Профессиональной компетентностью в редактировании и улучшении качества готовых переводов игровых продуктов. Способностью к самостоятельному планированию и организации процесса локализации, включая взаимодействие с командой разработчиков и тестировщиков. Опыт и умения в использовании современных инструментов и технологий, необходимых для успешного выполнения задач локализации компьютерных игр.</p>
--	--	---

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Локализация компьютерных игр» представляет собой дисциплину части блока, формируемого участниками образовательных отношений.

4. Виды учебной работы по дисциплине.

Виды учебной работы по дисциплине зафиксированы учебным планом основной профессиональной образовательной программы по указанному направлению и профилю, выражаются в академических часах. Часы контактной работы и самостоятельной работы студента и часы, отводимые на процедуры контроля, могут различаться в учебных планах ОПОП по формам обучения. Объем контактной работы включает часы контактной аудиторной работы (лекции/практические занятия/ лабораторные работы), контактной внеаудиторной работы (контроль самостоятельной работы), часы контактной работы в период аттестации. Контактная работа, в том числе может проводиться посредством электронной информационно-образовательной среды университета с использованием ресурсов сети Интернет и дистанционных технологий

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане). Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

№	Наименование раздела	Содержание раздела
	3 семестр	
	Тема 1. Введение. Понятие языковой локализации. Использование словарей в процессе перевода. Инфинитив и инфинитивные обороты. Лексика: Video Games.	Словари: энциклопедические и лингвистические. Одноязычные лингвистические словари. Словари с более узкой тематикой. Двухязычные и многоязычные лингвистические словари. Неличные формы глагола: инфинитив, герундий. Функции и формы инфинитива. Инфинитивные обороты. Лексический минимум по теме «Video Games»
	Тема 2. Причастие и причастные обороты. Лексика: Game Development.	Неличные формы глагола: причастие I и причастие II. Функции и формы причастия. Причастные обороты. Лексический минимум по теме «Game Development»
	Тема 3. Герундий и герундиальный оборот. Лексика: Rules, Strategy and Platform.	Формы герундия: совершенный / несовершенный, действительный / страдательный. Функции герундия в предложении о способы его перевода. Сопоставление функций герундия и инфинитива в предложении. Сложный герундиальный оборот. Лексический минимум по теме «Rules, Strategy and Platform»

	<p>Тема 4. Модальные глаголы и их эквиваленты. Лексика: History of Game Making.</p>	<p>Модальные глаголы can (could), may (might), must, should, ought, shall, will, would, need, dare. Эквиваленты модальных глаголов. Сочетания модальных глаголов и их эквивалентов со страдательным и перфектным инфинитивом. Лексический минимум по теме «History of Game Making»</p>
	<p>Тема 5. Страдательный залог Лексика: Playability.</p>	<p>Действительный залог (Active Voice). Страдательный залог (Passive Voice). Предложения с глаголом-сказуемым в страдательном залоге. Форма страдательного залога переходных глаголов и глаголов, требующих косвенного или предложного дополнения. Лексический минимум по теме «Playability»</p>
	<p>Тема 6. Особенности перевода синтаксических конструкций: эмфаза, отрицательные и эллиптические конструкции. Лексика: Game Engines.</p>	<p>Особенности перевода синтаксических конструкций: эмфаза, отрицательные и эллиптические конструкции. Лексический минимум по теме «Game Engines»</p>
	<p>4 семестр</p>	
	<p>Тема 7. Локализация реалий. Реалия и термин. Приемы передачи реалий. Лексика: Scripting Languages.</p>	<p>Термин, реалия, безэквивалентная лексика (БЭЛ). Ономастические реалии. Термин как слово со строго определенным значением. Приемы передачи реалий. Лексический минимум по теме «Scripting Languages.»</p>
	<p>Тема 8. Интернациональные слова и ложные друзья переводчика. Лексика: Level Design.</p>	<p>Две категории: интернациональные слова и псевдоинтернациональные слова, или “ложные друзья” переводчика. Лексический минимум по теме «Level Design»</p>
	<p>Тема 9. Десемантизированные и многозначные слова. Лексика: Video Game Genres.</p>	<p>Десемантизированные слова. Употребление слова в разнообразных контекстах. Сочетаемость слова. Полисемантизм. Контекст — синтаксический и лексический, узкий и широкий. Лексический минимум по теме «Game Genres»</p>
	<p>Тема 10. Особенности словообразования. Слова-конверсивы. Лексика: Literary Theory.</p>	<p>Способы словообразования: аффиксация, словосложение. Слова-дериваты. Конверсия как продуктивный способ словообразования. Слова-конверсивы и особенности их значений. Заимствования-кальки в словарном фонде русского языка. Лексический минимум по теме «Literary Theory»</p>
	<p>Тема 11. Неологизмы. Лексика: Narrative Aesthetics.</p>	<p>Неологизмы и их перевод. Способы образования неологизмов: расширение значения, префиксальное и суффиксальное образование новых слов. Лексический минимум по теме «Narrative Aesthetics»</p>

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

Рекомендуемая тематика учебных занятий в форме контактной работы:

Рекомендуемая тематика учебных занятий *лекционного* типа (предусматривающих преимущественную передачу учебной информации преподавателями):

Тема 1. Введение. Понятие языковой локализации. Использование словарей в процессе перевода. Инфинитив и инфинитивные обороты. Лексика: Video Games.

Тема 2. Причастие и причастные обороты. Лексика: Game Development.

Тема 3. Герундий и герундиальный оборот. Лексика: Rules, Strategy and Platform.

Тема 4. Модальные глаголы и их эквиваленты. Лексика: History of Game Making.

Тема 5. Страдательный залог Лексика: Playability.

Тема 6. Особенности перевода синтаксических конструкций: эмфаза, отрицательные и эллиптические конструкции. Лексика: Game Engines.

Тема 7. Локализация реалий. Реалия и термин. Приемы передачи реалий. Лексика: Scripting Languages.

Тема 8. Интернациональные слова и ложные друзья переводчика. Лексика: Level Design.

Тема 9. Десемантизированные и многозначные слова. Лексика: Video Game Genres.

Тема 10. Особенности словообразования. Слова-конверсивы. Лексика: Literary Theory.

Тема 11. Неологизмы. Лексика: Narrative Aesthetics.

Рекомендуемая тематика *практических* занятий:

№ п/п	Наименование разделов и тем дисциплины/ модуля	Содержание темы занятия
	3 семестр	
	Тема 1. Введение. Понятие языковой локализации. Использование словарей в процессе перевода. Инфинитив и инфинитивные обороты. Лексика: Video Games.	Введение. Словари: энциклопедические и лингвистические. Одноязычные лингвистические словари: 1) толковые, 2) исторические, 3) этимологические, 4) диалектные, 5) словари ино-странных слов, 6) словари языка отдельных писателей или словари отдельных произведений, 7) частотные словари, 8) словари правильности речи, 9) синонимические словари, 10) фразеологические словари, 11) идеографические, 12) орфоэпические, 13) орфографические, 14) словари неологизмов, 15) словари сленга, 16) словари сокращений. Словари с более узкой тематикой: словари рифм, морфем, корней, пословиц, поговорок, собственных имен, омонимов, антонимов, названий жителей, топонимические словари, словари интернациональных слов, электронные словари, словари-активаторы и многие другие. Двухязычные и многоязычные лингвистические словари. Тема 1. Неличные формы глагола: инфинитив (the Infinitive: to ask спрашивать), герундий (the Gerund: asking спрашивание). Функции и формы инфинитива. Инфинитивные обороты: 1) объектный инфинитивный оборот (the Objective-with-the-Infinitive Construction); 2) субъектный инфинитивный оборот (the Subjective-with-the- Infinitive Construction); инфинитив с предлогом for (the for-to-Infinitive Construction). Лексический минимум по теме «Video Games»
	Тема 2. Причастие и причастные обороты. Лексика: Game Development.	Неличные формы глагола: причастие I и причастие II (the Participle I, II: asking спрашивающий, asked спрошенный). Функции и формы причастия. Причастные обороты: 1) объектный причастный оборот (the Objective Participial Construction, или the Objective-with-the-Participle I, II Construction); 2) субъектный причастный оборот (the Subjective Participial Construction, или the Subjective-with-the-Participle I Construction); 3) абсолютный, или независимый причастный оборот (the Absolute Participial Construction).

		Лексический минимум по теме «Game Development»
	Тема 3. Герундий и герундиальный оборот. Лексика: Rules, Strategy and Platform.	Формы герундия: перфектный / неперфектный, действительный / страдательный. Функции герундия в предложении о способы его перевода. Сопоставление функций герундия и инфинитива в предложении. Сложный герундиальный оборот. Лексический минимум по теме «Rules, Strategy and Platform»
	Тема 4. Модальные глаголы и их эквиваленты. Лексика: History of Game Making.	Модальные глаголы can (could), may (might), must, should, ought, shall, will, would, need, dare. Эквиваленты модальных глаголов: to have + инфинитив и to be + инфинитив. Сочетания модальных глаголов и их эквивалентов со страдательным и перфектным инфинитивом. Лексический минимум по теме «History of Game Making»
	Тема 5. Страдательный залог Лексика: Playability.	Действительный залог (Active Voice). Страдательный залог (Passive Voice). Предложения с глаголом-сказуемым в страдательном залоге. Форма страдательного залога переходных глаголов и глаголов, требующих косвенного или предложного дополнения, например, глаголов с послелогоми (предлогами, стоящими после глагола) /непереходных глаголов. Лексический минимум по теме «Playability»
	Тема 6. Особенности перевода синтаксических конструкций: эмфаза, отрицательные и эллиптические конструкции. Лексика: Game Engines.	Особенности перевода синтаксических конструкций: эмфаза, отрицательные и эллиптические конструкции. Лексический минимум по теме «Game Engines»
	4 семестр	
	Тема 7. Локализация реалий. Реалия и термин. Приемы передачи реалий. Лексика: Scripting Languages.	Термин, реалия, безэквивалентная лексика (БЭЛ). Ономастические реалии: топонимы, антропонимы и др. Термин как слово со строго определенным значением, являющееся элементом подязыка науки. Приемы передачи реалий: транскрипция, транслитерация, перевод (или замена, субституция): калька, полукалька — новое слово или (устойчивое) словосочетание, являющееся частичным заимствованием; приблизительный перевод, принцип родовидовой замены. Лексический минимум по теме «Scripting Languages.»
	Тема 8. Интернациональные слова и ложные друзья переводчика. Лексика: Level Design.	Две категории: интернациональные слова, т.е. сходные по написанию или звучанию в разных языках и совпадающие по значению, и слова, которые при своем внешнем сходстве имеют различное значение: псевдоинтернациональные слова, или “ложные друзья” переводчика. Лексический минимум по теме «Level Design» Тема 9. Десемантизированные и многозначные слова.
	Тема 9. Десемантизированные и многозначные слова. Лексика: Video Game Genres.	Десемантизированные слова. Употребление слова в разнообразных контекстах. Сочетаемость слова. Полисемантизм. Контекст — синтаксический и лексический, узкий и широкий. Лексический минимум по теме «Game Genres»
	Тема 10. Особенности словообразования. Слова-конверсивы. Лексика: Literary Theory.	Способы словообразования: аффиксация, словосложение. Слова-дериваты. Конверсия как продуктивный способ словообразования. Слова-конверсивы и особенности их значений. Заимствования-кальки в словарном фонде русского языка. Лексический минимум по теме «Literary Theory»

<p>Тема 11. Неологизмы. Лексика: Narrative Aesthetics.</p>	<p>Неологизмы и их перевод. Способы образования неологизмов: расширение значения, префиксальное и суффиксальное образование новых слов. Лексический минимум по теме «Narrative Aesthetics»</p>
---	--

Требования к самостоятельной работе студентов

Например,

1. Работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы, по следующим темам: Понятие функции. Способы задания функции. Равенство функций. Арифметические действия над функциями. Понятие сложной функции. Обратная функция. Элементарные функции.

Выполнение домашнего задания, предусматривающего решение задач, выполнение упражнений, выдаваемых на практических занятиях, по следующим темам: Понятие функции. Способы задания функции. Равенство функций. Арифметические действия над функциями. Понятие сложной функции. Обратная функция. Элементарные функции.

Руководствуясь положениями статьи 47 и статьи 48 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» научно-педагогические работники и иные лица, привлекаемые университетом к реализации данной образовательной программы, пользуются предоставленными академическими правами и свободами в части свободы преподавания, свободы от вмешательства в профессиональную деятельность; свободы выбора и использования педагогически обоснованных форм, средств, методов обучения и воспитания; права на творческую инициативу, разработку и применение авторских программ и методов обучения и воспитания в пределах реализуемой образовательной программы и отдельной дисциплины.

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане).

Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

7. Методические рекомендации по видам занятий

Лекционные занятия.

В ходе лекционных занятий обучающимся рекомендуется выполнять следующие действия. Вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные выводы и практические рекомендации по их применению. Задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых во внеаудиторное время можно сделать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал

прослушанной лекции, а также подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений.

Практические и семинарские занятия.

На практических и семинарских занятиях в зависимости от темы занятия выполняется поиск информации по решению проблем, практические упражнения, контрольные работы, выработка индивидуальных или групповых решений, итоговое обсуждение с обменом знаниями, участие в круглых столах, разбор конкретных ситуаций, командная работа, представление портфолио и т.п.

Самостоятельная работа.

Самостоятельная работа осуществляется в виде изучения литературы, эмпирических данных по публикациям и конкретных ситуаций из практики, подготовке индивидуальных работ, работа с лекционным материалом, самостоятельное изучение отдельных тем дисциплины; поиск и обзор литературы и электронных источников; чтение и изучение учебника и учебных пособий.

8. Фонд оценочных средств

8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины

Основными этапами формирования указанных компетенций при изучении обучающимися дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой тем учебных занятий. Изучение каждой темы предполагает овладение обучающимися необходимыми компетенциями. Результат аттестации обучающихся на различных этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
Тема 1. Введение. Понятие языковой локализации. Использование словарей в процессе перевода. Инфинитив и инфинитивные обороты. Лексика: Video Games.	<i>ОПК-2; ОПК-3; ПК-2; ПК-6</i>	<i>Опрос, дискуссия, работа в группах</i>
Тема 2. Причастие и причастные обороты. Лексика: Game Development.	<i>ОПК-2; ОПК-3; ПК-2; ПК-6</i>	<i>Опрос, дискуссия, работа в группах</i>
Тема 3. Герундий и герундиальный оборот. Лексика: Rules, Strategy and Platform.	<i>ОПК-2; ОПК-3; ПК-2; ПК-6</i>	<i>Опрос, дискуссия, работа в группах</i>
Тема 4. Модальные глаголы и их эквиваленты. Лексика: History of Game Making.	<i>ОПК-2; ОПК-3; ПК-2; ПК-6</i>	<i>Опрос, дискуссия, работа в группах</i>
Тема 5. Страдательный залог Лексика: Playability.	<i>ОПК-2; ОПК-3; ПК-2; ПК-6</i>	<i>Опрос, дискуссия, работа в группах</i>
Тема 6. Особенности перевода синтаксических конструкций: эмфаза, отрицательные и эллиптические конструкции.	<i>ОПК-2; ОПК-3; ПК-2; ПК-6</i>	<i>Опрос, дискуссия, работа в группах</i>

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
Лексика: Game Engines.		
Тема 7. Локализация реалий. Реалия и термин. Приемы передачи реалий. Лексика: Scripting Languages.	ОПК-2; ОПК-3; ПК-2; ПК-6	Опрос, дискуссия, работа в группах
Тема 8. Интернациональные слова и ложные друзья переводчика. Лексика: Level Design.	ОПК-2; ОПК-3; ПК-2; ПК-6	Опрос, дискуссия, работа в группах
Тема 9. Десемантизированные и многозначные слова. Лексика: Video Game Genres.	ОПК-2; ОПК-3; ПК-2; ПК-6	Опрос, дискуссия, работа в группах
Тема 10. Особенности словообразования. Слова-конверсивы. Лексика: Literary Theory.	ОПК-2; ОПК-3; ПК-2; ПК-6	Опрос, дискуссия, работа в группах
Тема 11. Неологизмы. Лексика: Narrative Aesthetics.	ОПК-2; ОПК-3; ПК-2; ПК-6	Опрос, дискуссия, работа в группах

8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Примеры текстов для самостоятельной работы

Text 1. Massively multiplayer online role-playing game

Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG) is a genre of [role-playing video games](#) in which a very large number of [players](#) interact with one another within a [virtual game world](#).

As in all [RPGs](#), players assume the role of a [character](#) (often in a [fantasy world](#)) and take control over many of that character's actions. MMORPGs are distinguished from single-player or small multi-player RPGs by the number of players, and by the game's [persistent world](#) (usually hosted by the game's [publisher](#)), which continues to exist and evolve while the player is [offline](#) and away from the game.

MMORPGs are played throughout the world. Worldwide revenues for MMORPGs exceeded half a billion dollars in 2005, and Western revenues exceeded US\$1 billion in 2006. In 2008, Western consumer spending on subscription MMOGs grew to \$1.4 billion. [World of Warcraft](#), a popular MMORPG, has more than 10 million subscribers as of February 2012. [Star Wars: The Old Republic](#), released in 2011, became the world's 'Fastest-Growing MMO Ever' after gaining 1 million subscribers within the first three days of its launch.

Common features. Although modern MMORPGs sometimes differ dramatically from their antecedents, many of them share some basic characteristics. These include several common features: persistent game environment, some form of progression, social interaction within the game, in-game culture, system architecture, membership in a group, and character customization.

Themes. The majority of popular MMORPGs are based on traditional [fantasy](#) themes, often occurring in an in-game universe comparable to that of [Dungeons & Dragons](#). Some employ hybrid themes that either merge or substitute fantasy elements with those of [science fiction](#), [sword and sorcery](#), or [crime fiction](#). Still others draw thematic material from [American comic books](#), the [occult](#), and other [genres](#). Often these elements are developed using similar tasks and scenarios involving [quests](#), [monsters](#), and [loot](#).

Progression. In nearly all MMORPGs, the development of the [player's character](#) is a primary goal. Nearly all MMORPGs feature a character progression system in which players earn [experience points](#) for their actions and use those points to reach character "levels", which makes them better at whatever they do. Traditionally, combat with [monsters](#) and completing quests for [NPCs](#), either alone or in groups, are the primary ways to earn experience points. The accumulation of wealth (including combat-useful items) is also a way to progress in many MMORPGs, and again, this is traditionally best accomplished via combat. The cycle produced by these conditions, combat leading to new items allowing for more combat with no change in gameplay, is sometimes pejoratively referred to as the [level treadmill](#), or "grinding". The role-playing game [Progress Quest](#) was created as a parody of this trend. [Eve Online](#) (which broke almost every MMORPG tradition) trains skills in real time rather than using experience points as a meter of progression.

In some MMORPGs, there is no limit to a player's level, allowing the grinding experience to continue indefinitely. MMORPGs that use this model often glorify top ranked players by displaying their avatars on the game's website or posting their stats on a high score screen. Another common practice is to enforce a maximum reachable level for all players, often referred to as a cap. Once reached, the definition of a player's progression changes. Instead of being awarded primarily with experience for completing quests and dungeons, collecting money and equipment will replace the player's motivation to continue playing.

Often, the widened range of equipment available at the maximum level will have increased aesthetic value to distinguish high ranking players in game. Colloquially known as endgame gear, this set of empowered weapons and armor adds a competitive edge to both scripted boss encounters as well as player vs. player combat. Player motivation to outperform others is fueled by acquiring such items and is a significant determining factor in their success or failure in combat related situations.

Also, traditional in the genre is the eventual demand on players to team up with others in order to progress at the optimal rate. This sometimes forces players to change their real-world schedules in order to "keep up" within the game-world. A good example of this is the need to trade items to achieve certain goals, or teaming up to kill a powerful enemy.

Text 2. *Myst*

This article is about the video game. For the media franchise, see [Myst \(series\)](#).

Myst is a [graphic adventure video game](#) designed and directed by the brothers [Robyn](#) and [Rand Miller](#). It was developed by [Cyan](#)(now Cyan Worlds), a [Spokane, Washington](#)-based studio, and [published](#) and distributed by [Brøderbund](#). The Millers began working on *Myst* in [1991](#) and released it for the [Mac OS](#) computer on September 24, 1993; it was developer Cyan's largest project to date. Remakes and [ports](#) of the game have been released for [Sega Saturn](#), [Microsoft Windows](#), [Atari Jaguar CD](#), [3DO](#), [CD-i](#), [PlayStation](#), [AmigaOS](#), [PlayStation Portable](#), [Nintendo DS](#), and [iOS](#) by publishers [Midway Games](#), [Sunsoft](#), and [Mean Hamster Software](#).

Myst puts the player in the role of the [Stranger](#), who uses a special book to travel to the island of *Myst*. There, the player uses other special books written by an artisan and explorer named [Atrus](#) to travel to several worlds known as "Ages". Clues found in each of these Ages help to reveal the back-story of the game's characters. The game has several endings, depending on the course of action the player takes.

Upon release, *Myst* was a surprise hit, with critics lauding the ability of the game to immerse players in the fictional world. The game was the [best-selling PC game](#), until [The Sims](#) exceeded its sales in [2002](#). *Myst* helped drive adoption of the then-nascent [CD-ROM](#) format. *Myst's* success spawned four direct video game sequels as well as several spin-off games and novels.

Gameplay

Screenshot of *Myst*, showing the island's library in the background and a puzzle involving a ship in the foreground

The gameplay of *Myst* consists of a [first-person](#) journey through an interactive world. The player moves the character by clicking on locations shown in the main display; the scene then crossfades

into another frame, and the player can continue to explore. Players can interact with specific objects on some screens by [clicking](#) or dragging them. To assist in rapidly crossing areas already explored, *Myst* has an optional "Zip" feature. When a lightning bolt cursor appears, players can click and skip several frames to another location. While this provides a rapid method of travel, it can also cause players to miss important items and clues. Some items can be carried by the player and read, including journal pages which provide [backstory](#). Players can only carry a single page at a time, and pages return to their original locations when dropped.

To complete the game, the player must explore the seemingly deserted island of *Myst*. There the player discovers and follows clues to be transported via "linking books" to several "Ages", each of which is a self-contained mini-world. Each of the Ages—named Selenitic, Stoneship, Mechanical, and Channelwood—requires the user to solve a series of logical, interrelated puzzles to complete its exploration. Objects and information discovered in one Age may be required to solve puzzles in another Age, or to complete the game's primary puzzle on *Myst*. For example, in order to activate a switch, players must first open a safe and use the matches found within to start a boiler.

Apart from its predominantly nonverbal storytelling, *Myst*'s gameplay is unusual among adventuring computer games in several ways. The player is provided with very little backstory at the beginning of the game, and no obvious goals or objectives are laid out. This means that players must simply begin to explore. There are no obvious enemies, [no physical violence](#), and no threat of "dying" at any point, although it is possible to reach a few "losing" endings. There is no time limit to complete the game. The game unfolds at its own pace and is solved through a combination of patience, observation, and logical thinking.

Plot

The game's instruction manual explains that an unnamed person known as the [Stranger](#) stumbles across an unusual book titled "Myst". The Stranger reads the book and discovers a detailed description of an island world called *Myst*. Placing his hand on the last page, the Stranger is whisked away to the world described, and is left with no choice but to explore the island. *Myst* contains a library where two additional books can be found, colored red and blue. These books are traps that hold [Sirrus and Achenar](#), the sons of [Atrus](#), who once lived on *Myst* island with his wife Catherine. Atrus writes special "linking books" that transport people to the worlds, or "Ages", that the books describe. From the panels of their books, Sirrus and Achenar tell the Stranger that Atrus is dead, each claiming that the other brother murdered him, and plead for the Stranger to help them escape. However, the books are missing several pages, so the sons' messages are at first unclear, and riddled with static.

As the Stranger continues to explore the island, more books linking to more Ages are discovered hidden behind complex mechanisms and puzzles. The Stranger must visit each Age, find the red and blue pages hidden there, and return to *Myst* Island. These pages can then be placed in the corresponding books. As the Stranger adds more pages to these books, the brothers can speak more clearly. Each brother maintains that the other brother cannot be trusted. After collecting four pages, the brothers can talk clearly enough to tell the Stranger where the fifth page is hidden. If the Stranger gives either brother their fifth page, they will be free. The Stranger is left with a choice to help Sirrus, Achenar, or neither.

Both brothers beg the Stranger not to touch the green book that is stored in the same location as their last pages. They claim that it is a book like their own that will trap the Stranger. In truth, it leads to D'ni, where Atrus is imprisoned. When the book is opened, Atrus asks the Stranger to bring him a final page that is hidden on *Myst* Island; without it, he cannot bring his sons to justice. The game has several endings, depending on the player's actions. Giving either Sirrus or Achenar the final page of their book causes the Stranger to switch places with the son, leaving the player trapped inside the Prison book. Linking to D'ni without the page Atrus asks for leaves the Stranger and Atrus trapped on D'ni. Linking to D'ni with the page allows Atrus to complete his *Myst* book and return to the island. Upon returning to the library, the player finds the red and blue books gone, and burn marks on the shelves where they used to be.

Text 3. *Quake* (video game)

This article is about the original video game. For the series as a whole, see [Quake \(series\)](#).

Quake is a [first-person shooter video game](#) that was released by [id Software](#). It was the first game in the popular [Quake series](#) of video games. It was released on June 22, 1996.

Gameplay. In single player, players explore and navigate to the exit of each level, facing many challenging monsters and a few secret areas along the way. Usually there are buttons to press or keys to collect in order to open doors before the exit can be reached. Once reaching the exit, the game takes the player to the next level.

Before the start level, there is a set of three pathways with easy, medium, and hard skill levels; in order to reach the Nightmare skill level (described in the game manual as "so bad that it was hidden, so people won't wander in by accident"), the player must drop through the water before the Episode 4 entrance and jump into a secret passage.

Quake's single-player campaign is organized into four individual *episodes* of about eight levels each (each including a secret level, one of which is a "low gravity" level—Ziggurat Vertigo in Episode 1, Dimension of the Doomed—that challenges the player's abilities in a different way). As items are collected, they are carried to the next level, each usually more challenging than the last. If the player dies, he must restart at the beginning of the level. However, games may be saved at any time.

Upon completing each episode, the player is returned to the hub *Start* level, where another episode can be entered. Each episode starts the player from scratch, without any previously collected items. Episode I (which formed the shareware or downloadable demo version of *Quake*) has the most traditional ideology of a [boss](#) in the last level. The ultimate objective at the end of an episode is to recover a magic rune. After all of the runes are collected, the floor of the *Start* opens up to reveal an entrance to the *End* level which contains the final boss, based on the god [Shub-Niggurath](#) from the [Cthulhu Mythos](#).

Multiplayer

In multiplayer mode, players on several computers connect to a server (which may be a dedicated machine or on one of the player's computers), where they can either play the single-player campaign together in co-op mode or against each other in multiplayer. When players die in multiplayer mode, they can immediately respawn but lose any items that were collected. Similarly, items that have been picked up previously [respawn](#) after some time, and may be picked up again. The most popular multiplayer modes are all forms of [deathmatch](#). Deathmatch modes typically consist of either *free-for-all* (no organization or teams involved), one-on-one *duels*, or organized *teamplay* with two or more players per team (or [clan](#)). Teamplay is also frequently played with one or another [mod](#). Typically, monsters are not normally present, as they serve no purpose other than to get in the way and give away the player.

The gameplay in *Quake* was considered unique for its time because of the different ways the player can maneuver through the game. For example: [bunny hopping](#) or [strafe jumping](#) can be used to move faster than normal, while [rocket jumping](#) enables the player to reach otherwise-inaccessible areas at the cost of some self-damage. The player can start and stop moving suddenly, jump unnaturally high, and change direction while moving through the air. Many of these non-realistic behaviors contribute to *Quake's* appeal. Multiplayer *Quake* was one of the first games that people singled out as a form of [electronic sport](#). Most notable was [Dennis "Thresh" Fong](#) who won [John Carmack's Ferrari 328](#) at the Microsoft-sponsored [Red Annihilation](#) tournament in 1997.

Text 4. Scripting language

A **scripting language** or **script language** is a [programming language](#) that supports the writing of **scripts**, programs written for a [software environment](#) that [automate](#) the [execution](#) of tasks which could alternatively be executed one-by-one by a human operator. Environments that can be automated through scripting include [software applications](#), [web pages](#) within a [web browser](#), the [shells](#) of operating systems, and several [general purpose](#) and [domain-specific languages](#) such as those for [embedded systems](#).

Scripts can be written and executed "on-the-fly", without explicit [compile](#) and [link](#) steps; they are typically created or modified by the person executing them. A scripting language is usually [interpreted](#) from source code or [bytecode](#). By contrast, in the software environment the scripts are written for is typically written in a [compiled language](#) and distributed in [machine code](#) form; the user may not have access to its [source code](#), let alone be able to modify it.

The spectrum of scripting languages ranges from very small and highly [domain-specific languages](#) to [general-purpose programming languages](#). The term **script** is typically reserved for small programs (up to a few thousand lines of code).

History

Early [mainframe computers](#) (in the 1950s) were non-interactive, instead using [batch processing](#). IBM's [Job Control Language](#) (JCL) is the archetype of languages used to control batch processing. The first interactive [shells](#) were developed in the 1960s to enable remote operation of the first [time-sharing](#) systems, and these used [shell scripts](#), which controlled running computer programs within a computer program, the shell. [Calvin Mooers](#) in his [TRAC](#) language is generally credited with inventing *command substitution*, the ability to imbed commands in scripts that when interpreted insert a character string into the script. Multics calls these *active functions*. [Louis Pouzin](#) wrote an early processor for command scripts called [RUNCOM](#) for [CTSS](#) around 1964. [Stuart Madnick](#) at MIT wrote a scripting language for IBM's [CP/CMS](#) in 1966. He originally called this processor COMMAND, later named [EXEC](#). [Multics](#) included an offshoot of CTSS [RUNCOM](#), also called [RUNCOM](#).

Languages such as [Tcl](#) and [Lua](#) were specifically designed as general purpose scripting languages that could be embedded in any application. Other languages such as [Visual Basic for Applications](#) (VBA) provided strong integration with the automation facilities of an underlying system. Embedding of such general purpose scripting languages instead of developing a new language for each application also had obvious benefits, relieving the application developer of the need to code a language translator from scratch and allowing the user to apply skills learned elsewhere.

Some software incorporates several different scripting languages. Modern [web browsers](#) typically provide a language for writing extensions to the browser itself, and several standard embedded languages for controlling the browser, including [JavaScript](#) (a dialect of [ECMAScript](#)) or [XUL](#).

Types of scripting languages. **Job control languages and shells.** (*Main article: [Shell script](#)*)

A major class of scripting languages has grown out of the automation of job control, which relates to starting and controlling the behavior of system programs. (In this sense, one might think of shells as being descendants of IBM's JCL, or [Job Control Language](#), which was used for exactly this purpose.) Many of these languages' interpreters double as [command-line interpreters](#) such as the [Unix shell](#) or the MS-DOS [COMMAND.COM](#). Others, such as [AppleScript](#) offer the use of English-like commands to build scripts.

GUI scripting. With the advent of graphical user interfaces, a specialized kind of scripting language emerged for controlling a computer. These languages interact with the same graphic windows, menus, buttons, and so on that a human user would. They do this by simulating the actions of a user. These languages are typically used to automate user actions. Such languages are also called "[macros](#)" when control is through simulated key presses or mouse clicks.

These languages could in principle be used to control any GUI application; but, in practice their use is limited because their use needs support from the application and from the [operating system](#).

There are a few exceptions to this limitation. Some GUI scripting languages are based on recognizing graphical objects from their display screen [pixels](#). These GUI scripting languages do not depend on support from the operating system or application.

Application-specific languages. Many large application programs include an idiomatic scripting language tailored to the needs of the application user. Likewise, many [computer game](#) systems use a custom scripting language to express the programmed actions of [non-player characters](#) and the game environment. Languages of this sort are designed for a single application; and, while they may superficially resemble a specific general-purpose language (e.g. [QuakeC](#), modeled after C),

they have custom features that distinguish them. [Emacs Lisp](#), while a fully formed and capable dialect of [Lisp](#), contains many special features that make it most useful for extending the editing functions of Emacs. An application-specific scripting language can be viewed as a [domain-specific programming language](#) specialized to a single application.

8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине

Образец теста для промежуточного контроля

Тип задания	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильные ответы	Сложность вопр.	Описание				
MultipleSelection	Данные суффиксы используются в словообразовании английского прилагательного	<table border="1"> <tr><td>1.-less</td></tr> <tr><td>2.-ness</td></tr> <tr><td>3.-ous</td></tr> <tr><td>4.-tion</td></tr> </table>	1.-less	2.-ness	3.-ous	4.-tion	1,3	1	93
1.-less									
2.-ness									
3.-ous									
4.-tion									
SingleSelection	General term for 3D action games seen from a first person perspective, usually involving firearms	<table border="1"> <tr><td>Fun</td></tr> <tr><td>FPS</td></tr> <tr><td>Flaw</td></tr> </table>	Fun	FPS	Flaw	2	2	94	
Fun									
FPS									
Flaw									
ShortAnswer	Назовите понятие, характеризующее наличие у слова нескольких взаимосвязанных значений		полисеми я	1	95				
SingleSelection	An activity which is essentially free (voluntary), separate [in time and space], uncertain, unproductive, governed by rules	<table border="1"> <tr><td>game</td></tr> <tr><td>contest</td></tr> <tr><td>quiz</td></tr> </table>	game	contest	quiz	1	2	96	
game									
contest									
quiz									
MultipleSelection	Неологизмы делятся на:	<table border="1"> <tr><td>номинативные</td></tr> <tr><td>первичные</td></tr> <tr><td>стилистические</td></tr> </table>	номинативные	первичные	стилистические	1,3	2	97	
номинативные									
первичные									
стилистические									
SingleSelection	Разные словоформы/словосочетания, совпавшие по звучанию при различии	<table border="1"> <tr><td>омофоны</td></tr> <tr><td>омографы</td></tr> <tr><td>омонимы</td></tr> </table>	омофоны	омографы	омонимы	1	1	98	
омофоны									
омографы									
омонимы									

	лексических значений							
ShortAnswer	Близкозвучные однокорневые или разнокорневые слова		Паронимы	2	99			
SingleSelection	Социально обусловленная разновидность национального языка, в которой реализуются средства, находящиеся за пределами литературной нормы	<table border="1"> <tr><td>архаизм</td></tr> <tr><td>просторечие</td></tr> <tr><td>территориальный диалект</td></tr> </table>	архаизм	просторечие	территориальный диалект	2	2	101
архаизм								
просторечие								
территориальный диалект								
SingleSelection	Слово или выражение, заменяющее другое слово или выражение, которое представляется говорящему нежелательным	<table border="1"> <tr><td>эвфемизм</td></tr> <tr><td>жаргонизмы</td></tr> <tr><td>варваризмы</td></tr> </table>	эвфемизм	жаргонизмы	варваризмы	1	1	101
эвфемизм								
жаргонизмы								
варваризмы								
SingleSelection	The rules of the game	<table border="1"> <tr><td>mechanics</td></tr> <tr><td>dynamics</td></tr> <tr><td>aesthetics</td></tr> </table>	mechanics	dynamics	aesthetics	1	2	102
mechanics								
dynamics								
aesthetics								
SingleSelection	The emergent behavior of the rules of the game	<table border="1"> <tr><td>mechanics</td></tr> <tr><td>dynamics</td></tr> <tr><td>aesthetics</td></tr> </table>	mechanics	dynamics	aesthetics	2	2	103
mechanics								
dynamics								
aesthetics								

SingleSelection	The user experience of the game	<table border="1"> <tr><td>mechanics</td></tr> <tr><td>dynamics</td></tr> <tr><td>aesthetics</td></tr> </table>	mechanics	dynamics	aesthetics	3	2	104	
mechanics									
dynamics									
aesthetics									
MultipleSelection	Выделяются следующие разряды лексики	<table border="1"> <tr><td>специальная</td></tr> <tr><td>официальная</td></tr> <tr><td>прагматическая</td></tr> <tr><td>публицистическая</td></tr> </table>	специальная	официальная	прагматическая	публицистическая	1,2,4	2	105
специальная									
официальная									
прагматическая									
публицистическая									
MultipleSelection	Generally speaking, a multiplayer persistent game where players control a character that develops skills over time.	<table border="1"> <tr><td>MMORPG</td></tr> <tr><td>MMOG</td></tr> <tr><td>Battle</td></tr> </table>	MMORPG	MMOG	Battle	1,2	2	106	
MMORPG									
MMOG									
Battle									
SingleSelection	Как изучается слово в семасиологии?	<table border="1"> <tr><td>с точки зрения сферы распространения</td></tr> <tr><td>с точки зрения происхождения</td></tr> <tr><td>с точки зрения особенностей его лексического значения</td></tr> </table>	с точки зрения сферы распространения	с точки зрения происхождения	с точки зрения особенностей его лексического значения	3	2	107	
с точки зрения сферы распространения									
с точки зрения происхождения									
с точки зрения особенностей его лексического значения									
SingleSelection	Лексические омонимы – это	<table border="1"> <tr><td>слова одной части речи, сходные по звучанию и значению</td></tr> <tr><td>слова одной части речи, совпадающие в звуковом и буквенном составе</td></tr> <tr><td>слова одной части речи, совпадающие в грамматической форме, произношении и написании</td></tr> </table>	слова одной части речи, сходные по звучанию и значению	слова одной части речи, совпадающие в звуковом и буквенном составе	слова одной части речи, совпадающие в грамматической форме, произношении и написании	3	1	108	
слова одной части речи, сходные по звучанию и значению									
слова одной части речи, совпадающие в звуковом и буквенном составе									
слова одной части речи, совпадающие в грамматической форме, произношении и написании									

SingleSelection	Омофоны	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">совпадают в звучании и написании</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">совпадают в звучании, но отличаются в написании</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">совпадают в звучании и написании в одной грамматической форме</div>	2	1	109
MultipleSelection	Антонимом к слову warm является слово	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">cool</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">hot</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">cold</div>	1,3	1	110
SingleSelection	Основная структурно-семантическая единица языка, служащая для именованя предметов и их свойств, явлений, отношений действительност и	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">предложение</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">слово</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">словосочетание</div>	2	2	111
SingleSelection	Как называются пары слов rise - raise; lie - lay; crush - crash?	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">синонимы</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">гипонимы и гиперонимы</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">паронимы</div>	3	2	112
SingleSelection	Каковы основные пути развития словарного состава языка?	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">развитие исконной лексики и заимствования из других языков</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">переход просторечной</div>	1	2	113

		лексики в литературный язык			
		переход диалектной лексики в литературный язык			
MultipleSelection	Какие из следующих слов являются заимствованиями	game strategy controle	2,3	2	114

8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания

Уровни	Содержательное описание уровня	Основные признаки выделения уровня (этапы формирования компетенции, критерии оценки сформированности)	Пятибалльная шкала (академическая) оценка	Двухбалльная шкала, зачет	БРС, % освоения (рейтинговая оценка)
Повышенный	Творческая деятельность	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Умение самостоятельно принимать решение, решать проблему/задачу теоретического и прикладного характера на основе изученных методов, приемов, технологий	отлично	зачтено	86-100
Базовый	Применение знаний и умений в более широких контекстах учебной и профессиональной деятельности, нежели по образцу с большей степени самостоятельности и инициативы	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Способность собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников и иллюстрировать ими теоретические положения или обосновывать практику применения	хорошо		71-85
Удовлетворительный (достаточный)	Репродуктивная деятельность	Изложение в пределах задач курса теоретически и практически	удовлетворительно		55-70

		контролируемого материала			
Недостаточный	Отсутствие признаков удовлетворительного уровня	неудовлетворительно	не зачтено	Менее 55	

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.

Основная литература

1. Васильева Р. М., Клушин Н. А., Кузьминов В. Г. Некоторые способы преодоления трудностей при написании и переводе научно-технических текстов с английского языка на русский и с русского языка на английский (лексико-фразеологический аспект): Учебное пособие. Нижний Новгород, 2016 г. <https://e.lanbook.com/>
2. Переводческое преобразование текста: учеб. пособие для вузов/ Л. И. Сапогова. - 5-е изд. - Москва: Флинта; Москва: Наука, 2015. - 315, [1] с. Имеются экземпляры в отделах: УБ(6)

Дополнительная литература

1. Марус М.Л. Английский язык: основы научного перевода. Омский государственный университет имени П.А. Столыпина. – 2019 г. - 60с. <https://e.lanbook.com/>
2. Борисенко Е. Г., Фомина Ж. В., Колчина Т. Ф., Кравченко О. А. Перевод в сфере профессиональной коммуникации (с английского языка на русский) (в лингвострановедческом сравнительно-сопоставительном аспекте): Учебное пособие по английскому языку. - Волгоград, 2018 г. <https://e.lanbook.com/>
3. [Никитина Т. Г., Касаткина К. А. Общественно-политический перевод: учеб.-методическое пособие. Тольяттинский государственный университет, 2019. <https://e.lanbook.com/>](https://e.lanbook.com/)

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.

- НЭБ Национальная электронная библиотека, диссертации и прочие издания
- eLIBRARY.RU Научная электронная библиотека, книги, статьи, тезисы докладов конференций
- Гребенников Электронная библиотека ИД журналы
- ЭБС Консультант студента
- ПРОСПЕКТ ЭБС
- ЭБС ZNANIUM.COM
- РГБ Информационное обслуживание по МБА
- БЕН РАН
- Электронно-библиотечная система (ЭБС) Кантитана (<https://elib.kantiana.ru/>)

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

Программное обеспечение обучения включает в себя:

- система электронного образовательного контента БФУ им. И. Канта – www.lms-3.kantiana.ru, обеспечивающую разработку и комплексное использование электронных образовательных ресурсов;

- серверное программное обеспечение, необходимое для функционирования сервера и связи с системой электронного обучения через Интернет;
- установленное на рабочих местах студентов ПО: Microsoft Windows 7, Microsoft Office Standart 2010, антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security.

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

Для проведения занятий лекционного типа, практических и семинарских занятий используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные техническими средствами обучения – мультимедийной проекционной техникой. Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования.

Для проведения лабораторных работ, (практических занятий – при необходимости) используются специальные помещения (учебные аудитории), оснащенные специализированным лабораторным оборудованием: персональными компьютерами с возможностью выхода в интернет и с установленным программным обеспечением, заявленным в п.11.

Для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные специализированной мебелью (для обучающихся), меловой / маркерной доской.

Для организации самостоятельной работы обучающимся предоставляются помещения, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

Для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья университетом могут быть представлены специализированные средства обучения, в том числе технические средства коллективного и индивидуального пользования.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Образовательно-научный кластер "Институт образования и гуманитарных наук"
Высшая школа лингвистики

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Методология и методы научного исследования»

Шифр: 45.04.02

Направление подготовки: «Лингвистика»

**Профиль: «Мультикультурные компьютерные игры в
лингвистическом образовании»**

Квалификация (степень) выпускника: Лингвист-исследователь

Калининград
2024

Лист согласования

Составитель: кандидат педагогических наук, доцент Института образования и гуманитарных наук О.М. Локша.

Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»
Протокол № 8 от «21» февраля 2024 г.

Председатель Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Профессор, д.п.н.
Руководитель образовательных программ

Бударина А.О.
Грищенко Е.Е.

Содержание

1. Наименование дисциплины «Методология и методы научного исследования».
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.
4. Виды учебной работы по дисциплине.
5. Содержание дисциплины, в том числе практической подготовки в рамках дисциплины, структурированное по темам.
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.
7. Методические рекомендации по видам занятий
8. Фонд оценочных средств
 - 8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины
 - 8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля
 - 8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине
 - 8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания
9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины
10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Наименование дисциплины: «Методология и методы научного исследования».

Цель изучения дисциплины: формирование у студентов системы компетенций в области методологии научного исследования.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и содержание компетенции	Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	Результаты обучения по дисциплине
УК-1 Способен к формированию и изменению собственных жизненно-образовательных маршрутов в профессиональных сообществах с учётом приоритетов собственной деятельности и национального развития	УК-1.1 Умеет анализировать проблемные ситуации, используя системный подход УК-1.2 Использует способы разработки стратегии действий по достижению цели на основе анализа проблемной ситуации УК-1.3 Демонстрирует знание этапов жизненного цикла проекта, методов и инструментов управления проектом на каждом из этапов УК-1.4 Использует методы и инструменты управления проектом для решения профессиональных задач УК-1.5 Демонстрирует знание методов формирования команды и управления командной работой УК-1.6 Разрабатывает и реализует командную стратегию в групповой деятельности для достижения поставленной цели УК-1.7 Редактирует, составляет и переводит различные академические тексты в том числе на иностранном(ых) языке(ах) УК-1.8 Представляет результаты академической и профессиональной деятельности на публичных мероприятиях, включая международные, в том числе на иностранном(ых) языке(ах).	Знать: Этапы жизненного цикла проекта, методы и инструменты управления проектом на каждом из этапов. Методы формирования команды и управления командной работой. Принципы анализа систем ценностей в социальном взаимодействии. Структуры академических текстов и особенности их представления на публичных мероприятиях, включая международные. Уметь: Анализировать проблемные ситуации с использованием системного подхода. Разрабатывать и реализовывать стратегию действий для достижения целей на основе анализа проблемной ситуации. Разрабатывать и реализовывать командную стратегию для достижения целей в групповой деятельности. Выстраивать профессиональное взаимодействие, учитывая культурные особенности представителей разных этносов, конфессий и социальных групп, а также приоритеты национального развития. Владеть: Навыками применения методов и инструментов управления проектом для решения профессиональных задач. Способами редактирования, составления и перевода

	<p>УК-1.9 Анализирует системы ценностей и учитывает их особенности в социальном взаимодействии</p> <p>УК-1.10 Выстраивает профессиональное взаимодействие с учетом культурных особенностей представителей разных этносов, конфессий и социальных групп, а также приоритетов национального развития</p> <p>УК-1.11 Обеспечивает создание недискриминационной среды взаимодействия при выполнении профессиональных задач</p> <p>УК-1.12 Оценивает свои личностные, ситуативные, временные ресурсы, оптимально их использует для успешного выполнения профессиональных задач</p> <p>УК-1.13 Владеет индивидуально значимыми способами самоорганизации и саморазвития, выстраивает гибкую профессионально-образовательную траекторию</p> <p>УК-1.14 Определяет способы совершенствования жизненно-образовательного маршрута в профессиональных сообществах, в том числе с учетом целей национального развития</p>	<p>академических текстов, включая иностранные языки.</p> <p>Навыками представления результатов академической и профессиональной деятельности на публичных мероприятиях, в том числе на международных.</p> <p>Индивидуально значимыми методами самоорганизации и саморазвития, формируя гибкую профессионально-образовательную траекторию.</p>
<p>ОПК-4 Способен результативно применять имеющиеся знания, умения и опыт в ходе научно-исследовательской деятельности и представлять результаты исследования в соответствии с</p>	<p>ОПК-4.1 Демонстрирует навыки постановки научной проблемы, сбора и обработки информации, анализа данных, формулировки выводов и представления результатов исследования.</p> <p>ОПК-4.2 Соблюдает правила научной этики, использует достоверные методы и методики исследования, а также предоставляет исчерпывающие</p>	<p>Знать:</p> <p>Принципы и методы постановки научной проблемы.</p> <p>Современные методы и технологии сбора, обработки и анализа научных данных.</p> <p>Основы формулировки выводов и принципы представления результатов научного исследования.</p> <p>Правила научной этики и стандарты добросовестности в исследовательской деятельности.</p> <p>Уметь:</p>

<p>академическими нормами, основываясь на принципах научной этики.</p>	<p>доказательства в поддержку своих выводов, избегая плагиата, фальсификации данных и других форм неэтичного поведения</p>	<p>Разрабатывать научные проблемы и гипотезы, обосновывать актуальность исследуемых вопросов. Собрать и обработать информацию с использованием актуальных научных методов и инструментов. Анализировать данные, применяя подходящие методологические и статистические методы. Формулировать научные выводы и представлять результаты исследований в различных форматах (статьи, презентации). Владеть: Навыками применения достоверных методик исследования, обеспечивающих научную добросовестность. Приёмами создания и поддержания доказательной базы для научных выводов. Инструментами, обеспечивающими соблюдение правил научной этики (программы для обнаружения плагиата, методики проверки достоверности данных). Технологиями избежания фальсификации данных и других форм неэтичного поведения в исследовательской деятельности.</p>
<p>ПК-4 Способен планировать и проводить прикладные научные исследования, анализировать результаты научных исследований, применять их при решении конкретных научно-исследовательских задач в сфере профессиональной деятельности</p>	<p>ПК-4.1 Знает инновационные технологии организации сбора, обработки данных и их интерпретации для проведения прикладных научных исследований в сфере интегрированных естественно-научного и художественного направлений образовательной деятельности ПК-4.2 Умеет обосновывать свою позицию при выборе методов и технологий организации сбора, обработки данных и их интерпретации для проведения прикладных научных исследований в сфере профессиональной деятельности ПК-4.3 Владеет методами организации сбора (индивидуальной, групповой, массовой) профессионально важной информации,</p>	<p>Знать: Инновационные технологии организации сбора, обработки данных и их интерпретации для прикладных научных исследований. Подходы к интеграции естественно-научного и художественного направлений в образовательной деятельности. Методы организации индивидуального, группового и массового сбора профессионально важной информации. Этапы проведения прикладных научных исследований и особенности каждого этапа. Уметь: Обосновывать выбор методов и технологий организации сбора, обработки данных и их интерпретации. Организовывать процесс сбора данных для различных типов исследований. Применять методы обработки и анализа данных в научных исследованиях. Анализировать и объяснять данные с учетом специфики профессиональной деятельности.</p>

	<p>обработки данных и их интерпретации для проведения прикладных научных исследований в сфере профессиональной деятельности</p>	<p>Владеть: Методами применения инновационных технологий в организации и проведении научных исследований. Инструментами и программами для обработки и интерпретации исследовательской информации. Практическими навыками аналитической обработки данных в прикладных научных исследованиях. Технологиями объединения естественно-научных и художественных подходов в исследованиях.</p>
--	---	---

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Методология и методы научного исследования» представляет собой дисциплину части блока, формируемого участниками образовательных отношений

4. Виды учебной работы по дисциплине.

Виды учебной работы по дисциплине зафиксированы учебным планом основной профессиональной образовательной программы по указанному направлению и профилю, выражаются в академических часах. Часы контактной работы и самостоятельной работы студента и часы, отводимые на процедуры контроля, могут различаться в учебных планах ОПОП по формам обучения. Объем контактной работы включает часы контактной аудиторной работы (лекции/практические занятия/ лабораторные работы), контактной внеаудиторной работы (контроль самостоятельной работы), часы контактной работы в период аттестации. Контактная работа, в том числе может проводиться посредством электронной информационно-образовательной среды университета с использованием ресурсов сети Интернет и дистанционных технологий

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане). Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

№	Наименование раздела	Содержание раздела
	Семестр 1	
	Тема 1. Введение в научное исследование; проблематика исследования в образовании.	Типы научных исследований – историческое, теоретическое, прикладное, сравнительное, социальное и т.п. Актуальность, новизна, практическая значимость исследования.
	Тема 2. Сбор и анализ литературы по проблеме исследования; сбор и анализ материала исследования.	Научная литература: книги, статьи, монографии, сборники и т.п. Аннотирование, реферирование. Рецензируемые источники. Цитирование и заимствования в магистерской диссертации.
	Тема 3. Методы исследований в педагогике.	Методология научного исследования – проблема, гипотеза, методы (способы решения задач), объект, предмет, цель, задачи.. Осмысление проблемы.
	Тема 4. Завершение исследования.	Выводы, оформление результатов и т.п. Определение перспективных тематик

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

Рекомендуемая тематика учебных занятий в форме контактной работы:

Рекомендуемая тематика учебных занятий *лекционного* типа (предусматривающих преимущественную передачу учебной информации преподавателями):

Тема 1. Введение в научное исследование; проблематика исследования в образовании.

Тема 2. Сбор и анализ литературы по проблеме исследования; сбор и анализ материала исследования.

Тема 3. Методы исследований в педагогике.

Тема 4. Завершение исследования.

Рекомендуемая тематика *практических* занятий:

№ п/п	Наименование разделов и тем дисциплины/ модуля	Содержание темы занятия
	Семестр 1	
	Тема 1. Введение в научное исследование; проблематика исследования в образовании.	Типы научных исследований. Актуальность, новизна, практическая значимость исследования.
	Тема 2. Сбор и анализ литературы по проблеме исследования; сбор и анализ материала исследования.	Научная литература. Аннотирование, реферирование. Рецензируемые источники. Цитирование и заимствования
	Тема 3. Методы исследований в педагогике.	Методология научного исследования – проблема, гипотеза, методы (способы решения задач), объект, предмет, цель, задачи..

	Тема 4. Завершение исследования.	Выводы, оформление результатов исследования, определение перспективных тематик
--	----------------------------------	--

Требования к самостоятельной работе студентов

Работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы. Выполнение домашнего задания, предусматривающего решение задач, выполнение упражнений, выдаваемых на практических занятиях.

Руководствуясь положениями статьи 47 и статьи 48 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» научно-педагогические работники и иные лица, привлекаемые университетом к реализации данной образовательной программы, пользуются предоставленными академическими правами и свободами в части свободы преподавания, свободы от вмешательства в профессиональную деятельность; свободы выбора и использования педагогически обоснованных форм, средств, методов обучения и воспитания; права на творческую инициативу, разработку и применение авторских программ и методов обучения и воспитания в пределах реализуемой образовательной программы и отдельной дисциплины.

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане).

Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

7. Методические рекомендации по видам занятий

Лекционные занятия.

В ходе лекционных занятий обучающимся рекомендуется выполнять следующие действия. Вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные выводы и практические рекомендации по их применению. Задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых во внеаудиторное время можно сделать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал прослушанной лекции, а также подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений.

Практические и семинарские занятия.

На практических и семинарских занятиях в зависимости от темы занятия выполняется поиск информации по решению проблем, практические упражнения, контрольные работы, выработка индивидуальных или групповых решений, итоговое

обсуждение с обменом знаниями, участие в круглых столах, разбор конкретных ситуаций, командная работа, представление портфолио и т.п.

Самостоятельная работа.

Самостоятельная работа осуществляется в виде изучения литературы, эмпирических данных по публикациям и конкретным ситуациям из практики, подготовке индивидуальных работ, работа с лекционным материалом, самостоятельное изучение отдельных тем дисциплины; поиск и обзор литературы и электронных источников; чтение и изучение учебника и учебных пособий.

8. Фонд оценочных средств

8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины

Основными этапами формирования указанных компетенций при изучении обучающимися дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой тем учебных занятий. Изучение каждой темы предполагает овладение обучающимися необходимыми компетенциями. Результат аттестации обучающихся на различных этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
Тема 1. Введение в научное исследование; проблематика исследования в образовании.	УК-1; ОПК-4; ПК-4	Опрос, дискуссия
Тема 2. Сбор и анализ литературы по проблеме исследования; сбор и анализ материала исследования.	УК-1; ОПК-4; ПК-4	Опрос, дискуссия
Тема 3. Методы исследований в педагогике.	УК-1; ОПК-4; ПК-4	Опрос, дискуссия
Тема 4. Завершение исследования.	УК-1; ОПК-4; ПК-4	Опрос, дискуссия

8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Подготовьте план научной статьи по теме вашего исследования. В план должны входить: название статьи, аннотация, ключевые слова, введение, постановка проблемы, методы исследования, обзор литературы, результаты исследования, обсуждение результатов, список литературы.

8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине

- Какие основные этапы включает введение в научное исследование в лингвистике?
- Какие методы можно использовать для формулировки исследовательских проблем в лингвистике?

- Как осуществляется сбор и анализ литературы по лингвистической проблеме исследования?
- Как проводится систематический обзор литературы в лингвистике?
- Какие методы существуют для сбора данных в лингвистических исследованиях?
- Как правильно анализировать и интерпретировать лингвистические данные?
- Какие методы исследований применяются в лингвистике, включая количественные и качественные подходы?
- Какие существуют методы планирования и организации лингвистических экспериментов?
- Как осуществляется интерпретация результатов лингвистических исследований?
- Какие инструменты и технологии используются для сбора и анализа лингвистических данных?
- Какие методы статистического анализа применимы в лингвистических исследованиях?
- Как оценивать качество и достоверность лингвистических данных?
- Какие этапы включает завершение лингвистического исследования?
- Какие критерии качества важны при оценке лингвистического исследования?
- Какие этические аспекты нужно учитывать при проведении лингвистических исследований?
- Какие основные принципы следует соблюдать при написании и структурировании заключения лингвистического исследования?
- Какие методы существуют для представления результатов лингвистического исследования?
- Какие инновационные технологии используются для организации сбора и анализа данных в лингвистике?
- Какие подходы к интерпретации лингвистических данных наиболее эффективны?
- Как оценить значимость и актуальность лингвистической проблемы исследования?

8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания

Уровни	Содержательное описание уровня	Основные признаки выделения уровня (этапы формирования компетенции, критерии оценки сформированности)	Пятибалльная шкала (академическая) оценка	Двухбалльная шкала, зачет	БРС, % освоения (рейтинговая оценка)
Повышенный	Творческая деятельность	<i>Включает нижестоящий уровень. Умение самостоятельно принимать решение, решать проблему/задачу теоретического и прикладного характера на основе изученных методов, приемов, технологий</i>	отлично	зачтено	86-100
Базовый	Применение знаний и умений в более	<i>Включает нижестоящий уровень. Способность собирать, систематизировать,</i>	хорошо		71-85

	широких контекстах учебной и профессиональной деятельности, нежели по образцу с большей степени самостоятельности и инициативы	анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников и иллюстрировать ими теоретические положения или обосновывать практику применения			
Удовлетворительный (достаточный)	Репродуктивная деятельность	Изложение в пределах задач курса теоретически и практически контролируемого материала	удовлетворительно		55-70
Недостаточный	Отсутствие признаков удовлетворительного уровня		неудовлетворительно	не зачтено	Менее 55

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.

Основная литература

1. Безуглов И. Г., Лебединский В. В., Безуглов А. И. Основы научного исследования: Учебное пособие для аспирантов и студентов-дипломников. Издательство «Академический Проект», 2020, 194 с. <https://e.lanbook.com/>).

Дополнительная литература

1. Носс, И. Н. Качественные и количественные методы исследований в психологии [Электронный ресурс]: учеб. для бакалавриата и магистратуры/ И. Н. Носс; Моск. гос. обл. ун-т. - Москва: Юрайт, 2015. - 1 эл. опт. диск (CD-ROM), 361, [1] с. Имеются экземпляры в отделах: всего 2: ЭБС Кантиана(1), ч.з.N1(1).
2. Рабинович П.Д., Баграмян Э.Р. Практикум по интерактивным технологиям: методическое пособие. Издательство "Лаборатория знаний" (ранее "БИНОМ. Лаборатория знаний"), 2020 – 96 с. <https://e.lanbook.com/>).
3. Методология и практика научно-исследовательской работы: Учебно-методическое пособие для магистрантов. Донской государственный аграрный университет, 2020 - 41 с. <https://e.lanbook.com/>).

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.

- НЭБ Национальная электронная библиотека, диссертации и прочие издания
- eLIBRARY.RU Научная электронная библиотека, книги, статьи, тезисы докладов конференций
- Гребенников Электронная библиотека ИД журналы
- ЭБС Консультант студента
- ПРОСПЕКТ ЭБС
- ЭБС ZNANIUM.COM
- РГБ Информационное обслуживание по МБА
- БЕН РАН
- Электронно-библиотечная система (ЭБС) Кантитана (<https://elib.kantiana.ru/>)

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

Программное обеспечение обучения включает в себя:

- система электронного образовательного контента БФУ им. И. Канта – www.lms-3.kantiana.ru, обеспечивающую разработку и комплексное использование электронных образовательных ресурсов;
- серверное программное обеспечение, необходимое для функционирования сервера и связи с системой электронного обучения через Интернет;
- установленное на рабочих местах студентов ПО: Microsoft Windows 7, Microsoft Office Standart 2010, антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security.

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

Для проведения занятий лекционного типа, практических и семинарских занятий используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные техническими средствами обучения – мультимедийной проекционной техникой. Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования.

Для проведения лабораторных работ, (практических занятий – при необходимости) используются специальные помещения (учебные аудитории), оснащенные специализированным лабораторным оборудованием: персональными компьютерами с возможностью выхода в интернет и с установленным программным обеспечением, заявленным в п.11.

Для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные специализированной мебелью (для обучающихся), меловой / маркерной доской.

Для организации самостоятельной работы обучающимся предоставляются помещения, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

Для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья университетом могут быть представлены специализированные средства обучения, в том числе технические средства коллективного и индивидуального пользования.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Образовательно-научный кластер "Институт образования и гуманитарных наук"
Высшая школа лингвистики

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Основы внедрения программных продуктов (е-менеджмент)»

Шифр: 45.04.02

Направление подготовки: «Лингвистика»

**Профиль: «Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом
образовании»**

Квалификация (степень) выпускника: Лингвист-исследователь

Калининград
2024

Лист согласования

Составитель: ассистент Института образования и гуманитарных наук А.Л. Сазонов

Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Протокол № 8 от «21» февраля 2024 г.

Председатель Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Профессор, д.п.н.
Руководитель образовательных программ

Бударина А.О.
Грищенко Е.Е.

Содержание

1. Наименование дисциплины «Основы внедрения программных продуктов (е-менеджмент)».
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.
4. Виды учебной работы по дисциплине.
5. Содержание дисциплины, в том числе практической подготовки в рамках дисциплины, структурированное по темам.
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.
7. Методические рекомендации по видам занятий
8. Фонд оценочных средств
 - 8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины
 - 8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля
 - 8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине
 - 8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания
9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины
10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Наименование дисциплины: «Основы внедрения программных продуктов (e-менеджмент)».

Цель изучения дисциплины: формирование у студентов системы компетенций в области основ внедрения программных продуктов.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и содержание компетенции	Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	Результаты обучения по дисциплине
<p>ОПК-3 Способен применять современные информационно-поисковые системы, корпусные базы данных, технологии сбора, обработки и интерпретации текстового материала в целях эффективного решения профессиональных задач.</p>	<p>ОПК-3.1 Уверенно использует современные информационно-поисковые системы и корпусные базы данных для решения профессиональных задач. ОПК-3.2 Владеет навыками сбора, обработки и анализа текстовых данных, применяя современные цифровые технологии.</p>	<p>Знать: Основные принципы и методы внедрения программных продуктов в профессиональной деятельности. Современные информационно-поисковые системы и корпусные базы данных, используемые для решения профессиональных задач. Основы цифровых технологий, применяемых в сборе, обработке и анализе текстовых данных.</p> <p>Уметь: Эффективно использовать информационно-поисковые системы и корпусные базы данных для проведения поисковой и аналитической работы. Собирать, обрабатывать и анализировать текстовые данные с применением современных цифровых технологий. Применять полученные знания и навыки для решения профессиональных задач в области внедрения программных продуктов.</p> <p>Владеть: Глубокими знаниями и практическим опытом работы с информационными ресурсами и базами данных в контексте мультикультурных компьютерных игр и лингвистического образования. Навыками самостоятельного проведения исследований и аналитической работы с текстовыми данными, что позволяет эффективно поддерживать профессиональную</p>

		деятельность в сфере e-менеджмента.
ПК-1 Способен применять знания тенденций развития рынка международной игровой индустрии при планировании и проведении учебных занятий с использованием мультимедийных компьютерных игр	<p>ПК-1.1 Демонстрирует знание направлений развития международной игровой индустрии и особенностей современных мультимедийных компьютерных игр</p> <p>ПК-1.2 Проектирует и реализует применение мультимедийных компьютерных игр в процессе обучения</p>	<p>Знать:</p> <p>Основные направления развития международной игровой индустрии. Особенности современных мультимедийных компьютерных игр.</p> <p>Основы и принципы внедрения мультимедийных компьютерных игр в образовательный процесс.</p> <p>Уметь:</p> <p>Анализировать и оценивать тенденции развития игровой индустрии.</p> <p>Проектировать образовательные сценарии и курсы, включающие использование мультимедийных компьютерных игр.</p> <p>Разрабатывать стратегии внедрения игровых технологий для достижения образовательных целей.</p> <p>Владеть:</p> <p>Глубоким пониманием международной игровой индустрии и её влияния на образовательный процесс.</p> <p>Навыками практической реализации проектов по внедрению мультимедийных компьютерных игр в учебный процесс.</p> <p>Умением адаптировать и модифицировать игровые контенты с учётом специфики лингвистического образования и культурных особенностей студентов.</p>
ПК-2 Владеет практическими навыками разработки языкового контента и локализации мультикультурных компьютерных игр	<p>ПК-2.1 Осуществляет анализ и разработку языкового контента мультикультурных компьютерных игр.</p> <p>ПК-2.2 Осуществляет локализацию мультикультурных компьютерных игр в языковой паре английский-русский.</p>	<p>Знать:</p> <p>Основные аспекты языкового контента в мультимедийных компьютерных играх.</p> <p>Особенности локализации игр, включая перевод игровых текстов, диалогов, интерфейса и других элементов контента с английского на русский язык.</p> <p>Технологии и методы анализа и разработки языкового контента в контексте мультикультурных игр.</p>

		<p>Уметь:</p> <p>Проводить анализ языкового контента игр с учётом культурных и лингвистических особенностей различных стран.</p> <p>Выполнять локализацию игровых текстов с сохранением стилистики, терминологии и контекстуальных нюансов.</p> <p>Применять инструменты и технологии для эффективного создания и адаптации языкового контента в мультимедийных играх.</p> <p>Владеть:</p> <p>Навыками разработки и реализации стратегий локализации игр для аудитории на русском языке, включая адаптацию игрового контента к специфике целевой культурной среды.</p> <p>Глубоким пониманием процесса разработки языкового контента в мультимедийных играх, начиная с анализа и заканчивая финальной локализацией.</p> <p>Навыками оценки качества и тестирования локализованного контента для обеспечения соответствия стандартам и ожиданиям пользователей.</p>
--	--	--

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Основы внедрения программных продуктов (е-менеджмент)» представляет собой дисциплину части блока, формируемого участниками образовательных отношений.

4. Виды учебной работы по дисциплине.

Виды учебной работы по дисциплине зафиксированы учебным планом основной профессиональной образовательной программы по указанному направлению и профилю, выражаются в академических часах. Часы контактной работы и самостоятельной работы студента и часы, отводимые на процедуры контроля, могут различаться в учебных планах ОПОП по формам обучения. Объем контактной работы включает часы контактной аудиторной работы (лекции/практические занятия/ лабораторные работы), контактной внеаудиторной работы (контроль самостоятельной работы), часы контактной работы в период аттестации. Контактная работа, в том числе может проводиться посредством электронной информационно-образовательной среды университета с использованием ресурсов сети Интернет и дистанционных технологий

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане). Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

№	Наименование раздела	Содержание раздела
	4 семестр	
	Тема 1. История развития компьютерных и видео игр	Основной этап разработки первых компьютерных игр в 50 – 60 гг. прошлого столетия. Период 1961 – 1970 гг. разработка игр для компьютеров PDP-1. 1971 – 1980 гг. –эра персональных компьютеров и игровых приставок, появление прототипа локальной сети и Интернета. 1991 – по н.в. – миры с трёхмерной графикой и сложными мультимедийными средствами.
	Тема 2. Игровые жанры и типы перспективы	Игровые жанры: экшен-игры (Action) и аркады (Arcade), стратегии, квесты (Quests, Adventures), ролевые игры (RPG), спортивные игры, симуляторы, головоломки (логические игры).
	Тема 3. Общие принципы создания игр: экшен-игры и стратегии	Типы игровой перспективы: игры от первого лица (first-person), игры от третьего лица (third-person), игры с высоты птичьего полета (top-down), игры в изометрической проекции. игры с видом сбоку, игры в текстовом режиме. Увлечение, погружение, набор команды, игровые элементы, уровни, оценка игры, дизайн-проект и эскизы.
	Тема 4. Общие принципы создания игр: квесты, РПГ, спортивные игры, головоломки и симуляторы	«Почувствовать» игрока. Важность сюжета, оценка своих возможностей. Суть игры и аудитория, внешний вид игры. Лицензионные игровые движки. Игры-головоломки: сложность или простота.

	Тема 5. Создание персонажей, эскизов и проектной документации	Анализ героя игры. Внешние черты и характер героя.
	Тема 6. Создание головоломок, уровней, миссий	Головоломки-исследования. Предметные головоломки Головоломки на основе диалогов Головоломки-вставки. За каждой головоломкой должен стоять «злодей». Головоломка обязательно должна иметь смысл. Сюжетная линия и геймплей должны развиваться параллельно.
	Тема 7. Выпуск проекта. Тестирование, маркетинг и работа с прессой	Тестирование игры как один из ключевых этапов разработки. Бета-тестирование и контроль качества. Суровая реальность такова: если никто не знает о вашей игре, ее качество не имеет никакого значения, потому что игру просто не будут покупать. Пресс-служба - это связи и только связи. Изучите своих покупателей. Массовая поддержка продукта снизу. Распространение демонстрационной версии.
	Тема 8. Разработка веб-сайтов, посвященных играм, техническая поддержка и послепродажное обслуживание	Сеть предоставляет возможности для продвижения любой новой игры. Электронная торговля: низкие накладные расходы и доставку по всему миру. Регистрация сайта в основных поисковых машинах и порталах. Навигация и интерфейс - два ключа к успеху любого веб-сайта. Послепродажное обслуживание: доступность, своевременность, точность. Создание клиентской базы данных и тщательное отслеживание звонков. Привлечение самых опытных пользователей со стороны для помощи в обучении новичков тонкостям ваших продуктов.

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

Рекомендуемая тематика учебных занятий в форме контактной работы:

Рекомендуемая тематика учебных занятий *лекционного* типа (предусматривающих преимущественную передачу учебной информации преподавателями):

Тема 1. История развития компьютерных и видео игр

Тема 2. Игровые жанры и типы перспективы

Тема 3. Общие принципы создания игр: экшен-игры и стратегии

Тема 4. Общие принципы создания игр: квесты, РПГ, спортивные игры, головоломки и симуляторы

Тема 5. Создание персонажей, эскизов и проектной документации

Тема 6. Создание головоломок, уровней, миссий

Тема 7. Выпуск проекта. Тестирование, маркетинг и работа с прессой

Тема 8. Разработка веб-сайтов, посвященных играм, техническая поддержка и послепродажное обслуживание

Рекомендуемая тематика практических занятий:

№ п/п	Наименование разделов и тем дисциплины/ модуля	Содержание темы занятия
	Семестр 4	
	Тема 1. История развития компьютерных и видео игр	Основной этап разработки первых компьютерных игр. Разработка игр для компьютеров PDP-1. Появление прототипа локальной сети и Интернета. Миры с трёхмерной графикой и сложными мультимедийными средствами
	Тема 2. Игровые жанры и типы перспективы	Игровые жанры: виды и особенности
	Тема 3. Общие принципы создания игр: экшен-игры и стратегии	Игровая перспектива: типы и особенности. Увлечение, погружение, набор команды, игровые элементы, уровни, оценка игры, дизайн-проект и эскизы.
	Тема 4. Общие принципы создания игр: квесты, РПГ, спортивные игры, головоломки и симуляторы	Важность сюжета игры. Суть игры и аудитория, внешний вид игры. Лицензионные игровые движки. Игры-головоломки.
	Тема 5. Создание персонажей, эскизов и проектной документации	Постулаты при создании персонажа: разработайте своего героя. Подробно опишите его, конкретизируя черты его характера, его надежды и мечты, раскрывая сильные и слабые стороны его личности и так далее. Сделайте эскизные наброски главного героя, прежде чем садиться за написание игры. Важности чувства юмора.
	Тема 6. Создание головоломок, уровней, миссий	Виды игр-головоломок и их особенности. Головоломка обязательно должна иметь смысл. Сюжетная линия и геймплей должны развиваться параллельно.
	Тема 7. Выпуск проекта. Тестирование, маркетинг и работа с прессой	Тестирование игры, бета-тестирование и контроль качества. Важности промоутига игры и связей и общественностью.
	Тема 8. Разработка веб-сайтов, посвященных играм, техническая поддержка и послепродажное обслуживание	Сеть для продвижения любой игры. Электронная торговля. Регистрация сайта в основных поисковых машинах и порталах. Навигация и интерфейс. Послепродажное обслуживание: доступность, своевременность, точность. Создание клиентской базы данных. Привлечение опытных пользователей со стороны

Требования к самостоятельной работе студентов

Например,

1. Работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы, по следующим темам: Понятие функции. Способы задания

функции. Равенство функций. Арифметические действия над функциями. Понятие сложной функции. Обратная функция. Элементарные функции.

Выполнение домашнего задания, предусматривающего решение задач, выполнение упражнений, выдаваемых на практических занятиях, по следующим темам: Понятие функции. Способы задания функции. Равенство функций. Арифметические действия над функциями. Понятие сложной функции. Обратная функция. Элементарные функции.

Руководствуясь положениями статьи 47 и статьи 48 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» научно-педагогические работники и иные лица, привлекаемые университетом к реализации данной образовательной программы, пользуются предоставленными академическими правами и свободами в части свободы преподавания, свободы от вмешательства в профессиональную деятельность; свободы выбора и использования педагогически обоснованных форм, средств, методов обучения и воспитания; права на творческую инициативу, разработку и применение авторских программ и методов обучения и воспитания в пределах реализуемой образовательной программы и отдельной дисциплины.

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане).

Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

7. Методические рекомендации по видам занятий

Лекционные занятия.

В ходе лекционных занятий обучающимся рекомендуется выполнять следующие действия. Вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные выводы и практические рекомендации по их применению. Задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых во внеаудиторное время можно сделать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал прослушанной лекции, а также подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений.

Практические и семинарские занятия.

На практических и семинарских занятиях в зависимости от темы занятия выполняется поиск информации по решению проблем, практические упражнения, контрольные работы, выработка индивидуальных или групповых решений, итоговое обсуждение с обменом знаниями, участие в круглых столах, разбор конкретных ситуаций, командная работа, представление портфолио и т.п.

Самостоятельная работа.

Самостоятельная работа осуществляется в виде изучения литературы, эмпирических данных по публикациям и конкретных ситуаций из практики, подготовке индивидуальных работ, работа с лекционным материалом, самостоятельное изучение отдельных тем дисциплины; поиск и обзор литературы и электронных источников; чтение и изучение учебника и учебных пособий.

8. Фонд оценочных средств

8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины

Основными этапами формирования указанных компетенций при изучении обучающимися дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой тем учебных занятий. Изучение каждой темы предполагает овладение обучающимися необходимыми компетенциями. Результат аттестации обучающихся на различных этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
Тема 1. История развития компьютерных и видео игр	ОПК-3; ПК-1; ПК-2	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 2. Игровые жанры и типы перспективы	ОПК-3; ПК-1; ПК-2	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 3. Общие принципы создания игр: экшен-игры и стратегии	ОПК-3; ПК-1; ПК-2	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 4. Общие принципы создания игр: квесты, РПГ, спортивные игры, головоломки и симуляторы	ОПК-3; ПК-1; ПК-2	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 5. Создание персонажей, эскизов и проектной документации	ОПК-3; ПК-1; ПК-2	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 6. Создание головоломок, уровней, миссий	ОПК-3; ПК-1; ПК-2	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 7. Выпуск проекта. Тестирование, маркетинг и работа с прессой	ОПК-3; ПК-1; ПК-2	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 8. Разработка веб-сайтов, посвященных играм, техническая поддержка и послепродажное обслуживание	ОПК-3; ПК-1; ПК-2	<i>Опрос, дискуссия</i>

8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Типовые задания

1. Создать один или несколько персонажей для своей игры, создать реальность, в которой будут разворачиваться события. Возможно использование любых средств от текстовых до визуальных
2. Попробовать создать свою головоломку или предложить логику переходов с уровня на уровень в своей игре
3. Разработать простейший сайт для своей игры, продумать проблемы технической поддержки и послепродажного обслуживания

8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине

Образец теста для итогового контроля

Вариант №1

1. В какой стране компьютерные игры впервые были признаны видом спорта?
 - Россия**
 - США
 - Республика Корея
 - Китай
2. Назовите крупнейший международный чемпионат по кибериграм.
 - WCG**
 - CWG
 - WGC
 - CGW
3. Так называются компьютерные игры предназначенные для широкого круга пользователей, с интуитивно понятным интерфейсом.
 - Казуальные**
 - Аркадные
 - Трёхмерные
 - Платформенные
4. Компьютерные стратегии реального времени, в которых внимание уделяется большому разнообразию применяемых игровых ресурсов, и, как следствие, длинным производственным цепочкам, названы в честь этого народа. Что это за народ?
 - Русские
 - Немцы**
 - Арабы.
 - Японцы
5. Так называются дополнения к основному сюжету игры.

- Сториап
 - Скилл
 - Аддон**
 - Апгрейд
6. Это - самая популярная (на 2010 г. свыше 1 млн пользователей) реализация виртуальной реальности (созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, обоняние и другие). Назовите ее.
- SecondLife**
 - EVE Online
 - Entropia Universe
 - Sims
7. Самой первой компьютерной игрой была "ОХО" (крестики-нолики).
- Да
 - Нет**
8. Назовите самый многочисленный (и по количеству выпущенных игр и по популярности среди пользователей) жанр компьютерных игр.
- Arcade
 - RTS (Real Time Strategy)
 - RPG (Role Played Game)
 - Action**
9. Как называется первая игровая консоль седьмого поколения?
- Xbox 360**
 - Zeebo
 - PlayStation 3
 - Wii
10. Какая из перечисленных игр является "ролевой" (RPG)?
- Counter-Strike
 - Heroes Of Might and Magic
 - StarCraft
 - LineAge**

Правильные ответы выделены жирным шрифтом.

Вариант №2

1. Назовите большого героя файтингов, засветившегося в известной экономической стратегии.

Годзилла, участвовавший в нескольких файтингах, выступал в роли монстра в первом Sim City.

2. Судя по голосу (и всему остальному) у этого второстепенного героя трёхмерного платформера тоже есть «balls of steel».

Озвучивавший Дюка Ньюкема актёр Джон сен Джон подарил свой голос ещё нескольким героям компьютерных игр. В том числе роботу E-123Omega из Sonic Heroes.

3. Как зовут героиню рекламы известных конфет-драже? (вопрос полностью соответствует теме викторины)

Скай из игры Darkened Skye, которая фактически являлась рекламой конфет Skittles.

4. Назовите известный научно-фантастический сериал, на который есть отсылки во множестве RPG, в том числе и фэнтэзийных.

Star Trek

5. Назовите серию стратегических игр авторы которых при создании первой части вдохновлялись английским НФ сериалом, при создании второй — произведениями известного писателя в жанре хоррор, а при создании третьей... ну много чем, например место действия напоминает о судьбе Дредде.

X-com

6. Принц с шотганом. Назовите героя и игру.

Кайл (игра Blackthotne)

7. Этот супергерой из одноимённого платформера с колоритнейшими персонажами и юмором впоследствии принял участие в двух файтингах и даже «сыграл роль» одного из богов в другой культовой игре.

Червяк Джим

8. Кстати о рекламе. Рекламу какой игры можно увидеть в Yuri's Revenge?

Emperor: Battle for Dune

9. Назовите хотя бы одну отсылку к аниме в серии StarCraft.

Yamato gun - отсылка к аниме Крейсер Ямато

10. Один квест в KotOR является отсылкой к эпизоду известного сериала. Назовите квест или эпизод.

квест “Troubles with gizka” - отсылка к Star Trek “Troubles with tribbles”

11. Считается, что название этой игре дал эпизод из фильма с Томом Крузом.

DOOM

12. Поговаривают, что именно эта игра положила начало известной операционной системе.

Space Travel (Unix)

13. Назовите шутер, по фанфику к которому вышла довольно успешная российская RPG Quake 2

14. Цитата из описания интерфейса этой адвенчуры: «рука — ударить кого-нибудь, нога — пнуть кого-нибудь, язык — обругать кого-нибудь, глаз — посмотреть, есть ли рядом кто-нибудь, кого можно ударить, пнуть или обругать»

Full Throttle

15. Где можно было услышать цитату из предыдущего вопроса? (не обязательно игра) В программе «От Винта»

16. На одном из секретных уровнях в этом шутере можно почувствовать себя Пакмэном. Wolfenstein 3D

17. Назовите стратегию от 1С, которая является приквелом игры от Буки.

Периметр

18. Назовите самого известного, но при этом не слишком популярного, персонажа японских RPG.

Пикачу (да, Pokemon - jRPG по жанру)

19. Последнее время технология Nvidia 3D Vision применяется не только в современных играх, но и позволяет получить 3D в некоторых старых. Однако в одном известном 3D-

экшене (и его продолжении) эту технологию использовать нельзя. Причём не только из-за каких-то технических проблем, но и из-за сюжета. Что это за игра?

Thief 2

20. Помимо своих достоинств в плане геймплея, сюжета и сеттинга эта игра также известна своей атмосферной и зрелищной заставкой, где герой отдаёт приказы войскам голосом и стилусом.

Mechcommander

Примерные вопросы для итогового контроля

1. Основной этап разработки первых компьютерных игр в 50 – 60 гг.
2. Основной этап разработки первых компьютерных игр в период 1961 – 1970 гг.
3. Разработка игр для компьютеров PDP-1.
4. Эра персональных компьютеров и игровых приставок - 1971 – 1980 гг.
5. Миры с трёхмерной графикой и сложными мультимедийными средствами 1991 – по н.в..
6. Игровые жанры: экшен-игры (Action) и аркады (Arcade).
7. Игровые жанры: стратегии, квесты (Quests, Adventures).
8. Игровые жанры: ролевые игры (RPG), спортивные игры, симуляторы.
9. Игровые жанры: головоломки (логические игры).
10. Типы игровой перспективы: игры от первого лица (first-person), игры от третьего лица (third-person).
11. Типы игровой перспективы: игры с высоты птичьего полета (top-down), игры в изометрической проекции.
12. Типы игровой перспективы: игры с видом сбоку, игры в текстовом режиме.
13. Увлечение, погружение, набор команды.
14. Игровые элементы, уровни, оценка игры, дизайн-проект и эскизы.
15. Важность сюжета и оценка своих возможностей.
16. Суть игры и аудитория, внешний вид игры.
17. Лицензионные игровые движки.
18. Разработка своего героя, черты его характера, сильные и слабые стороны его личности.
19. Головоломки-исследования. Предметные головоломки.
20. Головоломки на основе диалогов Головоломки-вставки.
21. Тестирование игры как один из ключевых этапов разработки.
22. Бета-тестирование и контроль качества.
23. Роль рекламы в продвижении продукта на рынке.
24. Роль пресс-службы в рекламе продукта.
25. Маркетинг - это изучение своих покупателей.
26. Массовая поддержка продукта снизу.
27. Распространение демонстрационной версии.
28. Сеть как возможности для продвижения новой игры.
29. Электронная торговля: низкие накладные расходы и доставку по всему миру.
30. Игровой сайт. Регистрация сайта в основных поисковых машинах и порталах.
31. Навигация и интерфейс - два ключа к успеху любого веб-сайта.
32. Послепродажное обслуживание: доступность, своевременность, точность.
33. Создание клиентской базы данных и тщательное отслеживание звонков.
34. Привлечение самых опытных пользователей со стороны для помощи в обучении новичков тонкостям ваших продуктов.

8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания

Уровни	Содержательное описание уровня	Основные признаки выделения уровня (этапы формирования компетенции, критерии оценки сформированности)	Пятибалльная шкала (академическая) оценка	Двухбалльная шкала, зачет	БРС, % освоения (рейтинговая оценка)
Повышенный	Творческая деятельность	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Умение самостоятельно принимать решение, решать проблему/задачу теоретического и прикладного характера на основе изученных методов, приемов, технологий	отлично	зачтено	86-100
Базовый	Применение знаний и умений в более широких контекстах учебной и профессиональной деятельности, нежели по образцу с большей степени самостоятельности и инициативы	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Способность собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников и иллюстрировать ими теоретические положения или обосновывать практику применения	хорошо		71-85
Удовлетворительный (достаточный)	Репродуктивная деятельность	Изложение в пределах задач курса теоретически и практически контролируемого материала	удовлетворительно		55-70
Недостаточный	Отсутствие признаков удовлетворительного уровня		неудовлетворительно	не зачтено	Менее 55

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.

Основная литература:

1. Тараносова, Г. Н. Инновационные процессы в образовании : практикум / Г. Н. Тараносова. — Тольятти : ТГУ, 2018. — 223 с. — ISBN 978-5-8259-1374-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/140227>
2. Жолков, С. Ю. Математика и информатика для гуманитариев: учебник для студ. гуманитар. спец и напр. вузов/ С. Ю. Жолков. - М.: Гардарики, 2002. - 531 с.: 4л.ил. - Библиогр.: с. 519. Имеются экземпляры в отделах: всего 17: УБ(14), ч.з.N5(1), НА(2).

Дополнительная литература:

1. Овсянникова, О. А. Психология и педагогика высшей школы : учебное пособие / О. А. Овсянникова. — Санкт-Петербург : Лань, 2018. — ISBN 978-5-8114-3154-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/110942> — Режим доступа: для авториз. пользователей. — С. 2).
2. Андреевко, Т. Н. Использование игр при обучении иностранному языку : учебное пособие / Т. Н. Андреевко, Е. В. Чеснокова. — Липецк : Липецкий ГПУ, 2018. — 68 с. Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/115064>.

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.

- НЭБ Национальная электронная библиотека, диссертации и прочие издания
- eLIBRARY.RU Научная электронная библиотека, книги, статьи, тезисы докладов конференций
- Гребенников Электронная библиотека ИД журналы
- ЭБС Консультант студента
- ПРОСПЕКТ ЭБС
- ЭБС ZNANIUM.COM
- РГБ Информационное обслуживание по МБА
- БЕН РАН
- Электронно-библиотечная система (ЭБС) Кантитана (<https://elib.kantiana.ru/>)

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

Программное обеспечение обучения включает в себя:

- система электронного образовательного контента БФУ им. И. Канта – www.lms-3.kantiana.ru, обеспечивающую разработку и комплексное использование электронных образовательных ресурсов;
- серверное программное обеспечение, необходимое для функционирования сервера и связи с системой электронного обучения через Интернет;
- установленное на рабочих местах студентов ПО: Microsoft Windows 7, Microsoft Office Standart 2010, антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security.

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

Для проведения занятий лекционного типа, практических и семинарских занятий используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные техническими средствами обучения – мультимедийной проекционной техникой. Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования.

Для проведения лабораторных работ, (практических занятий – при необходимости) используются специальные помещения (учебные аудитории), оснащенные специализированным лабораторным оборудованием: персональными компьютерами с возможностью выхода в интернет и с установленным программным обеспечением, заявленным в п.11.

Для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные специализированной мебелью (для обучающихся), меловой / маркерной доской.

Для организации самостоятельной работы обучающимся предоставляются помещения, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

Для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья университетом могут быть представлены специализированные средства обучения, в том числе технические средства коллективного и индивидуального пользования.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Образовательно-научный кластер "Институт образования и гуманитарных наук"
Высшая школа лингвистики

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**«Основы сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса в
современной образовательной среде»**

Шифр: 45.04.02

Направление подготовки: «Лингвистика»

**Профиль: «Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом
образовании»**

Квалификация (степень) выпускника: Лингвист-исследователь

Калининград
2024

Лист согласования

Составитель: кандидат филологических наук, доцент Института образования и гуманитарных наук О.Е. Рожкова.

Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Протокол № 8 от «21» февраля 2024 г.

Председатель Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Профессор, д.п.н.
Руководитель образовательных программ

Бударина А.О.
Грищенко Е.Е.

Содержание

1. Наименование дисциплины «Основы сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса в современной образовательной среде».
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.
4. Виды учебной работы по дисциплине.
5. Содержание дисциплины, в том числе практической подготовки в рамках дисциплины, структурированное по темам.
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.
7. Методические рекомендации по видам занятий
8. Фонд оценочных средств
 - 8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины
 - 8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля
 - 8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине
 - 8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания
9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины
10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Наименование дисциплины: «Основы сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса в современной образовательной среде».

Цель изучения дисциплины: формирование у обучающихся компетенций, определенных основной образовательной программой по вышеуказанному направлению подготовки, необходимых для дальнейшей профессиональной деятельности.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и содержание компетенции	Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	Результаты обучения по дисциплине
ПК-1 Способен применять знания тенденций развития рынка международной игровой индустрии при планировании и проведении учебных занятий с использованием мультимедийных компьютерных игр	ПК-1.1 Демонстрирует знание направлений развития международной игровой индустрии и особенностей современных мультимедийных компьютерных игр ПК-1.2 Проектирует и реализует применение мультимедийных компьютерных игр в процессе обучения	Знать: Основные направления развития международной игровой индустрии. Особенности современных мультимедийных компьютерных игр, включая их сюжетные и ролевые элементы. Уметь: Проектировать образовательные программы и курсы с использованием мультимедийных компьютерных игр. Реализовывать применение игровых технологий для обучения с учетом сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса. Владеть: Навыками адаптации игровых сценариев и сюжетных линий под цели обучения. Компетенциями для интеграции игровых элементов в образовательный процесс с целью повышения мотивации и эффективности обучения.
ПК-2 Владеет практическими навыками разработки языкового контента и локализации мультикультурных компьютерных игр	ПК-2.1 Осуществляет анализ и разработку языкового контента мультикультурных компьютерных игр. ПК-2.2 Осуществляет локализацию мультикультурных компьютерных игр в языковой паре английский-русский.	Знать: Основные направления развития международной игровой индустрии. Особенности современных мультимедийных компьютерных игр, включая их сюжетные и ролевые элементы. Уметь: Проектировать образовательные программы и курсы с

		<p>использованием мультимедийных компьютерных игр. Реализовывать применение игровых технологий для обучения с учетом сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса.</p> <p>Владеть: Навыками адаптации игровых сценариев и сюжетных линий под цели обучения. Компетенциями для интеграции игровых элементов в образовательный процесс с целью повышения мотивации и эффективности обучения.</p>
<p>ПК-3 Способен реализовывать образовательные программы в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов соответствующих уровней образования, а также с законодательными актами и нормативно-правовым обеспечением в сфере дополнительного образования</p>	<p>ПК-3.1 Знает преподаваемый предмет, психолого-педагогические основы и современные образовательные технологии, особенности организации образовательного процесса в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов, а также с законодательным и нормативно-правовым обеспечением в сфере дополнительного образования</p> <p>ПК-3.2 Умеет использовать педагогически обоснованные формы, методы и приемы организации деятельности обучающихся, применять современные образовательные технологии, создавать образовательную среду, обеспечивающую формирование у обучающихся образовательных результатов, предусмотренных ФГОС и(или) образовательными стандартами, установленными образовательной</p>	<p>Знать: Содержание преподаваемого предмета, включая актуальные научные и педагогические концепции. Психолого-педагогические основы, лежащие в основе образовательного процесса. Современные образовательные технологии, их применение и эффективность в обучении. Особенности организации образовательного процесса в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов и законодательным обеспечением в сфере дополнительного образования.</p> <p>Уметь: Использовать педагогически обоснованные формы, методы и приемы организации образовательной деятельности, способствующие достижению образовательных результатов. Применять современные образовательные технологии для создания эффективной образовательной среды. Адаптировать образовательные программы и стандарты в соответствии с требованиями образовательной организации и нормативным правовым обеспечением.</p>

	<p>организацией, и(или) образовательной программой, а также с учетом законодательного и нормативно-правового обеспечения в сфере дополнительного образования</p>	<p>Владеть: Навыками создания образовательной среды, способствующей формированию образовательных результатов у обучающихся. Компетенциями для эффективного использования образовательных технологий и методов в соответствии с актуальными образовательными стандартами и требованиями законодательства в сфере дополнительного образования.</p>
--	--	--

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Основы сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса в современной образовательной среде» представляет собой дисциплину обязательной части блока дисциплин подготовки студентов.

4. Виды учебной работы по дисциплине.

Виды учебной работы по дисциплине зафиксированы учебным планом основной профессиональной образовательной программы по указанному направлению и профилю, выражаются в академических часах. Часы контактной работы и самостоятельной работы студента и часы, отводимые на процедуры контроля, могут различаться в учебных планах ОПОП по формам обучения. Объем контактной работы включает часы контактной аудиторной работы (лекции/практические занятия/ лабораторные работы), контактной внеаудиторной работы (контроль самостоятельной работы), часы контактной работы в период аттестации. Контактная работа, в том числе может проводиться посредством электронной информационно-образовательной среды университета с использованием ресурсов сети Интернет и дистанционных технологий

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане). Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

№	Наименование раздела	Содержание раздела
---	----------------------	--------------------

	1 семестр	
	Тема 1. Коммуникация и модели представления знака. Прототипы и категории.	Знак и его структурное понимание. Модели представления знака. Прототипы и категории. Проблемы категоризации окружающей действительности.
	Тема 2. Понятие дискурса и дискурсивный анализ. Виды информации в дискурсе. Роль дискурсивных факторов.	Основные направления исследования дискурса. Понятие дискурса. Коммуникация, дискурс, текст. Дискурс как процесс (vs текст как результат). Проблематика дискурсивного анализа. Виды информации в дискурсе. Роль дискурсивных факторов.
	Тема 3. Когнитивные основания изучения дискурса. Проблемы когнитивного моделирования (фрейм, сценарий, когнитивная модель, концептуальная метафора, ментальное пространство).	Когнитивное измерение дискурса. Роль когнитивной системы в дискурсе. Проблемы когнитивного моделирования (фрейм, сценарий, когнитивная модель, концептуальная метафора, ментальное пространство).
	Тема 4. Прагматика дискурса. Теория речевых актов. Роль инференции в интерпретации дискурса. Коммуникативные импликатуры. Пресуппозиции. Прагматический контекст.	Области прагматического анализа дискурса. Теория речевых актов. Инференции. Коммуникативные импликатуры. Пресуппозиции. Прагматический контекст. Роль прагматического контекста в формировании, актуализации и интерпретации дискурса. Общие механизмы представления дискурсивной информации.
	Тема 5. Структура дискурса как иерархия. Связность дискурса. Элементарные дискурсивные единицы (ЭДЕ).	Структура дискурса. Локальная структура дискурса. Элементарные дискурсивные единицы (ЭДЕ). Связность дискурса. Макроструктура и суперструктура. Интенциональные модели дискурса.
	2 семестр	
	Тема 6. Таксономия дискурса. Принципы построения типологии дискурсов. Метакоммуникация в дискурсе. Культурно-историческая, социальная и личностная обусловленность дискурса.	Модусы дискурса: устные, письменный и другие. Различие между устным и письменным дискурсом. Типологии дискурса. Жанры и типы дискурса. Принципы выделения жанров. Дискурсивный тип как обобщение множества речевых актов. Типы изложения и их языковые характеристики. Речевой жанр как функция стандартного набора аргументов – параметров коммуникативной ситуации. Принципы построения типологии дискурсов. Метакоммуникация в дискурсе. Культурно-историческая, социальная и личностная обусловленность дискурса.
	Тема 7. Моделирование сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса.	Сюжетно-ролевой и профессионально-ориентированный дискурс. Кибер пространство и кибер среда. Реальное vs виртуальное пространство. Дискурс онлайн-проекции. Специфика компьютерного дискурса, его признаки, типы и жанры. Функции компьютерного дискурса. Особенности коммуникации в виртуальной среде. Виртуальность, глобальность, гипертекстуальность. Ролевая игра и ее проявление в компьютерных играх. Природа ролевых компьютерных игр. Виды компьютерных ролевых игр. Гейм дизайн в образовательном процессе.
	Тема 8. Метафорический, эталонный, символичный уровни сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса и их единицы.	Игровой мир. Архетипы в компьютерной игре. Фоновые знания. Метафорический, эталонный, символичный уровень сюжетно-ролевой основы организации мультикультурных компьютерных игр. Формирование мультикультурных знаний в сюжетно-ролевом и профессионально-ориентированном дискурсе. Концептуализация

		дискурсивных знаний. Сюжетные пласты и развитие сюжета.
	Тема 9. Влияние прагматических факторов на организацию сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса.	Роль пресуппозиции в реализации прагматики сюжетно-ролевого дискурса. Специфика жанров мультикультурных игр (специфичность vs уникальность). Смешанный жанр. Составление сценария. Динамика развития сюжетной основы мультикультурной компьютерной игры. Влияние прагматических факторов на организацию сюжетно-ролевой компьютерной игры. Роль контекста в интерпретации мультикультурной сюжетно-ролевой компьютерной игры. Типология сюжетов и ролей в мультикультурной компьютерной игре. Личностные критерии ролевых отношений персонажей в сюжетно-ролевом дискурсе.
	Тема 10. Тематический мониторинг сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса при разработке мультикультурных компьютерных игр.	Информационно-поисковый тезаурус системы тематического мониторинга современных мультикультурных компьютерных игр. Типы метафорических моделей в современном сюжетно-ролевом дискурсе мультикультурных компьютерных игр. Метафорическое осмысление исторических, приключенческих, детективных, интеллектуальных мультикультурных компьютерных игр. Факторы мультикультурной адаптации сюжетно-ролевой компьютерной игры. Разработка перспективного плана по формированию сюжетно-ролевой компьютерной игры с учетом когнитивно-прагматических дискурсивных характеристик. Практическое применение мультикультурной сюжетно-ролевой компьютерной игры в образовательном процессе. Развитие интеллектуальной, творческой активности и мультикультурной компетенции магистров лингвистики на основе мультикультурной сюжетно-ролевой компьютерной игры.

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

Рекомендуемая тематика учебных занятий в форме контактной работы:

Рекомендуемая тематика учебных занятий *лекционного* типа (предусматривающих преимущественную передачу учебной информации преподавателями):

Тема 1. Коммуникация и модели представления знака. Прототипы и категории.

Тема 2. Понятие дискурса и дискурсивный анализ. Виды информации в дискурсе. Роль дискурсивных факторов.

Тема 3. Когнитивные основания изучения дискурса. Проблемы когнитивного моделирования (фрейм, сценарий, когнитивная модель, концептуальная метафора, ментальное пространство).

Тема 4. Прагматика дискурса. Теория речевых актов. Роль инференции в интерпретации дискурса. Коммуникативные имплицатуры. Пресуппозиции. Прагматический контекст.

Тема 5. Структура дискурса как иерархия. Связность дискурса. Элементарные дискурсивные единицы (ЭДЕ).

Тема 6. Таксономия дискурса. Принципы построения типологии дискурсов. Метакоммуникация в дискурсе. Культурно-историческая, социальная и личностная обусловленность дискурса.

Тема 7. Моделирование сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса.

Тема 8. Метафорический, эталонный, символичный уровни сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса и их единицы.

Тема 9. Влияние прагматических факторов на организацию сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса.

Тема 10. Тематический мониторинг сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса при разработке мультикультурных компьютерных игр...

Рекомендуемая тематика практических занятий:

№ п/п	Наименование разделов и тем дисциплины/ модуля	Содержание темы занятия
	Тема 1. Коммуникация и модели представления знака. Прототипы и категории.	Знак и его структурное понимание. Модели представления знака. Прототипы и категории. Проблемы категоризации окружающей действительности.
	Тема 2. Понятие дискурса и дискурсивный анализ. Виды информации в дискурсе. Роль дискурсивных факторов.	Основные направления исследования дискурса. Понятие дискурса. Коммуникация, дискурс, текст. Проблематика дискурсивного анализа. Виды информации в дискурсе. Роль дискурсивных факторов.
	Тема 3. Когнитивные основания изучения дискурса. Проблемы когнитивного моделирования (фрейм, сценарий, когнитивная модель, концептуальная метафора, ментальное пространство).	Когнитивное измерение дискурса. Роль когнитивной системы в дискурсе. Проблемы когнитивного моделирования (фрейм, сценарий, когнитивная модель, концептуальная метафора, ментальное пространство).
	Тема 4. Прагматика дискурса. Теория речевых актов. Роль инференции в интерпретации дискурса. Коммуникативные импликатуры. Пресуппозиции. Прагматический контекст.	Области прагматического анализа дискурса. Теория речевых актов. Инференции. Коммуникативные импликатуры. Пресуппозиции. Прагматический контекст. Роль прагматического контекста в формировании, актуализации и интерпретации дискурса. Общие механизмы представления дискурсивной информации.
	Тема 5. Структура дискурса как иерархия. Связность дискурса. Элементарные дискурсивные единицы (ЭДЕ).	Структура дискурса. Локальная структура дискурса. Элементарные дискурсивные единицы (ЭДЕ). Связность дискурса. Макроструктура и суперструктура. Интенциональные модели дискурса.
	Тема 6. Таксономия дискурса. Принципы построения типологии дискурсов. Метакоммуникация в дискурсе. Культурно-историческая, социальная и личностная обусловленность дискурса.	Модусы дискурса: устные, письменный и другие. Различие между устным и письменным дискурсом. Типологии дискурса. Жанры и типы дискурса. Принципы выделения жанров. Дискурс-тип как обобщение множества речевых актов. Типы изложения и их языковые характеристики. Речевой жанр как функция стандартного набора аргументов – параметров коммуникативной ситуации. Принципы построения типологии дискурсов. Метакоммуникация в дискурсе. Культурно-историческая, социальная и личностная обусловленность дискурса.
	Тема 7. Моделирование сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса.	Сюжетно-ролевой и профессионально-ориентированный дискурс. Кибер пространство и кибер среда. Реальное vs виртуальное пространство. Дискурс онлайн-проекции. Специфика компьютерного дискурса, его признаки, типы и жанры. Виды компьютерных ролевых игр. Гейм дизайн в образовательном процессе.
	Тема 8. Метафорический, эталонный, символичный уровни сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса и их единицы.	Игровой мир. Архетипы в компьютерной игре. Фоновые знания. Метафорический, эталонный, символичный уровень сюжетно-ролевой основы организации мультикультурных компьютерных игр. Сюжетные пласты и развитие сюжета.

	Тема 9. Влияние прагматических факторов на организацию сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса.	Роль пресуппозиции в реализации прагматики сюжетно-ролевого дискурса. Специфика жанров мультикультурных игр (специфичность vs уникальность). Смешанный жанр. Составление сценария. Динамика развития сюжетной основы мультикультурной компьютерной игры. Типология сюжетов и ролей в мультикультурной компьютерной игре. Личностные критерии ролевых отношений персонажей в сюжетно-ролевом дискурсе.
	Тема 10. Тематический мониторинг сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса при разработке мультикультурных компьютерных игр.	Информационно-поисковый тезаурус системы тематического мониторинга современных мультикультурных компьютерных игр. Типы метафорических моделей в современном сюжетно-ролевом дискурсе мультикультурных компьютерных игр. Практическое применение мультикультурной сюжетно-ролевой компьютерной игры в образовательном процессе. Развитие интеллектуальной, творческой активности и мультикультурной компетенции магистров лингвистики на основе мультикультурной сюжетно-ролевой компьютерной игры.

Требования к самостоятельной работе студентов

Работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы. Выполнение домашнего задания, предусматривающего решение задач, выполнение упражнений, выдаваемых на практических занятиях.

Руководствуясь положениями статьи 47 и статьи 48 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» научно-педагогические работники и иные лица, привлекаемые университетом к реализации данной образовательной программы, пользуются предоставленными академическими правами и свободами в части свободы преподавания, свободы от вмешательства в профессиональную деятельность; свободы выбора и использования педагогически обоснованных форм, средств, методов обучения и воспитания; права на творческую инициативу, разработку и применение авторских программ и методов обучения и воспитания в пределах реализуемой образовательной программы и отдельной дисциплины.

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане).

Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

7. Методические рекомендации по видам занятий

Лекционные занятия.

В ходе лекционных занятий обучающимся рекомендуется выполнять следующие действия. Вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные

выводы и практические рекомендации по их применению. Задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых во внеаудиторное время можно сделать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал прослушанной лекции, а также подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений.

Практические и семинарские занятия.

На практических и семинарских занятиях в зависимости от темы занятия выполняется поиск информации по решению проблем, практические упражнения, контрольные работы, выработка индивидуальных или групповых решений, итоговое обсуждение с обменом знаниями, участие в круглых столах, разбор конкретных ситуаций, командная работа, представление портфолио и т.п.

Самостоятельная работа.

Самостоятельная работа осуществляется в виде изучения литературы, эмпирических данных по публикациям и конкретных ситуаций из практики, подготовке индивидуальных работ, работа с лекционным материалом, самостоятельное изучение отдельных тем дисциплины; поиск и обзор литературы и электронных источников; чтение и изучение учебника и учебных пособий.

8. Фонд оценочных средств

8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины

Основными этапами формирования указанных компетенций при изучении обучающимися дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой тем учебных занятий. Изучение каждой темы предполагает овладение обучающимися необходимыми компетенциями. Результат аттестации обучающихся на различных этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
Тема 1. Коммуникация и модели представления знака. Прототипы и категории.	ПК-1; ПК-2; ПК-3	Опрос, дискуссия
Тема 2. Понятие дискурса и дискурсивный анализ. Виды информации в дискурсе. Роль дискурсивных факторов.	ПК-1; ПК-2; ПК-3	Опрос, дискуссия
Тема 3. Когнитивные основания изучения дискурса. Проблемы когнитивного моделирования (фрейм, сценарий, когнитивная модель, концептуальная метафора, ментальное пространство).	ПК-1; ПК-2; ПК-3	Опрос, дискуссия
Тема 4. Прагматика дискурса. Теория речевых актов. Роль инференции в интерпретации дискурса. Коммуникативные импликатуры.	ПК-1; ПК-2; ПК-3	Опрос, дискуссия

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
Пресуппозиции. Прагматический контекст.		
Тема 5. Структура дискурса как иерархия. Связность дискурса. Элементарные дискурсивные единицы (ЭДЕ).	<i>ПК-1; ПК-2; ПК-3</i>	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 6. Таксономия дискурса. Принципы построения типологии дискурсов. Метакоммуникация в дискурсе. Культурно-историческая, социальная и личностная обусловленность дискурса.	<i>ПК-1; ПК-2; ПК-3</i>	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 7. Моделирование сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса.	<i>ПК-1; ПК-2; ПК-3</i>	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 8. Метафорический, эталонный, символичный уровни сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса и их единицы.	<i>ПК-1; ПК-2; ПК-3</i>	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 9. Влияние прагматических факторов на организацию сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса.	<i>ПК-1; ПК-2; ПК-3</i>	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 10. Тематический мониторинг сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса при разработке мультикультурных компьютерных игр.	<i>ПК-1; ПК-2; ПК-3</i>	<i>Опрос, дискуссия</i>

8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Образец теста для текущего контроля

Тест включает в себя 20 вопросов, далее приведены 11 вопросов из теста.

1. Дискурс в современной лингвистике – это
 - a) связный текст в совокупности с экстралингвистическими (прагматическими, социокультурными, психологическими и др.) факторами
 - b) слово, представленное в ходе коммуникативного общения
 - c) распространенное предложение

2. Коммуникативно-деятельностный подход к дискурсу предполагает, что
 - a) участники коммуникации имеют определенный социальный статус
 - b) участники коммуникации в процессе общения совершают определенные коммуникативные действия
 - c) участники коммуникации нарушают правила речевого общения

3. Основные типы представления дискурса:
 - а) реплика и диалогическое высказывание
 - б) письменный текст и предложение
 - с) письменный и устный текст

4. Основные виды дискурса:
 - а) монологическое и диалогическое взаимодействие
 - б) слово и предложение
 - с) письменный монолог и устный диалог

5. В рамках семантического анализа содержания дискурса изучается:
 - а) семантические связи отдельных компонентов дискурса
 - б) синтаксическая организация дискурса на уровне отдельных предложений
 - с) пропозициональная структура дискурса (содержание пропозиций, линейная/локальная/глобальная когерентность на микро- и макроуровне)

6. В рамках когнитивного подхода к исследованию дискурса изучаются:
 - а) особенности мышления участников коммуникации
 - б) типы, виды, способы организации в сознании человека языковых и неязыковых знаний, необходимых для успешной коммуникации
 - с) виды, типы, способы организации в сознании человека языковых знаний, необходимых для успешной коммуникации

7. Когнитивная схема – это
 - а) базовая структура репрезентации знаний о предметно-референтной дискурсивной ситуации
 - б) модель систематизации когнитивных действий в дискурсе
 - с) способ организации тематических знаний в отдельном дискурсе

8. Согласно М.Минскому, «фрейм» представляет собой
 - а) формальную модель, имеющую аргументно-предикатную структуру
 - б) структуру данных, предназначенных для представления стереотипной ситуации
 - с) последовательность событий в коммуникативной ситуации

9. Принцип Кооперации представлен в дискурсе следующими максимами речевого взаимодействия:
 - а) максимой вежливости, максимой скромности, максимой красноречия, максимой релевантности
 - б) максимой краткости, максимой манеры, максимой соответствия, максимой доступности
 - с) максимой качества, максимой количества, максимой манеры, максимой релевантности

10. Понятие «импликатура» используется в дискурсивном анализе для
 - а) описания подразумеваемых смыслов, порождаемых говорящим в дискурсе посредством коммуникативно значимых отклонений от соблюдения принципов речевого общения

- b) описания понятийных смыслов, порождаемых говорящим в дискурсе посредством коммуникативно значимого соблюдения принципов речевого общения
- c) описания понятийных смыслов, порождаемых говорящим в дискурсе посредством соблюдения или нарушения принципов речевого общения

11. П.Грайс выделяет следующие виды «импликатур дискурса»

- a) количественные и комбинаторные
- b) конвенциональные и конверсационные
- c) вербальные и невербальные

8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине

Вопросы для итогового контроля

1. Дискурс как объект анализа в современной лингвистике.
2. Основные направления в современных исследованиях дискурса.
3. Типы дискурсивных явлений: макроструктура, микроструктура, роль дискурсивных факторов на всех уровнях языка.
4. Прагмалингвистический анализ дискурса (теория значения П.Грайса).
5. Коммуникативные импликатуры дискусивного речевого общения.
6. Роль инференции в интерпретации дискурса.
7. Теория речевых актов.
8. Виды информации в дискурсе.
9. Социопрагматический анализ дискурса.
10. Пропозициональная основа дискурса и модели референтной ситуации В.Кинча и Т. ван Дейка.
11. Структуры репрезентации знаний в дискурсе (фрейм, сценарий, когнитивная модель, концептуальная метафора, ментальное пространство).
12. Дискурс в межкультурной коммуникации.
13. Прототипические когнитивные модели дискурса и их социокультурная обусловленность.
14. Схемы и скрипты как модели дискурсивных событий.
15. Межкультурная коммуникация как область взаимодействия прототипических дискурсивных моделей.
16. Прагматическая адекватность дискурса и ее нарушения в межкультурной коммуникации.
17. Ролевые компьютерные игры. Виды и классификация ролевых компьютерных игр.
18. Типология сюжетов и ролей в мультикультурной компьютерной игре.

19. Основные характеристики сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса.
20. Метафорический, эталонный, символичный уровни сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса и их единицы.
21. Влияние прагматических факторов на организацию сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса.
22. Принципы построения сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса при разработке мультикультурных компьютерных игр.

Образец экзаменационного билета для итогового контроля:

1

1. Дискурс как объект анализа в современной лингвистике.
2. Влияние прагматических факторов на организацию сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса.
3. Защита проекта по разработке сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры.

Требования к подготовке проекта по разработке сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры

Экспериментальное исследование эффективности сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры проводятся на основе Проектов, разрабатываемыми студентами в течение 1 –го года обучения (2 семестр) индивидуально или в коллаборации (2 студента). Подготовка Проекта состоит из четырех этапов:

1. Разработка идеи Проекта (Expression of Interest).
2. Подготовка предложения (ПРЕДЛОЖЕНИЕ) (Letter of Intent).
3. Подготовка Проекта (ПРОЕКТ) (Proposal).

Каждый из этих этапов должен быть изложен письменно и представлен для ознакомления преподавателю. Первые три документа должны быть построены по единой схеме с разной степенью проработки разделов на разных этапах:

- а) введение;
- б) методическое обоснование сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры;
- в) основные характеристики сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры;
- г) проведение эксперимента;
- д) оценка стоимости и ресурсов для эффективного внедрения сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры;

е) приложения;

ж) аннотация.

На первом этапе (Expression of Interest) формулируется идея разработки сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры, эксперимента и даются самые общие оценки по разделам а)–е).

На втором этапе (ПРЕДЛОЖЕНИЕ) (Letter of Intent) приводится больше аргументации, подкрепленной фактической информацией, по всем разделам а)–е).

Третий этап (ПРОЕКТ) (Proposal) должен содержать информацию, необходимую и достаточную для квалифицированного обсуждения проведенного эксперимента по эффективности использования разработанной сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры.

На титульном листе Проекта указывается полное название образовательного учреждения, название Проекта; список авторов в алфавитном порядке; дата представления законченного проекта.

Раздел а) ВВЕДЕНИЕ должен содержать:

- цель и краткую характеристику работы, выполняемой в рамках Проекта;
- разъяснения, проводится ли данная работа впервые, или является продолжением уже существующих сюжетно-ролевых основ компьютерных игр;
- краткую оценку преимуществ разработанного Проекта перед другими аналогичными (актуальность);
- определение формы сотрудничества с участниками Проекта (совместная подготовка и проведение исследований, или участие на уровне визитеров компьютерных лабораторий).

В разделе б) МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ:

- дается методическое обоснование разработанной сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры и метода ее проведения;
- доказывается актуальность и конкурентоспособность разработанной сюжетно-ролевой мультикультурной компьютерной игры;
- указываются возможные дополнительные результаты использования разработанной игры, а также возможные направления дальнейшего развития сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры.

Для экспериментальной апробации эффективности сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры также

- обосновывается точность показателей эффективности;
- описывается фоновые реакции.

Обоснование разработки сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры докладывается на семинаре.

В разделе в) ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ОСНОВЫ МУЛЬТИКУЛЬТУРНОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ указывается:

- схема эксперимента по разработке и внедрению сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры и ее полное описание;
- преимущества разработанной сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры по сравнению с другими действующими или проектируемыми;
- состав оборудования, спецификация программного обеспечения, необходимого для разработки мультикультурной компьютерной игры с разработанной сюжетно-ролевой основой.
- план необходимых работ по проекту (в виде сетевого графика с необходимыми пояснениями перечень основных мероприятий по осуществлению Проекта;
- план проведения эксперимента по эффективности разработанной сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры (набора данных);
- обработка (анализа) данных.

В разделе г) ПРОВЕДЕНИЕ ЭКСПЕРИМЕНТА приводятся:

- оценки данных и времени проведения эксперимента с целью выявления эффективности реализации сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры;
- описание методов и сбора данных по выявлению эффективности реализации сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры;
- методы обработки данных;
- результаты моделирования образовательного процесса в сюжетно-ролевой основе мультикультурной компьютерной игре в условиях предлагаемой схемы эксперимента.

В разделе д) ОЦЕНКА СТОИМОСТИ И РЕСУРСОВ ДЛЯ ЭФФЕКТИВНОГО ВНЕДРЕНИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ОСНОВЫ МУЛЬТИКУЛЬТУРНОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ:

- оценка стоимости основных этапов внедрения сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры с указанием необходимого программного обеспечения для создания мультикультурной компьютерной игры;
- оценка необходимых ресурсов компьютерной Лаборатории, ЭВМ и др.;
- (по выбору) смета затрат для ресурсов, необходимых для создания экспериментальной установки мультикультурной компьютерной игры с разработанной сюжетно-ролевой основой и проведения эксперимента.

В разделе е) ПРИЛОЖЕНИЯ приводится информация, дополняющая (поясняющая) основной текст проекта; представляется рецензия компьютерных Лабораторий по разработанной сюжетно-ролевой основе мультикультурной компьютерной игры.

ж) АННОТАЦИЯ Проекта составляется одновременно с Проектом. Аннотация должна содержать 4-5 страниц.

В Аннотации Проекта приводятся:

- общие положения Проекта,
- краткое изложение разделов Проекта б)–г),
- оценка стоимости сетевых ресурсов и программного обеспечения для реализации разработанной мультикультурной компьютерной игры,

Процедура защиты проекта на экзамене

Процедура защиты Проекта разбивается на два этапа:

1. процедуре защиты Проекта на экзамене предшествует Подготовка Проекта,
2. на экзамене происходит представление и обсуждение результатов Проекта,

1. Подготовка Проекта

1.1. Автор (магистр) или Коллектив авторов (2 магистра) разрабатывают Проект (Proposal) в течение 2 семестра обучения. В ходе подготовки Проекта авторы докладывают обоснование сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры на семинаре. Промежуточные этапы подготовки Проекта — Идея (Expression of Interest) и Предложение (Letter of Intent) исследования или эксперимента — по выбору авторов могут быть также обсуждены на семинаре.

1.2. Разработанный проект представляется на проверку преподавателю за 14 дней до экзамена. Копия Проекта сдается на кафедру. Методист кафедры вывешивает объявление не позднее, чем за 5 дней до экзамена с указанием названия Проекта и оценкой («положительно» или «отрицательно») за его выполнение.

1.3. На проект заранее оформляется рецензия. Рецензия должна содержать: оценку значимости разработанной сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры и ее методической эффективности и конкурентоспособности; мнение о соответствии методики эксперимента и ресурсов поставленным целям, и рекомендацию об одобрении, доработке (конкретно каких разделов) или о невыполнении или несоответствии Проекта. Отрицательная оценка Проекта в рецензии возможна в тех случаях, когда либо предлагаемая сюжетно-ролевая основа мультикультурной компьютерной игры или эксперимент признаны неактуальными или неконкурентоспособными, либо методика эксперимента не соответствует поставленным целям, либо обнаружены существенные ошибки, препятствующие достижению поставленных целей.

2. Представление и обсуждение результатов Проекта на экзамене

2.1. Проект с включенной в Приложения рецензией и представляется на защиту во время экзамена. Защита проекта выступает в качестве третьего вопроса билета на экзамене. Во время экзамена излагаются основные результаты проделанной работы по проекту, обсуждается актуальность и эффективность проделанной работы. Регламент защиты проекта 10 минут. 7 минут предоставляется для сообщения по результатам проделанной работы по проекту. 3 минуты для ответов на вопросы преподавателя. Ответ оценивается «положительно» - проект одобрен, или «отрицательно» - проект не соответствует поставленной цели.

8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания

Уровни	Содержательное описание уровня	Основные признаки выделения уровня (этапы формирования компетенции, критерии оценки сформированности)	Пятибалльная шкала (академическая) оценка	Двухбалльная шкала, зачет	БРС, % освоения (рейтинговая оценка)
Повышенный	Творческая деятельность	<i>Включает нижестоящий уровень. Умение самостоятельно принимать решение,</i>	отлично	зачтено	86-100

		решать проблему/задачу теоретического и прикладного характера на основе изученных методов, приемов, технологий			
Базовый	Применение знаний и умений в более широких контекстах учебной и профессионал ьной деятельности, нежели по образцу с большой степени самостоятель ности и инициативы	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Способность собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников и иллюстрировать ими теоретические положения или обосновывать практику применения	хорошо		71-85
Удовлетвори тельный (достаточны й)	Репродуктивн ая деятельность	Изложение в пределах задач курса теоретически и практически контролируемого материала	удовлетвор ительно		55-70
Недостаточн ый	Отсутствие удовлетворительного уровня	признаков	неудовлетв орительно	не зачтено	Менее 55

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.

Основная литература:

1. Основы речевой коммуникации (когнитивно-прагматический подход) = Fundamentals of Communication (cognitive-pragmatic approach): учеб.-метод. пособие/ [Калинингр. гос. ун-т]; [сост.: А. О. Бударина, О. Е. Рожкова]. - Калининград: Изд-во КГУ, 2002. - 65 с. Имеются экземпляры в отделах: всего /all 139: УБ(136), ч.з. N4(2), ИБО(1).

Дополнительная литература:

1. Сысоева, Е. Ю. Актуальные проблемы педагогического общения : учебное пособие / Е. Ю. Сысоева. — 2-е издание, исправленное и дополненное. — Самара : СамГУ, 2019. — 164 с. — ISBN 978-5-7883-1392-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/148585>

2.Чернявская, В. Е. Лингвистика текста. Лингвистика дискурса: учеб. пособие/ В. Е. Чернявская. - 3-е изд., стер. - Москва: ФЛИНТА; Москва: Наука, 2015. - 201, [1] с.: ил.. - Текст рус., англ., нем. Имеются экземпляры в отделах: всего 12: ч.з.N4(1), УБ(11).

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.

- НЭБ Национальная электронная библиотека, диссертации и прочие издания
- eLIBRARY.RU Научная электронная библиотека, книги, статьи, тезисы докладов конференций
- Гребенников Электронная библиотека ИД журналы
- ЭБС Консультант студента
- ПРОСПЕКТ ЭБС
- ЭБС ZNANIUM.COM
- РГБ Информационное обслуживание по МБА
- БЕН РАН
- Электронно-библиотечная система (ЭБС) Кантитана (<https://elib.kantiana.ru/>)

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

Программное обеспечение обучения включает в себя:

- система электронного образовательного контента БФУ им. И. Канта – www.lms-3.kantiana.ru, обеспечивающую разработку и комплексное использование электронных образовательных ресурсов;
- серверное программное обеспечение, необходимое для функционирования сервера и связи с системой электронного обучения через Интернет;
- установленное на рабочих местах студентов ПО: Microsoft Windows 7, Microsoft Office Standart 2010, антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security.

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

Для проведения занятий лекционного типа, практических и семинарских занятий используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные техническими средствами обучения – мультимедийной проекционной техникой. Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования.

Для проведения лабораторных работ, (практических занятий – при необходимости) используются специальные помещения (учебные аудитории), оснащенные специализированным лабораторным оборудованием: персональными компьютерами с возможностью выхода в интернет и с установленным программным обеспечением, заявленным в п.11.

Для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные специализированной мебелью (для обучающихся), меловой / маркерной доской.

Для организации самостоятельной работы обучающимся предоставляются помещения, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

Для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья университетом могут быть представлены специализированные средства обучения, в том числе технические средства коллективного и индивидуального пользования.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила
Канта»
Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа лингвистики

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Педагогика и психология профессионального образования»

Шифр: 45.04.02

Направление подготовки: «Лингвистика»

**Профиль: «Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом
образовании»**

Квалификация (степень) выпускника: лингвист-исследователь

Калининград
2024

Лист согласования

Составитель: О.М. Локша, кандидат педагогических наук, доцент Института образования и гуманитарных наук.

Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Протокол № 8 от «21» февраля 2024 г.

Председатель Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Д.п.н., профессор
Руководитель ОПОП ВО

А.О. Бударина
Е.Е. Грищенко

Содержание

1. Наименование дисциплины «Педагогика и психология профессионального образования».
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.
4. Виды учебной работы по дисциплине.
5. Содержание дисциплины, в том числе практической подготовки в рамках дисциплины, структурированное по темам.
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.
7. Методические рекомендации по видам занятий
8. Фонд оценочных средств
 - 8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины
 - 8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля
 - 8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине
 - 8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания
9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины
10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. **Наименование дисциплины:** «Педагогика и психология профессионального образования».

Целью дисциплины является формирование у обучающихся универсальных и общепрофессиональных компетенций, определенных основной образовательной программой по вышеуказанному направлению подготовки, необходимых для дальнейшей профессиональной деятельности.

2. **Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Код и содержание компетенции	Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	Результаты обучения по дисциплине
<p>УК-1 Способен к формированию и изменению собственных жизненно-образовательных маршрутов в профессиональных сообществах с учётом приоритетов собственной деятельности и национального развития</p>	<p>УК-1.1 Умеет анализировать проблемные ситуации, используя системный подход УК-1.2 Использует способы разработки стратегии действий по достижению цели на основе анализа проблемной ситуации УК-1.3 Демонстрирует знание этапов жизненного цикла проекта, методов и инструментов управления проектом на каждом из этапов УК-1.4 Использует методы и инструменты управления проектом для решения профессиональных задач УК-1.5 Демонстрирует знание методов формирования команды и управления командной работой УК-1.6 Разрабатывает и реализует командную стратегию в групповой деятельности для достижения поставленной цели УК-1.7 Редактирует, составляет и переводит различные академические тексты в том числе на иностранном(ых) языке(ах) УК-1.8 Представляет результаты академической и профессиональной деятельности на публичных мероприятиях, включая международные, в том числе на иностранном(ых) языке(ах). УК-1.9 Анализирует системы ценностей и учитывает их особенности в социальном</p>	<p>Знать: методы анализа проблемных ситуаций, этапы жизненного цикла проекта, методы и инструменты управления проектом, методы формирования команды и управления командной работой, а также учитывать особенности различных систем ценностей и культурных особенностей при социальном взаимодействии. Уметь: разрабатывать стратегию действий по достижению цели на основе анализа проблемной ситуации, использовать методы и инструменты управления проектом для решения профессиональных задач, разрабатывать и реализовывать командную стратегию в групповой деятельности, представлять результаты академической и профессиональной деятельности на публичных мероприятиях, анализировать и учитывать особенности различных систем ценностей и культурных особенностей при социальном взаимодействии. Владеть: навыками редактирования, составления и перевода различных академических текстов, в том числе на иностранном языке, оценки своих личностных, ситуативных, временных ресурсов и оптимального их использования для успешного выполнения профессиональных задач, создания недискриминационной среды взаимодействия при выполнении</p>

	<p>взаимодействии УК-1.10 Выстраивает профессиональное взаимодействие с учетом культурных особенностей представителей разных этносов, конфессий и социальных групп, а также приоритетов национального развития УК-1.11 Обеспечивает создание недискриминационной среды взаимодействия при выполнении профессиональных задач УК-1.12 Оценивает свои личностные, ситуативные, временные ресурсы, оптимально их использует для успешного выполнения профессиональных задач УК-1.13 Владеет индивидуально значимыми способами самоорганизации и саморазвития, выстраивает гибкую профессионально-образовательную траекторию УК-1.14 Определяет способы совершенствования жизненно-образовательного маршрута в профессиональных сообществах, в том числе с учетом целей национального развития</p>	<p>профессиональных задач, определения способов совершенствования жизненно-образовательного маршрута в профессиональных сообществах, в том числе с учетом целей национального развития.</p>
<p>ОПК-3 Способен применять современные информационно-поисковые системы, корпусные базы данных, технологии сбора, обработки и интерпретации текстового материала в целях эффективного решения профессиональных задач.</p>	<p>ОПК-3.1 Уверенно использует современные информационно-поисковые системы и корпусные базы данных для решения профессиональных задач. ОПК-3.2 Владеет навыками сбора, обработки и анализа текстовых данных, применяя современные цифровые технологии.</p>	<p>Знать: принципы работы современных информационно-поисковых систем и корпусных баз данных, а также методы сбора, обработки и анализа текстовых данных с использованием цифровых технологий. Уметь: эффективно использовать информационно-поисковые системы и корпусные базы данных для решения профессиональных задач, а также применять навыки сбора, обработки и анализа текстовых данных с помощью современных цифровых инструментов. Владеть: практическими навыками работы с различными типами информационно-поисковых систем и корпусных баз данных, а также иметь опыт использования цифровых</p>

		технологий для сбора, обработки и анализа текстовых данных в контексте своей профессиональной деятельности.
ПК-3 Способен реализовывать образовательные программы в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов соответствующих уровней образования, а также с законодательными актами и нормативно-правовым обеспечением в сфере дополнительного образования	ПК-3.1 Знает преподаваемый предмет, психолого-педагогические основы и современные образовательные технологии, особенности организации образовательного процесса в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов, а также с законодательным и нормативно-правовым обеспечением в сфере дополнительного образования ПК-3.2 Умеет использовать педагогически обоснованные формы, методы и приемы организации деятельности обучающихся, применять современные образовательные технологии, создавать образовательную среду, обеспечивающую формирование у обучающихся образовательных результатов, предусмотренных ФГОС и(или) образовательными стандартами, установленными образовательной организацией, и(или) образовательной программой, а также с учетом законодательного и нормативно-правового обеспечения в сфере дополнительного образования	Знать: преподаваемый предмет, психолого-педагогические основы и современные образовательные технологии, особенности организации образовательного процесса в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов, а также с законодательным и нормативно-правовым обеспечением в сфере дополнительного образования. Уметь: использовать педагогически обоснованные формы, методы и приемы организации деятельности обучающихся, применять современные образовательные технологии, создавать образовательную среду, обеспечивающую формирование у обучающихся образовательных результатов, предусмотренных ФГОС и(или) образовательными стандартами, установленными образовательной организацией, и(или) образовательной программой, а также с учетом законодательного и нормативно-правового обеспечения в сфере дополнительного образования. Владеть: навыками организации образовательного процесса в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов, а также с законодательным и нормативно-правовым обеспечением в сфере дополнительного образования.

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Педагогика и психология профессионального образования» представляет собой дисциплину части блока дисциплин подготовки студентов, формируемой участниками образовательных отношений.

4. Виды учебной работы по дисциплине.

Виды учебной работы по дисциплине зафиксированы учебным планом основной профессиональной образовательной программы по указанному направлению и профилю,

выражаются в академических часах. Часы контактной работы и самостоятельной работы студента и часы, отводимые на процедуры контроля, могут различаться в учебных планах ОПОП по формам обучения. Объем контактной работы включает часы контактной аудиторной работы (лекции/практические занятия/ лабораторные работы), контактной внеаудиторной работы (контроль самостоятельной работы), часы контактной работы в период аттестации. Контактная работа, в том числе может проводиться посредством электронной информационно-образовательной среды университета с использованием ресурсов сети Интернет и дистанционных технологий

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане). Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

№	Наименование раздела	Содержание раздела
1	Тема 1. Обучение, преподавание и супервизорство в высшей школе	Педагогика высшей школы; изучение закономерностей развития студентов при организации системы психолого-педагогических воздействий в процессе применения тех или иных методик обучения. Активные методы: семинары и коллективные дискуссии, развивающие игры, организационно- обучающие игры, мастерские, супервизорство (индивидуальное обучение и профессиональное воспитание наиболее талантливых студентов); тенденции развития высшего образования в России и зарубежом, его содержание, методы активизации и интенсификации обучения в высшей школе; вопросы организации педагогического контроля в высшей школе; формы и виды учебных занятий в вузе; проблемы формирования учебных

		мотивов студента, профессиональной подготовки и деятельности преподавателя вуза.
2	Тема 2. Особенности преподавания иностранных языков в высшей школе	Частные методики преподавания различных учебных предметов исследуют закономерности развития учащихся в процессе преподавания различных учебных дисциплин. Международные и отечественные требования к уровню владения иностранным языком, необходимому для реализации принципа международной академической мобильности. Новейшие методы преподавания иностранного языка, специальные учебные техники и приемы.
3	Тема 3. Совершенствование индивидуальной практики	Представление практических работ: анализ видеофрагментов, посещение лекций опытных преподавателей, участие в дискуссиях с приглашенным спикером, взаимооценивание, разработка учебных программ дисциплин, подготовка конспектов лекций\практических занятий.

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

Рекомендуемая тематика учебных занятий в форме контактной работы:

Рекомендуемая тематика учебных занятий *лекционного* типа (предусматривающих преимущественную передачу учебной информации преподавателями):

Тема 1: Обучение, преподавание и супервизерство в высшей школе.

Тема 2. Особенности преподавания иностранных языков в высшей школе.

Тема 3. Совершенствование индивидуальной практики.

Рекомендуемая тематика *практических* занятий:

Тема 1: Обучение, преподавание и супервизерство в высшей школе.

Вопросы для обсуждения: Тенденции развития высшего образования в России и за рубежом, его содержание, методы активизации и интенсификации обучения в высшей школе; вопросы организации педагогического контроля в высшей школе; формы и виды учебных занятий в вузе; проблемы формирования учебных мотивов студента, профессиональной подготовки и деятельности преподавателя вуза.

Тема 2. Особенности преподавания иностранных языков в высшей школе.

Вопросы для обсуждения: Новейшие методы преподавания иностранного языка, специальные учебные техники и приемы.

Тема 3. Совершенствование индивидуальной практики.

Вопросы для обсуждения: Разработка учебных программ дисциплин, подготовка конспектов лекций\практических занятий.

Требования к самостоятельной работе студентов

Работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы, по следующим темам: Обучение, преподавание и супервизерство в высшей школе. Особенности преподавания иностранных языков в высшей школе. Совершенствование индивидуальной практики.

Выполнение домашнего задания, предусматривающего решение задач, выполнение упражнений, выдаваемых на практических занятиях, по следующим темам: Обучение, преподавание и супервизерство в высшей школе. Особенности преподавания иностранных языков в высшей школе. Совершенствование индивидуальной практики.

Руководствуясь положениями статьи 47 и статьи 48 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» научно-педагогические работники и иные лица, привлекаемые университетом к реализации данной образовательной программы, пользуются предоставленными академическими правами и свободами в части свободы преподавания, свободы от вмешательства в профессиональную деятельность; свободы выбора и использования педагогически обоснованных форм, средств, методов обучения и воспитания; права на творческую инициативу, разработку и применение авторских программ и методов обучения и воспитания в пределах реализуемой образовательной программы и отдельной дисциплины.

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане).

Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

7. Методические рекомендации по видам занятий

Лекционные занятия.

В ходе лекционных занятий обучающимся рекомендуется выполнять следующие действия. Вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные выводы и практические рекомендации по их применению. Задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых во внеаудиторное время можно сделать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал прослушанной лекции, а также подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений.

Практические и семинарские занятия.

На практических и семинарских занятиях в зависимости от темы занятия выполняется поиск информации по решению проблем, практические упражнения, контрольные работы, выработка индивидуальных или групповых решений, итоговое обсуждение с обменом знаниями, участие в круглых столах, разбор конкретных ситуаций, командная работа, представление портфолио и т.п.

Самостоятельная работа.

Самостоятельная работа осуществляется в виде изучения литературы, эмпирических данных по публикациям и конкретных ситуаций из практики, подготовке индивидуальных работ, работа с лекционным материалом, самостоятельное изучение отдельных тем дисциплины; поиск и обзор литературы и электронных источников; чтение и изучение учебника и учебных пособий.

8. Фонд оценочных средств

8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины

Основными этапами формирования указанных компетенций при изучении обучающимися дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой тем учебных занятий. Изучение каждой темы предполагает овладение обучающимися необходимыми компетенциями. Результат аттестации обучающихся на различных этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
Тема 1. Обучение, преподавание и супервизерство в высшей школе	УК-1; ОПК-3; ПК-3	<i>Проект, дискуссия, тест</i>
Тема 2. Особенности преподавания иностранных языков в вузе	УК-1; ОПК-3; ПК-3	<i>Проект, дискуссия, тест</i>
Тема 3. Совершенствование индивидуальной практики	УК-1; ОПК-3; ПК-3	<i>Проект, дискуссия, тест</i>

8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Типовые задания практических, контрольных работ и проектов:

1.

Воспитание в широком смысле слова включает в себя:

- 1 - только обучение и воспитание в узком смысле слова
- 2 - только воспитание в узком смысле слова и психосоциальное развитие
- 3 - только обучение социальным навыкам
- 4 - обучение, развитие и воспитание в узком смысле слова

2.

Индивид - это:

1 - системное (социальное) качество человека, приобретаемое им в предметной деятельности и общении и характеризующее меру представленности в человеке общественных отношений

2 - интегральная характеристика понятий "человек", "личность", "индивидуальность"

3 - представитель рода "homo sapiens", имеющий генотип человека и обладающий задатками для развития в социальных условиях собственно человеческих качеств

4 - личность в ее своеобразии, неповторимость конкретного человека, его природных и социально приобретенных свойств

3.

Укажите неверный ответ. Заповеди педагогического общения:

1 - при организации педагогического общения исходить не только из педагогических целей и задач, но и из интересов ребенка;

2 - строить общение с детьми «сверху в низ»;

3 - нужно уметь, не перебивая и не отвлекаясь, слушать детей, нельзя предъявлять к их мыслям и высказываниям «взрослые требования»;

4 - во взаимодействии с детьми постоянно должны звучать одобрение, похвала, поощрение.

4.

Педагогика взрослых людей получила название:

1 - акмеология

2 - андрология

3 - андрагогика

4 - педология

5.

Психология высшей школы – раздел:

1 – педагогической психологии

2 – общей психологии

3 – психологии труда

4 – возрастной психологии – психологии развития

6.

Классно-урочную систему впервые обосновал в педагогической науке:

1 - Коменский

2 - Ратихий

3 - Гербарт

4 - Каптерев

7.

Воспитание в широком смысле слова:

1 - передача социального опыта от старших поколений младшим

2 - психическое развитие человека

3 - формирование знаний, умений, навыков

4 - формирование личностных качеств

8.

Обучение - это:

- 1 - формирование у человека определенных личностных качеств
- 2 - формирование у человека определенных эмоций, чувств, отношений
- 3 - формирование у человека знаний, умений и навыков
- 4 воспитание в широком смысле слова

9.

Л.С. Выготский считал, что:

- 1 - обучение не связано с развитием; последнее - это развертывание во времени генетической программы
- 2 - обучение ведет за собой развитие; последнее без первого невозможно
- 3 - обучение = развитию
- 4 - развитие подчинено закону прогрессии восходящих и нисходящих величин

10.

Именно это выдающийся отечественный педагог А.С. Макаренко считал едва ли не главной задачей воспитания. Он писал, что даже при самой высокой обученности и умелости личность может быть неполноценной, если у нее не сформированы здоровые (что именно?):

- 1 - цели профессиональной деятельности
- 2 - карьерные устремления
- 3 - мотивы личностного роста
- 4 - социальные и духовные отношения

11.

Знания - это:

- 1 - личностная информация
- 2 - умения и навыки
- 3 - вторичный автоматизм (автоматизированное действие)
- 4 - первичный автоматизм (автоматическое действие)

12.

Кто обосновал традиционную дидактическую систему, придав ей статус целостной теории воспитывающего обучения?

- 1 - Д. Дьюи
- 2 - И.Ф. Гербарт
- 3 - Я. А. Коменский
- 4 - В. Ратке

13.

Укажите верное суждение:

- 1 - понятие "дидактика" ввел в педагогику И.Ф. Гербарт
- 2 - Я.А. Коменский трактовал дидактику как искусство воспитания
- 3 - термин "дидактика" ввел в научный оборот В. Ратке
- 4 - И.Ф. Гербарт - один из теоретиков проблемно-развивающего обучения

14.

На вопрос: "Чему учить?" в первую очередь отвечает дидактическая категория:

- 1 - содержание обучения
- 2 - методы обучения
- 3 - результаты обучения
- 4 - педагогическая система

15.

Исключите неправильное суждение:

1 - Б.Г. Ананьев открыл закономерности развития: неравномерность и гетерохронность

2 - В.Д. Шадриков установил, что основным противоречием, обеспечивающим развитие человека, является противоречие между способностями и требованиями деятельности

3 - Ю.А. Гагин определил, что развитие связано с проявлением уже существующих задатков, а становление есть возникновение качественно нового

4 - Е.А. Климов обосновал восемь стадий профессионализации

8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине

Примерный перечень вопросов к зачету:

16.

Понятие "дидактика" ввел в педагогику:

1 - В. Ратке

2 - Я.А. Коменский

3 - К. Магер

4 - И.Ф. Гербарт

17.

По В.С. Ильину, в состав целостного педагогического процесса входят следующие компоненты:

1 - исходное состояние системы - выбор целей ее преобразования

2 - цели педагогической деятельности - результаты данной деятельности

3 - цели педагогической деятельности - выбор и применение педагогических средств

4 - правильных ответов нет

18.

Исключите неправильное суждение:

1 - воспитание - педагогический компонент процесса социализации, который предполагает целенаправленные действия по созданию условий для психосоциального развития человека

2 - воспитание человека возможно без его обучения

3 - обученность не всегда означает его воспитанность

4 - воспитание человека возможно только в процессе его обучения

19.

Вы читаете лекцию, стоя за трибуной и возвышаясь над аудиторией.

Указанное место нахождение:

1 - способствует успеху вашего выступления

2 - не способствует ему

3 - никак не отражается на успехе проводимого занятия

4 - правильных ответов нет

20.

Хорошо и красиво выступать перед людьми - это:

1 - талант, дарованный человеку свыше

- 2 - умение, которому любой человек может при желании и должной тренировке научиться
- 3 - способность, которая у человека развивается сама по себе по мере его взросления и приобретения жизненного опыта
- 4 - навык, который возникает у любого человека по мере получения высшего образования

21.

Воспитание в широком смысле слова включает в себя:

- 1 - только обучение и воспитание в узком смысле слова
- 2 - только воспитание в узком смысле слова и психосоциальное развитие
- 3 - только обучение социальным навыкам
- 4 - обучение, развитие и воспитание в узком смысле слова

22.

Навыки - это:

- 1 - личностная информация
- 2 - умения, доведенные до автоматизма
- 3 - знания в действии
- 4 - умения

23.

Книгу "Великая дидактика" написал:

- 1 - В. Ратке
- 2 - А. Дистервег
- 3 - К. Магер
- 4 - Я.А. Коменский

24.

Образование - это:

- 1 - обозначение системы образования
- 2 - обозначение образовательного процесса
- 3 - характеристика результатов образовательного процесса
- 4 - все перечисленное выше

25.

Какое суждение верное?

- 1 - любой человек - индивид
- 2 - любой индивид - личность
- 3 - ответственность - это качество индивида
- 4 - физическая выносливость - это качество личности

26.

Индивидуальность - это:

- 1 - качества, отличающие одного человека от другого на биологическом, социальном и психологическом уровнях
- 2 - отличие человека от другого человека на уровне психосоциальных качеств человека
- 3 - отличие человека от другого человека только на уровне качеств индивида
- 4 - отличие человека от другого человека на уровне личностных качеств

27.

Обучение - это:

- 1 - формирование у человека определенных личностных качеств
- 2 - формирование у человека определенных эмоций, чувств, отношений
- 3 - формирование у человека знаний, умений и навыков
- 4 - воспитание в широком смысле слова

28.

Индивид - это:

1 - системное (социальное) качество человека, приобретаемое им в предметной деятельности и общении и характеризующее меру представленности в человеке общественных отношений

2 - интегральная характеристика понятий "человек", "личность", "индивидуальность"

3 - представитель рода "homo sapiens", имеющий генотип человека и обладающий задатками для развития в социальных условиях собственно человеческих качеств

4 - личность в ее своеобразии, неповторимость конкретного человека, его природных и социально приобретенных свойств

29.

В процессе обучения студент занял субъектную позицию. Он стремится к самостоятельности при выборе способов учебной деятельности, ее контроле и оценке. Благодаря этому педагогическое взаимодействие с ним приняло субъект-субъектный характер. Данный студент является:

- 1 - обучаемым
- 2 - обучающимся
- 3 - обучаемым и обучающимся одновременно
- 4 - правильных ответов нет

30.

Исключите неправильное суждение:

1 - Б.Г. Ананьев открыл закономерности развития: неравномерность и гетерохронность

2 - В.Д. Шадриков установил, что основным противоречием, обеспечивающим развитие человека, является противоречие между способностями и требованиями деятельности

3 - Ю.А. Гагин определил, что развитие связано с проявлением уже существующих задатков, а становление есть возникновение качественно нового

4 - Е.А. Климов обосновал восемь стадий профессионализации

31.

Преподавание - это деятельность:

- 1 - обучающегося
- 2 - обучающего
- 3 - преподавателя и обучающегося одновременно
- 4 - преподавателя и обучающегося в ситуации консенсуса

32.

Укажите верное суждение:

1 - понятие "дидактика" ввел в педагогику И.Ф. Гербарт

2 - Я.А. Коменский трактовал дидактику как искусство воспитания

- 3 - термин "дидактика" ввел в научный оборот В. Ратке
- 4 - И.Ф. Герbart - один из теоретиков проблемно-развивающего обучения

33.

Какую (ие) цель(и) педагогической деятельности вы сформулируете, готовясь к проведению занятия по вашему предмету?

- 1 - цели обучения
- 2 - цели воспитания
- 3 - цели развития
- 4 - все указанные

34.

Л.С. Выготский считал, что:

- 1 - обучение не связано с развитием; последнее - это развертывание во времени генетической программы
- 2 - обучение ведет за собой развитие; последнее без первого невозможно
- 3 - обучение = развитию
- 4 - развитие подчинено закону прогрессии восходящих и нисходящих величин

35.

Какова схема формирования того или иного личностного качества?

- 1 - формирование у человека потребности в выработке качества - формирование привычек поведения, соответствующих качеству - формирование умений преодолевать трудности на пути реализации качества
- 2 - формирование у человека потребности в выработке качества - формирование знаний о сущности личностного качества - формирование умений преодолевать трудности на пути реализации качества
- 3 - формирование у человека потребности в выработке качества - формирование знаний о сущности личностного качества - формирование привычек поведения, соответствующих качеству - формирование способности преодолевать трудности на пути реализации качества
- 4 - формирование знаний о сущности личностного качества - формирование привычек поведения, соответствующих качеству

36.

В процессе обучения студент занял пассивную позицию. Данный участник учебного процесса характеризуется отсутствием желания самостоятельно определять цели учебной деятельности, достигать их, проводить самоанализ ее результатов. Данный студент - человек:

- 1 - занимающий в учебном процессе субъектную позицию
- 2 - необучаемый
- 3 - обучающийся
- 4 - обучаемый

37.

Как не допустить конфликт, который рискует разгореться в соответствии с законом эскалации конфликтогенов?

- 1 - проявлять эмпатию к партнеру по общению
- 2 - не продуцировать конфликтогены
- 3 - не отвечать конфликтогеном на конфликтоген
- 4 - все ответы правильные

38.

Исключите неверное суждение:

- 1 - интернал - специалист, освоивший профессию на среднем уровне сложности
- 2 - психосоциальное развитие - осуществляется в результате воспитания
- 3 - психическое развитие включает в себя психосоциальное развитие, созревание и рост организма
- 4 - психическое развитие предполагает происходящие со временем количественные, качественные и структурные изменения в психических функциях человека

39.

Вы пришли в аудиторию для того, чтобы провести лекционное занятие. Ваши студенты разбросаны мелкими группами по большому залу. Такая их рассадка:

- 1 - не способствует успеху вашего публичного выступления
- 2 - способствует ему
- 3 - никак не отражается на успехе читаемой лекции
- 4 - правильных ответов нет

40.

Представьте ситуацию. Вы пришли в аудиторию для того, чтобы прочитать лекцию студентам. Выберите наилучшее место вашего расположения в зале.

- 1 - за трибуной
- 2 - за столом президиума
- 3 - встану непосредственно перед аудиторией с тем, чтобы меня и слушателей не разделяли какие-либо физические препятствия
- 4 - буду ходить по залу, периодически меняя место расположения

41.

Образование - это:

- 1 - обозначение системы образования
- 2 - обозначение образовательного процесса
- 3 - характеристика результатов образовательного процесса
- 4 - все перечисленное выше

42.

Педагогика взрослых людей получила название:

- 1 - акмеология
- 2 - андрология
- 3 - андрагогика
- 4 - педология

43.

Исключите лишнее. Теоретик проблемно-развивающего обучения:

- 1 - М.Н. Скаткин
- 2 - М.И. Махмутов
- 3 - И.Я. Лернер
- 4 - И.Ф. Герbart

44.

Выберите правильный ответ.

- 1 - воспитание в узком смысле слова и научение социальным навыкам - равнозначные понятия
- 2 - понятие "воспитание" шире понятия "социализация"

- 3 - всякое обучение - всегда развитие
- 4 - воспитание возможно без научения

45.

Какое суждение верное?

- 1 - любой человек - индивид
- 2 - любой индивид - личность
- 3 - ответственность - это качество индивида
- 4 - физическая выносливость - это качество личности

46.

Индивид - это:

- 1 - системное (социальное) качество человека, приобретаемое им в предметной деятельности и общении и характеризующее меру представленности в человеке общественных отношений
- 2 - интегральная характеристика понятий "человек", "личность", "индивидуальность"
- 3 - представитель рода "homo sapiens", имеющий генотип человека и обладающий задатками для развития в социальных условиях собственно человеческих качеств
- 4 - личность в ее своеобразии, неповторимость конкретного человека, его природных исоциально приобретенных свойств

47.

По мнению Б.Г. Ананьева, интеллект - это свойство:

- 1 - личности
- 2 - индивидуальности
- 3 - субъекта деятельности
- 4 - индивида

48.

Воспитание в широком смысле слова:

- 1 - передача социального опыта от старших поколений младшим
- 2 - психическое развитие человека
- 3 - формирование знаний, умений, навыков
- 4 - формирование личностных качеств

49.

В системе методов воспитания, обоснованных Г.И. Щукиной, упражнение в нравственном поступке относится к группе методов:

- 1 - формирования сознания
- 2 - организации деятельности и формирования опыта поведения
- 3 - стимулирования
- 4 - одновременно ко всем перечисленным

50.

Укажите неверное суждение:

- 1 - понятие "дидактика" ввел в педагогику В. Ратке
- 2 - В. Ратке и Я.А. Коменский считали дидактику искусством обучения
- 3 - термин "дидактика" ввел в научный оборот И.Ф. Герbart
- 4 - М.И. Махмутов - один из теоретиков проблемно-развивающего обучения

51.

Выделите правильный ответ. При анализе своей деятельности педагог решает следующие задачи:

- 1 - определяет результативность;
- 2 - проводит коррекцию;
- 3 - обобщает свой опыт, доводит до коллег;
- 4 - все ответы верны

52.

Преподаватель - творчески саморазвивающаяся личность – это:

- 1 - человек культуры;
- 2 - свободная личность;
- 3 - гуманная личность;
- 4 - все ответы верны.

53.

Выделите качество, не соответствующее педагогическому мастерству:

- 1 - умение организовать учебный процесс;
- 2 - умение активизировать на уроке;
- 3 - умение проявлять раздражительное требование;
- 4 - умение вести воспитательную работу в процессе обучения.

54.

Выделите качество, не соответствующее педагогическому мастерству:

- 1 - умение учить на уроке;
- 2 - умение учить не навязчиво;
- 3 - владение искусством общения;
- 4 - умение шутить с сарказмом

55.

Укажите неправильный ответ. Методы формирования сознания личности включают:

- 1 - этические беседы;
- 2 - увещание;
- 3 - поручение;
- 4 - разъяснение.

8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания

Уровни	Содержательное описание уровня	Основные признаки выделения уровня (этапы формирования компетенции, критерии оценки сформированности)	Пятибалльная шкала (академическая) оценка	Двухбалльная шкала, зачет	БРС, % освоения (рейтинговая оценка)
Повышенный	Творческая деятельность	<i>Включает нижестоящий уровень. Умение самостоятельно принимать решение, решать</i>	отлично	зачтено	86-100

		проблему/задачу теоретического и прикладного характера на основе изученных методов, приемов, технологий			
Базовый	Применение знаний и умений в более широких контекстах учебной и профессиональной деятельности, нежели по образцу с большей степени самостоятельности и инициативы	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Способность собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников и иллюстрировать ими теоретические положения или обосновывать практику применения	хорошо		71-85
Удовлетворительный (достаточный)	Репродуктивная деятельность	Изложение в пределах задач курса теоретически и практически контролируемого материала	удовлетворительно		55-70
Недостаточный	Отсутствие признаков удовлетворительного уровня		неудовлетворительно	не зачтено	Менее 55

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.

Основная литература

1. Кудряшева, Л. А. Педагогика и психология : учебное пособие / Л.А. Кудряшева. — Москва : Вузовский учебник : ИНФРА-М, 2022. — 160 с. — (Краткий курс). - ISBN978-5-9558-0262-6. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1843769>

Дополнительная литература

1. Столяренко, А.М. Психология и педагогика: учебник для студентов вузов / А.М. Столяренко. — 3-е изд., доп. — М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 543 с. — (Серия «Золотой фонд российских учебников»). - ISBN 978-5-238-01679-5. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1028557>

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.

- НЭБ Национальная электронная библиотека, диссертации и прочие издания
- eLIBRARY.RU Научная электронная библиотека, книги, статьи,

тезисы докладов конференций

- Гребенников Электронная библиотека ИД журналы
- ЭБС Консультант студента
- ПРОСПЕКТ ЭБС
- ЭБС ZNANIUM.COM
- РГБ Информационное обслуживание по МБА
- БЕН РАН
- Электронно-библиотечная система (ЭБС) Кантитана (<https://elib.kantiana.ru/>)

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

Программное обеспечение обучения включает в себя:

- система электронного образовательного контента БФУ им. И. Канта – www.lms-3.kantiana.ru, обеспечивающую разработку и комплексное использование электронных образовательных ресурсов;
- серверное программное обеспечение, необходимое для функционирования сервера и связи с системой электронного обучения через Интернет;
- установленное на рабочих местах студентов ПО: Microsoft Windows 7, Microsoft Office Standart 2010, антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security.

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

Для проведения занятий лекционного типа, практических и семинарских занятий используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные техническими средствами обучения – мультимедийной проекционной техникой. Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования.

Для проведения лабораторных работ, (практических занятий – при необходимости) используются специальные помещения (учебные аудитории), оснащенные специализированным лабораторным оборудованием: персональными компьютерами с возможностью выхода в интернет и с установленным программным обеспечением, заявленным в п.11.

Для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные специализированной мебелью (для обучающихся), меловой / маркерной доской.

Для организации самостоятельной работы обучающимся предоставляются помещения, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

Для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья университетом могут быть представлены специализированные средства обучения, в том числе технические средства коллективного и индивидуального пользования.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Высшая школа лингвистики

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Письменный перевод с английского на русский»

Шифр: 45.04.02

Направление подготовки: «Лингвистика»

**Профиль: «Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом
образовании»**

Квалификация (степень) выпускника: лингвист-исследователь

Калининград
2024

Лист согласования

Составитель: Болотина Марина Александровна, кандидат филологических наук, доцент.
Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук».

Протокол № 8 от «21» февраля 2024 г.

Председатель Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Д.п.н., профессор
Руководитель ОПОП ВО

А.О. Бударина
Е.Е. Грищенко

Содержание

1. Наименование дисциплины «Письменный перевод с английского на русский».
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.
4. Виды учебной работы по дисциплине.
5. Содержание дисциплины, в том числе практической подготовки в рамках дисциплины, структурированное по темам.
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.
7. Методические рекомендации по видам занятий
8. Фонд оценочных средств
 - 8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины
 - 8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля
 - 8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине
 - 8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания
9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины
10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Наименование дисциплины: «Письменный перевод с английского на русский».

Цель изучения дисциплины: Целью дисциплины является формирование у студентов системы компетенций в области письменного перевода с английского языка на русский, необходимых для дальнейшей профессиональной деятельности.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и содержание компетенции	Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	Результаты обучения по дисциплине
ОПК-3 Способен применять современные информационно-поисковые системы, корпусные базы данных, технологии сбора, обработки и интерпретации текстового материала в целях эффективного решения профессиональных задач.	ОПК-3.1 Уверенно использует современные информационно-поисковые системы и корпусные базы данных для решения профессиональных задач. ОПК-3.2 Владеет навыками сбора, обработки и анализа текстовых данных, применяя современные цифровые технологии.	Знать: принципы работы современных информационно-поисковых систем и корпусных баз данных, а также методы сбора, обработки и анализа текстовых данных с использованием цифровых технологий. Уметь: эффективно использовать информационно-поисковые системы и корпусные базы данных для решения профессиональных задач, а также применять навыки сбора, обработки и анализа текстовых данных с помощью современных цифровых инструментов. Владеть: практическими навыками работы с различными типами информационно-поисковых систем и корпусных баз данных, а также иметь опыт использования цифровых технологий для сбора, обработки и анализа текстовых данных в контексте своей профессиональной деятельности.
ПК-2 Владеет практическими навыками разработки языкового контента и локализации мультикультурных компьютерных игр	ПК-2.1 Осуществляет анализ и разработку языкового контента мультикультурных компьютерных игр. ПК-2.2 Осуществляет локализацию мультикультурных компьютерных игр в языковой паре английский-русский.	Знать: принципы анализа и разработки языкового контента мультикультурных компьютерных игр, а также методы локализации таких игр в языковой паре английский-русский. Уметь: осуществлять анализ и разработку языкового контента мультикультурных компьютерных игр, а также локализацию таких игр в языковой паре английский-русский. Владеть: навыками работы с инструментами и технологиями, необходимыми для анализа, разработки и локализации языкового

		контента мультикультурных компьютерных игр.
ПК-6 Выполняет перевод текста, интерфейса и диалогов, адаптирует под культурные особенности территории игровой мир продукта.	ПК-6.1 Осуществляет перевод, выдерживая однородность текста и придерживаясь конкретного стиля, адекватно осуществляет перевод названий и имен персонажей. ПК-6.2 Осуществляет редактирование и тестирование готовых переводов текстов игровых продуктов.	Знать: принципы перевода текста, интерфейса и диалогов, адаптацию под культурные особенности территории, а также методы редактирования и тестирования готовых переводов. Уметь: осуществлять перевод текста, интерфейса и диалогов, учитывая культурные особенности территории, а также редактировать и тестировать готовые переводы. Владеть: навыками работы с инструментами и технологиями, необходимыми для перевода и адаптации текстов игровых продуктов.

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Письменный перевод с английского на русский» представляет собой дисциплину вариативной части блока дисциплин подготовки студентов.

4. Виды учебной работы по дисциплине.

Виды учебной работы по дисциплине зафиксированы учебным планом основной профессиональной образовательной программы по указанному направлению и профилю, выражаются в академических часах. Часы контактной работы и самостоятельной работы студента и часы, отводимые на процедуры контроля, могут различаться в учебных планах ОПОП по формам обучения. Объем контактной работы включает часы контактной аудиторной работы (лекции/практические занятия/ лабораторные работы), контактной внеаудиторной работы (контроль самостоятельной работы), часы контактной работы в период аттестации. Контактная работа, в том числе может проводиться посредством электронной информационно-образовательной среды университета с использованием ресурсов сети Интернет и дистанционных технологий

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане). Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом

требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

№	Наименование раздела	Содержание раздела
1	<p>Тема 1. Введение. Использование словарей в процессе перевода. Инфинитив и инфинитивные обороты. Лексика: Video Games.</p>	<p>Введение. Словари: энциклопедические и лингвистические. Одноязычные лингвистические словари: 1) толковые, 2) исторические, 3) этимологические, 4) диалектные, 5) словари иностранных слов, 6) словари языка отдельных писателей или словари отдельных произведений, 7) частотные словари, 8) словари правильности речи, 9) синонимические словари, 10) фразеологические словари, 11) идеографические, 12) орфоэпические, 13) орфографические, 14) словари неологизмов, 15) словари сленга, 16) словари сокращений. Словари с более узкой тематикой: словари рифм, морфем, корней, пословиц, поговорок, собственных имен, омонимов, антонимов, названий жителей, топонимические словари, словари интернациональных слов, электронные словари, словари-активаторы и многие другие. Двуязычные и многоязычные лингвистические словари. Тема 1. Неличные формы глагола: инфинитив (the Infinitive: to ask <i>спрашивать</i>), герундий (the Gerund: asking <i>спрашивание</i>). Функции и формы инфинитива. Инфинитивные обороты: 1) объектный инфинитивный оборот (the Objective-with-the-Infinitive Construction); 2) субъектный инфинитивный оборот (the Subjective-with-the-Infinitive Construction); инфинитив с предлогом for (the for-to-Infinitive Construction). Лексический минимум по теме «Video Games»</p>
2	<p>Тема 2. Причастие и причастные обороты. Лексика: Game</p>	<p>Тема 2. Неличные формы глагола: причастие I и причастие II (the Participle I, II: asking <i>спрашивающий</i>,</p>

	Development.	<p>asked <i>спрошенный</i>). Функции и формы причастия. Причастные обороты:</p> <p>1) объектный причастный оборот (the Objective Participial Construction, или the Objective-with-the-Participle I, II Construction);</p> <p>2) субъектный причастный оборот (the Subjective Participial Construction, или the Subjective-with-the-Participle I Construction);</p> <p>3) абсолютный, или независимый причастный оборот (the Absolute Participial Construction).</p> <p>Лексический минимум по теме «Game Development»</p>
3	<p>Тема 3. Герундий и герундиальный оборот. Лексика: Rules, Strategy and Platform.</p>	<p>Тема 3. Формы герундия: перфектный / неперфектный, действительный / страдательный. Функции герундия в предложении о способах его перевода. Сопоставление функций герундия и инфинитива в предложении. Сложный герундиальный оборот. Лексический минимум по теме «Rules, Strategy and Platform»</p>
4	<p>Тема 4. Модальные глаголы и их эквиваленты. Лексика: History of Game Making.</p>	<p>Тема 4. Модальные глаголы can (could), may (might), must, should, ought, shall, will, would, need, dare. Эквиваленты модальных глаголов: to have + инфинитив и to be + инфинитив. Сочетания модальных глаголов и их эквивалентов со страдательным и перфектным инфинитивом. Лексический минимум по теме «History of Game Making»</p>
5	<p>Тема 5. Страдательный залог Лексика: Playability.</p>	<p>Тема 5. Действительный залог (Active Voice). Страдательный залог (Passive Voice). Предложения с глаголом-сказуемым в страдательном залоге. Форма страдательного залога переходных глаголов и глаголов, требующих косвенного или предложного дополнения, например, глаголов с послелогом (предлогами, стоящими после глагола) /непереходных глаголов. Лексический минимум по теме «Playability»</p>

6	<p>Тема 6. Особенности перевода синтаксических конструкций: эмфаза, отрицательные и эллиптические конструкции. Лексика: Game Engines.</p>	<p>Тема 6. Особенности перевода синтаксических конструкций: эмфаза, отрицательные и эллиптические конструкции. Лексический минимум по теме «Game Engines»</p>
7	<p>Тема 7. Реалия и термин. Приемы передачи реалий. Лексика: Scripting Languages.</p>	<p>Тема 7. Термин, реалия, безэквивалентная лексика (БЭЛ). Ономастические реалии: топонимы, антропонимы и др. Термин как слово со строго определенным значением, являющееся элементом подъязыка науки. Приемы передачи реалий: транскрипция, транслитерация, перевод (или замена, субституция): калька, полукалька — новое слово или (устойчивое) словосочетание, являющееся частичным заимствованием; приблизительный перевод, принцип родо-видовой замены. Лексический минимум по теме «Scripting Languages.»</p>
8	<p>Тема 8. Интернациональные слова и ложные друзья переводчика. Лексика: Level Design.</p>	<p>Тема 8. Две категории: интернациональные слова, т.е. сходные по написанию или звучанию в разных языках и совпадающие по значению, и слова, которые при своем внешнем сходстве имеют различное значение: псевдоинтернациональные слова, или “ложные друзья” переводчика. Лексический минимум по теме «Level Design»</p>
9	<p>Тема 9. Десемантизированные и многозначные слова. Лексика: Video Game Genres.</p>	<p>Тема 9. Десемантизированные и многозначные слова. Употребление слова в разнообразных контекстах. Сочетаемость слова. Полисемантизм. Контекст — синтаксический и лексический, узкий и широкий. Лексический минимум по теме «Game Genres»</p>
10	<p>Тема 10. Особенности словообразования. Слова-конверсивы. Лексика: Literary Theory.</p>	<p>Тема 10. Способы словообразования: аффиксация, словосложение. Слова-дериваты. Конверсия как продуктивный способ словообразования. Слова-конверсивы и особенности их</p>

		значений. Заимствования-кальки в словарном фонде русского языка.
11	Тема 11. Неологизмы. Лексика: Narrative Aesthetics.	Тема 11. Неологизмы и их перевод. Способы образования неологизмов: расширение значения, префиксальное и суффиксальное образование новых слов. Лексический минимум по теме «Narrative Aesthetics»

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

Рекомендуемая тематика учебных занятий в форме контактной работы:

Рекомендуемая тематика учебных занятий *лекционного* типа (предусматривающих преимущественную передачу учебной информации преподавателями):

Введение. Словари: энциклопедические и лингвистические. Одноязычные лингвистические словари: 1) толковые, 2) исторические, 3) этимологические, 4) диалектные, 5) словари иностранных слов, 6) словари языка отдельных писателей или словари отдельных произведений, 7) частотные словари, 8) словари правильности речи, 9) синонимические словари, 10) фразеологические словари, 11) идеографические, 12) орфоэпические, 13) орфографические, 14) словари неологизмов, 15) словари сленга, 16) словари сокращений. Словари с более узкой тематикой: словари рифм, морфем, корней, пословиц, поговорок, собственных имен, омонимов, антонимов, названий жителей, топонимические словари, словари интернациональных слов, электронные словари, словари-активаторы и многие другие.

Двуязычные и многоязычные лингвистические словари.

Тема 1. Неличные формы глагола: инфинитив (the Infinitive: to ask спрашивать), герундий (the Gerund: asking спрашивание). Функции и формы инфинитива. Инфинитивные обороты:

1) объектный инфинитивный оборот (the Objective-with-the-Infinitive Construction);

2) субъектный инфинитивный оборот (the Subjective-with-the- Infinitive Construction);

инфинитив с предлогом for (the for-to-Infinitive Construction).

Лексический минимум по теме «Video Games»

Тема 2. Неличные формы глагола: причастие I и причастие II (the Participle I, II: asking спрашивающий, asked спрошенный). Функции и формы причастия. Причастные обороты:

1) объектный причастный оборот (the Objective Participial Construction, или the Objective-with-the-Participle I, II Construction);

2) субъектный причастный оборот (the Subjective Participial Construction, или the Subjective-with-the-Participle I Construction);

3) абсолютный, или независимый причастный оборот (the Absolute Participial Construction).

Лексический минимум по теме «Game Development»

Тема 3. Формы герундия: перфектный / неперфектный, действительный / страдательный. Функции герундия в предложении о способы его перевода. Сопоставление функций герундия и инфинитива в предложении. Сложный герундиальный оборот.

Лексический минимум по теме «Rules, Strategy and Platform»

Тема 4. Модальные глаголы can (could), may (might), must, should, ought, shall, will, would, need, dare. Эквиваленты модальных глаголов: to have + инфинитив и to be + инфинитив. Сочетания модальных глаголов и их эквивалентов со страдательным и перфектным инфинитивом.

Лексический минимум по теме «History of Game Making»

Тема 5. Действительный залог (Active Voice). Страдательный залог (Passive Voice). Предложения с глаголом-сказуемым в страдательном залоге. Форма страдательного залога переходных глаголов и глаголов, требующих косвенного или предложного дополнения, например, глаголов с послелогом (предлогами, стоящими после глагола) /непереходных глаголов.

Лексический минимум по теме «Playability»

Тема 6. Особенности перевода синтаксических конструкций: эмпфаза, отрицательные и эллиптические конструкции.

Лексический минимум по теме «Game Engines»

Тема 7. Термин, реалия, безэквивалентная лексика (БЭЛ). Ономастические реалии: топонимы, антропонимы и др. Термин как слово со строго определенным значением, являющееся элементом подязыка науки.

Приемы передачи реалий: транскрипция, транслитерация, перевод (или замена, субституция): калька, полукалька — новое слово или (устойчивое) словосочетание, являющееся частичным заимствованием; приблизительный перевод, принцип родовидовой замены.

Лексический минимум по теме «Scripting Languages.»

Тема 8. Две категории: интернациональные слова, т.е. сходные по написанию или звучанию в разных языках и совпадающие по значению, и слова, которые при своем внешнем сходстве имеют различное значение: псевдоинтернациональные слова, или “ложные друзья” переводчика.

Лексический минимум по теме «Level Design»

Тема 9. Десемантизированные и многозначные слова.

Употребление слова в разнообразных контекстах. Сочетаемость слова.

Полисемантизм. Контекст — синтаксический и лексический, узкий и широкий.

Лексический минимум по теме «Game Genres»

Тема 10. Способы словообразования: аффиксация, словосложение. Слова-дериваты. Конверсия как продуктивный способ словообразования. Слова-конверсивы и особенности их значений. Заимствования-кальки в словарном фонде русского языка.

Тема 11. Неологизмы и их перевод. Способы образования неологизмов: расширение значения, префиксальное и суффиксальное образование новых слов.

Лексический минимум по теме «Narrative Aesthetics»

Рекомендуемая тематика *практических* занятий:

Введение. Словари: энциклопедические и лингвистические. Одноязычные лингвистические словари: 1) толковые, 2) исторические, 3) этимологические, 4) диалектные, 5) словари иностранных слов, 6) словари языка отдельных писателей или словари отдельных произведений, 7) частотные словари, 8) словари правильности речи, 9) синонимические словари, 10) фразеологические словари, 11) идеографические, 12) орфоэпические, 13) орфографические, 14) словари неологизмов, 15) словари сленга, 16) словари сокращений. Словари с более узкой тематикой: словари рифм, морфем, корней, пословиц, поговорок, собственных имен, омонимов, антонимов, названий жителей, топонимические словари, словари интернациональных слов, электронные словари, словари-активаторы и многие другие.

Двухязычные и многоязычные лингвистические словари.

Тема 1. Неличные формы глагола: инфинитив (the Infinitive: to ask спрашивать), герундий (the Gerund: asking спрашивание). Функции и формы инфинитива. Инфинитивные обороты:

1) объектный инфинитивный оборот (the Objective-with-the-Infinitive Construction);

2) субъектный инфинитивный оборот (the Subjective-with-the- Infinitive Construction);

инфинитив с предлогом for (the for-to-Infinitive Construction).

Лексический минимум по теме «Video Games»

Тема 2. Неличные формы глагола: причастие I и причастие II (the Participle I, II: asking спрашивающий, asked спрошенный). Функции и формы причастия. Причастные обороты:

1) объектный причастный оборот (the Objective Participial Construction, или the Objective-with-the-Participle I, II Construction);

2) субъектный причастный оборот (the Subjective Participial Construction, или the Subjective-with-the-Participle I Construction);

3) абсолютный, или независимый причастный оборот (the Absolute Participial Construction).

Лексический минимум по теме «Game Development»

Тема 3. Формы герундия: совершенный / несовершенный, действительный / страдательный. Функции герундия в предложении о способы его перевода. Сопоставление функций герундия и инфинитива в предложении. Сложный герундиальный оборот.

Лексический минимум по теме «Rules, Strategy and Platform»

Тема 4. Модальные глаголы can (could), may (might), must, should, ought, shall, will, would, need, dare. Эквиваленты модальных глаголов: to have + инфинитив и to be + инфинитив. Сочетания модальных глаголов и их эквивалентов со страдательным и совершенным инфинитивом.

Лексический минимум по теме «History of Game Making»

Тема 5. Действительный залог (Active Voice). Страдательный залог (Passive Voice). Предложения с глаголом-сказуемым в страдательном залоге. Форма страдательного залога переходных глаголов и глаголов, требующих косвенного или предложного дополнения, например, глаголов с послелогом (предлогами, стоящими после глагола) /непереходных глаголов.

Лексический минимум по теме «Playability»

Тема 6. Особенности перевода синтаксических конструкций: эмпфаза, отрицательные и эллиптические конструкции.

Лексический минимум по теме «Game Engines»

Тема 7. Термин, реалия, безэквивалентная лексика (БЭЛ). Ономастические реалии: топонимы, антропонимы и др. Термин как слово со строго определенным значением, являющееся элементом подязыка науки.

Приемы передачи реалий: транскрипция, транслитерация, перевод (или замена, субституция): калька, полукалька — новое слово или (устойчивое) словосочетание, являющееся частичным заимствованием; приблизительный перевод, принцип родовидовой замены.

Лексический минимум по теме «Scripting Languages.»

Тема 8. Две категории: интернациональные слова, т.е. сходные по написанию или звучанию в разных языках и совпадающие по значению, и слова, которые при своем внешнем сходстве имеют различное значение: псевдоинтернациональные слова, или “ложные друзья” переводчика.

Лексический минимум по теме «Level Design»

Тема 9. Десемантизированные и многозначные слова.

Употребление слова в разнообразных контекстах. Сочетаемость слова.

Полисемантизм. Контекст — синтаксический и лексический, узкий и широкий.

Лексический минимум по теме «Game Genres»

Тема 10. Способы словообразования: аффиксация, словосложение. Слова-дериваты. Конверсия как продуктивный способ словообразования. Слова-конверсивы и особенности их значений. Заимствования-кальки в словарном фонде русского языка.

Тема 11. Неологизмы и их перевод. Способы образования неологизмов: расширение значения, префиксальное и суффиксальное образование новых слов.

Лексический минимум по теме «Narrative Aesthetics»

Требования к самостоятельной работе студентов

Примеры текстов для самостоятельной работы

Text 1. Massively multiplayer online role-playing game

Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG) is a genre of [role-playing video games](#) in which a very large number of [players](#) interact with one another within a [virtual game world](#).

As in all [RPGs](#), players assume the role of a [character](#) (often in a [fantasy world](#)) and take control over many of that character's actions. MMORPGs are distinguished from single-player or small multi-player RPGs by the number of players, and by the game's [persistent world](#) (usually hosted by the game's [publisher](#)), which continues to exist and evolve while the player is [offline](#) and away from the game.

MMORPGs are played throughout the world. Worldwide revenues for MMORPGs exceeded half a billion dollars in 2005, and Western revenues exceeded US\$1 billion in 2006. In 2008, Western consumer spending on subscription MMOGs grew to \$1.4 billion. [World of Warcraft](#), a popular MMORPG, has more than 10 million subscribers as of February 2012. [Star Wars: The Old Republic](#), released in 2011, became the world's 'Fastest-Growing MMO Ever' after gaining 1 million subscribers within the first three days of its launch.

Common features. Although modern MMORPGs sometimes differ dramatically from their antecedents, many of them share some basic characteristics. These include several common features: persistent game environment, some form of progression, social interaction within the game, in-game culture, system architecture, membership in a group, and character customization.

Themes. The majority of popular MMORPGs are based on traditional [fantasy](#) themes, often occurring in an in-game universe comparable to that of [Dungeons & Dragons](#). Some employ hybrid themes that either merge or substitute fantasy elements with those of [science fiction](#), [sword and sorcery](#), or [crime fiction](#). Still others draw thematic material from [American comic books](#), the [occult](#), and other [genres](#). Often these elements are developed using similar tasks and scenarios involving [quests](#), [monsters](#), and [loot](#).

Progression. In nearly all MMORPGs, the development of the [player's character](#) is a primary goal. Nearly all MMORPGs feature a character progression system in which players earn [experience points](#) for their actions and use those points to reach character "levels", which makes them better at whatever they do. Traditionally, combat with [monsters](#) and completing quests for [NPCs](#), either alone or in groups, are the primary ways to earn experience points. The accumulation of wealth (including combat-useful items) is also a way to progress in many MMORPGs, and again, this is traditionally best accomplished via combat. The cycle produced by these conditions, combat leading to new items allowing for more combat with no change in gameplay, is sometimes pejoratively referred to as the [level treadmill](#), or "grinding". The role-playing game [Progress Quest](#) was created as a parody of this trend. [Eve Online](#) (which broke almost every MMORPG tradition) trains skills in real time rather than using experience points as a meter of progression.

In some MMORPGs, there is no limit to a player's level, allowing the grinding experience to continue indefinitely. MMORPGs that use this model often glorify top ranked players by displaying their avatars on the game's website or posting their stats on a high score screen. Another

common practice is to enforce a maximum reachable level for all players, often referred to as a cap. Once reached, the definition of a player's progression changes. Instead of being awarded primarily with experience for completing quests and dungeons, collecting money and equipment will replace the player's motivation to continue playing.

Often, the widened range of equipment available at the maximum level will have increased aesthetic value to distinguish high ranking players in game. Colloquially known as endgame gear, this set of empowered weapons and armor adds a competitive edge to both scripted boss encounters as well as player vs. player combat. Player motivation to outperform others is fueled by acquiring such items and is a significant determining factor in their success or failure in combat related situations.

Also, traditional in the genre is the eventual demand on players to team up with others in order to progress at the optimal rate. This sometimes forces players to change their real-world schedules in order to "keep up" within the game-world. A good example of this is the need to trade items to achieve certain goals, or teaming up to kill a powerful enemy.

Text 2. *Myst*

This article is about the video game. For the media franchise, see [Myst \(series\)](#).

Myst is a [graphic adventure video game](#) designed and directed by the brothers [Robyn](#) and [Rand Miller](#). It was developed by [Cyan](#) (now Cyan Worlds), a [Spokane, Washington](#)-based studio, and [published](#) and distributed by [Brøderbund](#). The Millers began working on *Myst* in [1991](#) and released it for the [Mac OS](#) computer on September 24, 1993; it was developer Cyan's largest project to date. Remakes and [ports](#) of the game have been released for [Sega Saturn](#), [Microsoft Windows](#), [Atari Jaguar CD](#), [3DO](#), [CD-i](#), [PlayStation](#), [AmigaOS](#), [PlayStation Portable](#), [Nintendo DS](#), and [iOS](#) by publishers [Midway Games](#), [Sunsoft](#), and [Mean Hamster Software](#).

Myst puts the player in the role of the [Stranger](#), who uses a special book to travel to the island of *Myst*. There, the player uses other special books written by an artisan and explorer named [Atrus](#) to travel to several worlds known as "Ages". Clues found in each of these Ages help to reveal the back-story of the game's characters. The game has several endings, depending on the course of action the player takes.

Upon release, *Myst* was a surprise hit, with critics lauding the ability of the game to immerse players in the fictional world. The game was the [best-selling PC game](#), until *The Sims* exceeded its sales in [2002](#). *Myst* helped drive adoption of the then-nascent [CD-ROM](#) format. *Myst*'s success spawned four direct video game sequels as well as several spin-off games and novels.

Gameplay

Screenshot of *Myst*, showing the island's library in the background and a puzzle involving a ship in the foreground

The gameplay of *Myst* consists of a [first-person](#) journey through an interactive world. The player moves the character by clicking on locations shown in the main display; the scene then crossfades into another frame, and the player can continue to explore. Players can interact with specific objects on some screens by [clicking](#) or dragging them. To assist in rapidly crossing areas already explored, *Myst* has an optional "Zip" feature. When a lightning bolt cursor appears, players can click and skip several frames to another location. While this provides a rapid method of travel, it can also cause players to miss important items and clues. Some items can be carried by the player and read, including journal pages which provide [backstory](#). Players can only carry a single page at a time, and pages return to their original locations when dropped.

To complete the game, the player must explore the seemingly deserted island of *Myst*. There the player discovers and follows clues to be transported via "linking books" to several "Ages", each of which is a self-contained mini-world. Each of the Ages—named Selenitic, Stoneship, Mechanical, and Channelwood—requires the user to solve a series of logical, interrelated puzzles to complete its exploration. Objects and information discovered in one Age may be required to solve puzzles in another Age, or to complete the game's primary puzzle on *Myst*. For example, in

order to activate a switch, players must first open a safe and use the matches found within to start a boiler.

Apart from its predominantly nonverbal storytelling, *Myst's* gameplay is unusual among adventuring computer games in several ways. The player is provided with very little backstory at the beginning of the game, and no obvious goals or objectives are laid out. This means that players must simply begin to explore. There are no obvious enemies, [no physical violence](#), and no threat of "dying" at any point, although it is possible to reach a few "losing" endings. There is no time limit to complete the game. The game unfolds at its own pace and is solved through a combination of patience, observation, and logical thinking.

Plot

The game's instruction manual explains that an unnamed person known as the [Stranger](#) stumbles across an unusual book titled "Myst". The Stranger reads the book and discovers a detailed description of an island world called Myst. Placing his hand on the last page, the Stranger is whisked away to the world described, and is left with no choice but to explore the island. Myst contains a library where two additional books can be found, colored red and blue. These books are traps that hold [Sirrus and Achenar](#), the sons of [Atrus](#), who once lived on Myst island with his wife Catherine. Atrus writes special "linking books" that transport people to the worlds, or "Ages", that the books describe. From the panels of their books, Sirrus and Achenar tell the Stranger that Atrus is dead, each claiming that the other brother murdered him, and plead for the Stranger to help them escape. However, the books are missing several pages, so the sons' messages are at first unclear, and riddled with static.

As the Stranger continues to explore the island, more books linking to more Ages are discovered hidden behind complex mechanisms and puzzles. The Stranger must visit each Age, find the red and blue pages hidden there, and return to Myst Island. These pages can then be placed in the corresponding books. As the Stranger adds more pages to these books, the brothers can speak more clearly. Each brother maintains that the other brother cannot be trusted. After collecting four pages, the brothers can talk clearly enough to tell the Stranger where the fifth page is hidden. If the Stranger gives either brother their fifth page, they will be free. The Stranger is left with a choice to help Sirrus, Achenar, or neither.

Both brothers beg the Stranger not to touch the green book that is stored in the same location as their last pages. They claim that it is a book like their own that will trap the Stranger. In truth, it leads to D'ni, where Atrus is imprisoned. When the book is opened, Atrus asks the Stranger to bring him a final page that is hidden on Myst Island; without it, he cannot bring his sons to justice. The game has several endings, depending on the player's actions. Giving either Sirrus or Achenar the final page of their book causes the Stranger to switch places with the son, leaving the player trapped inside the Prison book. Linking to D'ni without the page Atrus asks for leaves the Stranger and Atrus trapped on D'ni. Linking to D'ni with the page allows Atrus to complete his Myst book and return to the island. Upon returning to the library, the player finds the red and blue books gone, and burn marks on the shelves where they used to be.

Text 3. *Quake* (video game)

This article is about the original video game. For the series as a whole, see [Quake \(series\)](#).

Quake is a [first-person shooter video game](#) that was released by [id Software](#). It was the first game in the popular [Quake series](#) of video games. It was released on June 22, 1996.

Gameplay. In single player, players explore and navigate to the exit of each level, facing many challenging monsters and a few secret areas along the way. Usually there are buttons to press or keys to collect in order to open doors before the exit can be reached. Once reaching the exit, the game takes the player to the next level.

Before the start level, there is a set of three pathways with easy, medium, and hard skill levels; in order to reach the Nightmare skill level (described in the game manual as "so bad that it was hidden, so people won't wander in by accident"), the player must drop through the water before the Episode 4 entrance and jump into a secret passage.

Quake's single-player campaign is organized into four individual *episodes* of about eight levels each (each including a secret level, one of which is a "low gravity" level—Ziggurat Vertigo in Episode 1, Dimension of the Doomed—that challenges the player's abilities in a different way). As items are collected, they are carried to the next level, each usually more challenging than the last. If the player dies, he must restart at the beginning of the level. However, games may be saved at any time.

Upon completing each episode, the player is returned to the hub *Start* level, where another episode can be entered. Each episode starts the player from scratch, without any previously collected items. Episode I (which formed the shareware or downloadable demo version of *Quake*) has the most traditional ideology of a [boss](#) in the last level. The ultimate objective at the end of an episode is to recover a magic rune. After all of the runes are collected, the floor of the *Start* opens up to reveal an entrance to the *End* level which contains the final boss, based on the god [Shub-Niggurath](#) from the [Cthulhu Mythos](#).

Multiplayer

In multiplayer mode, players on several computers connect to a server (which may be a dedicated machine or on one of the player's computers), where they can either play the single-player campaign together in co-op mode or against each other in multiplayer. When players die in multiplayer mode, they can immediately respawn but lose any items that were collected. Similarly, items that have been picked up previously [respawn](#) after some time, and may be picked up again. The most popular multiplayer modes are all forms of [deathmatch](#). Deathmatch modes typically consist of either *free-for-all* (no organization or teams involved), one-on-one *duels*, or organized *teamplay* with two or more players per team (or [clan](#)). Teamplay is also frequently played with one or another [mod](#). Typically, monsters are not normally present, as they serve no purpose other than to get in the way and give away the player.

The gameplay in *Quake* was considered unique for its time because of the different ways the player can maneuver through the game. For example: [bunny hopping](#) or [strafe jumping](#) can be used to move faster than normal, while [rocket jumping](#) enables the player to reach otherwise-inaccessible areas at the cost of some self-damage. The player can start and stop moving suddenly, jump unnaturally high, and change direction while moving through the air. Many of these non-realistic behaviors contribute to *Quake's* appeal. Multiplayer *Quake* was one of the first games that people singled out as a form of [electronic sport](#). Most notable was [Dennis "Thresh" Fong](#) who won [John Carmack's Ferrari 328](#) at the Microsoft-sponsored [Red Annihilation](#) tournament in 1997.

Text 4. Scripting language

A **scripting language** or **script language** is a [programming language](#) that supports the writing of **scripts**, programs written for a [software environment](#) that [automate](#) the [execution](#) of tasks which could alternatively be executed one-by-one by a human operator. Environments that can be automated through scripting include [software applications](#), [web pages](#) within a [web browser](#), the [shells](#) of operating systems, and several [general purpose](#) and [domain-specific languages](#) such as those for [embedded systems](#).

Scripts can be written and executed "on-the-fly", without explicit [compile](#) and [link](#) steps; they are typically created or modified by the person executing them. A scripting language is usually [interpreted](#) from source code or [bytecode](#). By contrast, in the software environment the scripts are written for is typically written in a [compiled language](#) and distributed in [machine code](#) form; the user may not have access to its [source code](#), let alone be able to modify it.

The spectrum of scripting languages ranges from very small and highly [domain-specific languages](#) to [general-purpose programming languages](#). The term **script** is typically reserved for small programs (up to a few thousand lines of code).

History

Early [mainframe computers](#) (in the 1950s) were non-interactive, instead using [batch processing](#). IBM's [Job Control Language](#) (JCL) is the archetype of languages used to control batch processing.

The first interactive [shells](#) were developed in the 1960s to enable remote operation of the first [time-sharing](#) systems, and these used [shell scripts](#), which controlled running computer programs within a computer program, the shell. [Calvin Mooers](#) in his [TRAC](#) language is generally credited with inventing *command substitution*, the ability to imbed commands in scripts that when interpreted insert a character string into the script. Multics calls these *active functions*. [Louis Pouzin](#) wrote an early processor for command scripts called [RUNCOM](#) for [CTSS](#) around 1964. [Stuart Madnick](#) at MIT wrote a scripting language for IBM's [CP/CMS](#) in 1966. He originally called this processor COMMAND, later named [EXEC](#). [Multics](#) included an offshoot of CTSS [RUNCOM](#), also called [RUNCOM](#).

Languages such as [Tcl](#) and [Lua](#) were specifically designed as general purpose scripting languages that could be embedded in any application. Other languages such as [Visual Basic for Applications](#) (VBA) provided strong integration with the automation facilities of an underlying system. Embedding of such general purpose scripting languages instead of developing a new language for each application also had obvious benefits, relieving the application developer of the need to code a language translator from scratch and allowing the user to apply skills learned elsewhere.

Some software incorporates several different scripting languages. Modern [web browsers](#) typically provide a language for writing extensions to the browser itself, and several standard embedded languages for controlling the browser, including [JavaScript](#) (a dialect of [ECMAScript](#)) or [XUL](#).

Types of scripting languages. **Job control languages and shells.** (*Main article: [Shell script](#)*)

A major class of scripting languages has grown out of the automation of job control, which relates to starting and controlling the behavior of system programs. (In this sense, one might think of shells as being descendants of IBM's JCL, or [Job Control Language](#), which was used for exactly this purpose.) Many of these languages' interpreters double as [command-line interpreters](#) such as the [Unix shell](#) or the MS-DOS [COMMAND.COM](#). Others, such as [AppleScript](#) offer the use of English-like commands to build scripts.

GUI scripting. With the advent of graphical user interfaces, a specialized kind of scripting language emerged for controlling a computer. These languages interact with the same graphic windows, menus, buttons, and so on that a human user would. They do this by simulating the actions of a user. These languages are typically used to automate user actions. Such languages are also called "[macros](#)" when control is through simulated key presses or mouse clicks.

These languages could in principle be used to control any GUI application; but, in practice their use is limited because their use needs support from the application and from the [operating system](#). There are a few exceptions to this limitation. Some GUI scripting languages are based on recognizing graphical objects from their display screen [pixels](#). These GUI scripting languages do not depend on support from the operating system or application.

Application-specific languages. Many large application programs include an idiomatic scripting language tailored to the needs of the application user. Likewise, many [computer game](#) systems use a custom scripting language to express the programmed actions of [non-player characters](#) and the game environment. Languages of this sort are designed for a single application; and, while they may superficially resemble a specific general-purpose language (e.g. [QuakeC](#), modeled after C), they have custom features that distinguish them. [Emacs Lisp](#), while a fully formed and capable dialect of [Lisp](#), contains many special features that make it most useful for extending the editing functions of Emacs. An application-specific scripting language can be viewed as a [domain-specific programming language](#) specialized to a single application.

Руководствуясь положениями статьи 47 и статьи 48 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» научно-педагогические работники и иные лица, привлекаемые университетом к реализации данной образовательной программы, пользуются предоставленными академическими правами и свободами в части свободы преподавания, свободы от вмешательства в профессиональную деятельность; свободы выбора и использования педагогически обоснованных форм,

средств, методов обучения и воспитания; права на творческую инициативу, разработку и применение авторских программ и методов обучения и воспитания в пределах реализуемой образовательной программы и отдельной дисциплины.

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане).

Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

7. Методические рекомендации по видам занятий

Лекционные занятия.

В ходе лекционных занятий обучающимся рекомендуется выполнять следующие действия. Вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные выводы и практические рекомендации по их применению. Задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых во внеаудиторное время можно сделать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал прослушанной лекции, а также подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений.

Практические и семинарские занятия.

На практических и семинарских занятиях в зависимости от темы занятия выполняется поиск информации по решению проблем, практические упражнения, контрольные работы, выработка индивидуальных или групповых решений, итоговое обсуждение с обменом знаниями, участие в круглых столах, разбор конкретных ситуаций, командная работа, представление портфолио и т.п.

Самостоятельная работа.

Самостоятельная работа осуществляется в виде изучения литературы, эмпирических данных по публикациям и конкретным ситуациям из практики, подготовке индивидуальных работ, работа с лекционным материалом, самостоятельное изучение отдельных тем дисциплины; поиск и обзор литературы и электронных источников; чтение и изучение учебника и учебных пособий.

8. Фонд оценочных средств

8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины

Основными этапами формирования указанных компетенций при изучении обучающимися дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой тем учебных занятий. Изучение каждой темы предполагает овладение обучающимися необходимыми компетенциями. Результат аттестации обучающихся на различных этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
Тема 1. Инфинитив и инфинитивные обороты.	<i>ОПК-3; ПК-2; ПК-6</i>	Сравнительный анализ переводов и обсуждение используемой терминологии. Составление глоссария терминологической лексики Выполнение теста/выполнение проекта после изучения каждой темы
Тема 2. Причастие и причастные обороты.	<i>ОПК-3; ПК-2; ПК-6</i>	Сравнительный анализ переводов и обсуждение используемой терминологии. Составление глоссария терминологической лексики
Тема 3. Герундий. Сложный герундиальный оборот.	<i>ОПК-3; ПК-2; ПК-6</i>	Выполнение теста/выполнение проекта после изучения каждой темы
Тема 4. Модальные глаголы и их эквиваленты.	<i>ОПК-3; ПК-2; ПК-6</i>	Сравнительный анализ переводов и обсуждение используемой терминологии. Составление глоссария терминологической лексики
Тема 5. Страдательный залог.	<i>ОПК-3; ПК-2; ПК-6</i>	Выполнение теста/выполнение проекта после изучения каждой темы
Тема 6. Особенности перевода синтаксических конструкций: эмпфаза, отрицательные и эллиптические конструкции.	<i>ОПК-3; ПК-2; ПК-6</i>	Сравнительный анализ переводов и обсуждение используемой терминологии. Составление глоссария терминологической лексики
Тема 7. Реалия и термин. Приемы передачи реалий.	<i>ОПК-3; ПК-2; ПК-6</i>	Выполнение теста/выполнение проекта после изучения каждой темы
Тема 8. Интернациональные слова и ложные друзья переводчика.	<i>ОПК-3; ПК-2; ПК-6</i>	Сравнительный анализ переводов и обсуждение используемой терминологии. Составление глоссария терминологической лексики
Тема 9. Десемантизированные и многозначные слова.	<i>ОПК-3; ПК-2; ПК-6</i>	Выполнение теста/выполнение проекта после изучения каждой темы
Тема 10. Особенности словообразования. Слова-конверсивы.	<i>ОПК-3; ПК-2; ПК-6</i>	Сравнительный анализ переводов и обсуждение используемой терминологии. Составление глоссария терминологической лексики
Тема 11. Неологизмы.	<i>ОПК-3; ПК-2; ПК-6</i>	Выполнение теста/выполнение проекта после изучения каждой темы

8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Образец теста для промежуточного контроля

Тип задания	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильные ответы	Сложность вопр.	Описание				
MultipleSelection	Данные суффиксы используются в словообразовании английского прилагательного	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr><td>1.-less</td></tr> <tr><td>2.-ness</td></tr> <tr><td>3.-ous</td></tr> <tr><td>4.-tion</td></tr> </table>	1.-less	2.-ness	3.-ous	4.-tion	1,3	1	93
1.-less									
2.-ness									
3.-ous									
4.-tion									
SingleSelection	General term for 3D action games seen from a first person perspective, usually involving firearms	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr><td>Fun</td></tr> <tr><td>FPS</td></tr> <tr><td>Flaw</td></tr> </table>	Fun	FPS	Flaw	2	2	94	
Fun									
FPS									
Flaw									
ShortAnswer	Назовите понятие, характеризующее наличие у слова нескольких взаимосвязанных значений		полисеми я	1	95				
SingleSelection	An activity which is essentially free (voluntary), separate [in time and space], uncertain, unproductive, governed by rules	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr><td>game</td></tr> <tr><td>contest</td></tr> <tr><td>quiz</td></tr> </table>	game	contest	quiz	1	2	96	
game									
contest									
quiz									
MultipleSelection	Неологизмы делятся на:	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr><td>номинативные</td></tr> <tr><td>первичные</td></tr> <tr><td>стилистические</td></tr> </table>	номинативные	первичные	стилистические	1,3	2	97	
номинативные									
первичные									
стилистические									
SingleSelection	Разные словоформы/словосочетания, совпавшие по звучанию при различии лексических значений	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr><td>омофоны</td></tr> <tr><td>омографы</td></tr> <tr><td>омонимы</td></tr> </table>	омофоны	омографы	омонимы	1	1	98	
омофоны									
омографы									
омонимы									
ShortAnswer	Близкозвучные однокорневые или разнокорневые слова		Пароним ы	2	99				

SingleSelection	Социально обусловленная разновидность национального языка, в которой реализуются средства, находящиеся за пределами литературной нормы	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">архаизм</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">просторечие</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">территориальный диалект</div>	2	2	101
SingleSelection	Слово или выражение, заменяющее другое слово или выражение, которое представляется говорящему нежелательным	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">эвфемизм</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">жаргонизмы</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">варваризмы</div>	1	1	101
SingleSelection	The rules of the game	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">mechanics</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">dynamics</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">aesthetics</div>	1	2	102
SingleSelection	The emergent behavior of the rules of the game	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">mechanics</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">dynamics</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">aesthetics</div>	2	2	103
SingleSelection	The user experience of the game	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">mechanics</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">dynamics</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">aesthetics</div>	3	2	104
MultipleSelection	Выделяются следующие разряды лексики	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">специальная</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">официальная</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">прагматическая</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">публицистическая</div>	1,2,4	2	105

MultipleSelection	Generally speaking, a multiplayer persistent game where players control a character that develops skills over time.	<table border="1"> <tr><td>MMORPG</td></tr> <tr><td>MMOG</td></tr> <tr><td>Battle</td></tr> </table>	MMORPG	MMOG	Battle	1,2	2	106
MMORPG								
MMOG								
Battle								
SingleSelection	Как изучается слово в семасиологии?	<table border="1"> <tr><td>с точки зрения сферы распространения</td></tr> <tr><td>с точки зрения происхождения</td></tr> <tr><td>с точки зрения особенностей его лексического значения</td></tr> </table>	с точки зрения сферы распространения	с точки зрения происхождения	с точки зрения особенностей его лексического значения	3	2	107
с точки зрения сферы распространения								
с точки зрения происхождения								
с точки зрения особенностей его лексического значения								
SingleSelection	Лексические омонимы – это	<table border="1"> <tr><td>слова одной части речи, сходные по звучанию и значению</td></tr> <tr><td>слова одной части речи, совпадающие в звуковом и буквенном составе</td></tr> <tr><td>слова одной части речи, совпадающие в грамматической форме, произношении и написании</td></tr> </table>	слова одной части речи, сходные по звучанию и значению	слова одной части речи, совпадающие в звуковом и буквенном составе	слова одной части речи, совпадающие в грамматической форме, произношении и написании	3	1	108
слова одной части речи, сходные по звучанию и значению								
слова одной части речи, совпадающие в звуковом и буквенном составе								
слова одной части речи, совпадающие в грамматической форме, произношении и написании								
SingleSelection	Омофоны	<table border="1"> <tr><td>совпадают в звучании и написании</td></tr> <tr><td>совпадают в звучании, но отличаются в написании</td></tr> <tr><td>совпадают в звучании и написании в одной грамматической форме</td></tr> </table>	совпадают в звучании и написании	совпадают в звучании, но отличаются в написании	совпадают в звучании и написании в одной грамматической форме	2	1	109
совпадают в звучании и написании								
совпадают в звучании, но отличаются в написании								
совпадают в звучании и написании в одной грамматической форме								

MultipleSelection	Антонимом к слову warm является слово	cool hot cold	1,3	1	110
SingleSelection	Основная структурно-семантическая единица языка, служащая для именованя предметов и их свойств, явлений, отношений действительност и	предложение слово словосочетание	2	2	111
SingleSelection	Как называются пары слов rise - raise; lie - lay; crush - crash?	синонимы гипонимы и гиперонимы паронимы	3	2	112
SingleSelection	Каковы основные пути развития словарного состава языка?	развитие исконной лексики и заимствования из других языков переход просторечной лексики в литературный язык переход диалектной лексики в литературный язык	1	2	113
MultipleSelection	Какие из следующих слов являются заимствованиями	game strategy controle	2,3	2	114

8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине

Образец теста для итогового контроля

1. Read and translate the text in writing. Give a summary of this text (500 words).

Translation: Letting Computers Do It

Scientists have long predicted that computers would one day help speed up the arduous task of translating texts — and now that time has come. Systems designed in the United States, Japan, Europe and South America follow one of two basic approaches. The “direct” method uses

rules of syntax and grammar to translate one language into another, while the “interlingua” approach employs an internal intermediate language as a bridge between the “source” and “target” languages.

The direct approach is the most common, though not always the simplest, method of computer translation. It requires a separate program — including a dictionary of thousands of words and phrases, as well as rules of syntax, grammar and conjugation — for each pair of languages involved in a given translation.

Last summer, a small Tokyo firm, Bravice International, Inc. began marketing the country’s first commercial Japanese-to-English translation system. Unlike word-based systems, this one breaks a Japanese sentence into phrases that are translated and then reconfigured into an English sentence. The company says the system can translate Japanese into passable English at a rate of up to 3,000 words an hour on simple texts.

Bravice’s system is based on the translating methods pioneered by Weidner Communications Corp. of Northbrook, Illinois. Partly owned by Bravice since 1982, Weidner offers direct-method systems that translate English into French, Spanish, German, Portuguese and Arabic. There are also systems that translate French, Spanish and German into English. Only six months ago, Weidner introduced translation software that works on an IBM Personal Computer and does rough translations at between 1,200 and 2,000 words an hour. (Previously, the system was compatible only with more powerful minicomputers made by Digital Equipment Corp., which operate at 5,000 to 8,000 words per hour.) Weidner’s new software allows an operator to define unfamiliar phrases before translating the full text.

A program developed by Automated Language Processing Systems (ALPS) of Provo, Utah, calls for the continuous assistance of a human translator. The system presents an operator with sentence-by-sentence adaptations that can be changed immediately. The computer “learns” as it proceeds through a text; once a term has been translated to the user’s satisfaction, it will be changed the same way when it appears again.

The interlingua method is most effective for texts that require translations into several languages. One such program is Systran, marketed by World Translation Center, Inc., of La Jolla, California, and used by the Commission of the European Communities. Researchers at the Group Study for Automatic Translation in Grenoble, France, continue to refine their 10-year-old system that makes use of a “neutral language” called Ariane, which standardizes the syntactic organization of a language before the actual translation.

A unique approach has been developed by Bolivian computer scientist Ivan Guzman de Rojas. He found that Aymara, a language spoken by 3 million Indians in the Bolivian highlands, contains a simple yet rigid structure that could be easily reduced to algebraic equations suited to a computer. These equations form the core of a mathematical “language” that can be applied to virtually any Western language. Already, the system can translate English, Spanish, French or German into the other three languages at a rate of 600 words a minute. Guzman de Roja says the dictionary capacity still must be expanded to arrive at a passable accuracy rate of 90 percent.

Logos Corp. of Waltham, Massachusetts, uses a modified interlingua method in its German-English program. It incorporates a universal language that analyzes structure and content, while using the direct method to complete the translation.

Still, difficulties remain. Editors still must refine the translations by interpreting some idioms and deciphering unfamiliar words. But the programs are improving, and the companies involved are optimistic. “In 10 years’ time,” says the head of one Japanese firm, “more than 80 percent of all translation work will be done by machines.”

8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания

Уровни	Содержательное описание уровня	Основные признаки выделения уровня (этапы формирования компетенции, критерии оценки сформированности)	Пятибалльная шкала (академическая) оценка	Двухбалльная шкала, зачет	БРС, % освоения (рейтинговая оценка)
Повышенный	Творческая деятельность	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Умение самостоятельно принимать решение, решать проблему/задачу теоретического и прикладного характера на основе изученных методов, приемов, технологий	отлично	зачтено	86-100
Базовый	Применение знаний и умений в более широких контекстах учебной и профессиональной деятельности, нежели по образцу с большей степенью самостоятельности и инициативы	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Способность собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников и иллюстрировать ими теоретические положения или обосновывать практику применения	хорошо		71-85
Удовлетворительный (достаточный)	Репродуктивная деятельность	Изложение в пределах задач курса теоретически и практически контролируемого материала	удовлетворительно		55-70
Недостаточный	Отсутствие признаков удовлетворительного уровня		неудовлетворительно	не зачтено	Менее 55

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.

Основная литература

1. Белова Н.А. Практикум по переводу с английского языка на русский: Учебное пособие. Оренбург, 2016 г. <https://e.lanbook.com/>
2. Переводческое преобразование текста: учеб. пособие для вузов/ Л. И. Сапогова. - 5-е изд. - Москва: Флинта; Москва: Наука, 2015. - 315, [1] с. Имеются экземпляры в отделах: УБ(6)

Дополнительная литература

1. Марус М.Л. Английский язык: основы научного перевода. Омский государственный аграрный университет имени П.А.Столыпина. – 2019 г. - 60с. <https://e.lanbook.com/>
2. Борисенко Е. Г., Фомина Ж. В., Колчина Т. Ф., Кравченко О. А. Перевод в сфере профессиональной коммуникации (с английского языка на русский) (в лингвострановедческом сравнительно-сопоставительном аспекте): Учебное пособие по английскому языку. - Волгоград, 2018 г. <https://e.lanbook.com/>

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.

- НЭБ Национальная электронная библиотека, диссертации и прочие издания
- eLIBRARY.RU Научная электронная библиотека, книги, статьи, тезисы докладов конференций
- Гребенников Электронная библиотека ИД журналы
- ЭБС Консультант студента
- ПРОСПЕКТ ЭБС
- ЭБС ZNANIUM.COM
- РГБ Информационное обслуживание по МБА
- БЕН РАН
- Электронно-библиотечная система (ЭБС) Кантитана (<https://elib.kantiana.ru/>)

Дополнительные ресурсы:

1. <https://www.ukessays.com/> (дата обращения: 09.02.2020)
2. <https://www.youtube.com/watch?v=OV6gkfI3E3s> (дата обращения: 09.02.2020)
3. <https://www.languagewire.com/en/lw/themes> (дата обращения: 09.02.2020)
4. <https://global-lingo.com> (дата обращения: 09.02.2020)
5. <http://education.abc.net.au/> (дата обращения: 09.02.2020)
6. <https://www.ted.com/> (дата обращения: 09.02.2020)
7. <http://ru.wikipedia.org/> (дата обращения: 09.02.2020)

МООС

1. <https://www.futurelearn.com/> (дата обращения: 09.02.2020)
2. <https://ru.coursera.org/> (дата обращения: 09.02.2020)

Электронные специализированные словари:

1. http://www.metromir.ru/voc_comp.php?litter=Z&mode=by_litter (дата обращения: 09.02.2020)
2. <http://soft.mail.ru/program/slovar-kompyuternyh-terminov> (дата обращения: 09.02.2020)
3. www.half-real.net (дата обращения: 09.02.2020)
4. http://www.alanemrich.com/Class/Class_PGD_glossary.htm (дата обращения: 09.02.2020)

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

Программное обеспечение обучения включает в себя:

- система электронного образовательного контента БФУ им. И. Канта – www.lms-3.kantiana.ru, обеспечивающую разработку и комплексное использование электронных образовательных ресурсов;
- серверное программное обеспечение, необходимое для функционирования сервера и связи с системой электронного обучения через Интернет;
- установленное на рабочих местах студентов ПО: Microsoft Windows 7, Microsoft Office Standart 2010, антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security.

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

Для проведения занятий лекционного типа, практических и семинарских занятий используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные техническими средствами обучения – мультимедийной проекционной техникой. Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования.

Для проведения лабораторных работ, (практических занятий – при необходимости) используются специальные помещения (учебные аудитории), оснащенные специализированным лабораторным оборудованием: персональными компьютерами с возможностью выхода в интернет и с установленным программным обеспечением, заявленным в п. 11.

Для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные специализированной мебелью (для обучающихся), меловой / маркерной доской.

Для организации самостоятельной работы обучающимся предоставляются помещения, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

Для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья университетом могут быть представлены специализированные средства обучения, в том числе технические средства коллективного и индивидуального пользования.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа лингвистика

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Практический курс английского языка»

Шифр: 45.04.02

Направление подготовки: «Лингвистика»

**Профиль: «Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом
образовании»**

Квалификация (степень) выпускника: лингвист-исследователь

Калининград
2024

Лист согласования

Составитель: Болотина Марина Александровна, кандидат филологических наук, доцент.
Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук».

Протокол № 8 от «21» февраля 2024 г.

Председатель Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Д.п.н., профессор
Руководитель ОПОП ВО

А.О. Бударина
Е.Е. Грищенко

Содержание

1. Наименование дисциплины «Практический курс английского языка».
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.
4. Виды учебной работы по дисциплине.
5. Содержание дисциплины, в том числе практической подготовки в рамках дисциплины, структурированное по темам.
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.
7. Методические рекомендации по видам занятий
8. Фонд оценочных средств
 - 8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины
 - 8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля
 - 8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине
 - 8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания
9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины
10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Наименование дисциплины: «Практический курс английского языка»

Целью дисциплины является формирование у студентов системы компетенций английского языка уровня C1 по Общеввропейской системе уровней владения иностранным языком (Common European Framework of Reference, CEFR), определённых основной образовательной программой по данному направлению подготовки, необходимых для дальнейшей профессиональной деятельности.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и содержание компетенции	Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	Результаты обучения по дисциплине
УК-1 Способен к формированию и изменению собственных жизненно-образовательных маршрутов в профессиональных сообществах с учётом приоритетов собственной деятельности и национального развития	УК-1.1 Умеет анализировать проблемные ситуации, используя системный подход УК-1.2 Использует способы разработки стратегии действий по достижению цели на основе анализа проблемной ситуации УК-1.3 Демонстрирует знание этапов жизненного цикла проекта, методов и инструментов управления проектом на каждом из этапов УК-1.4 Использует методы и инструменты управления проектом для решения профессиональных задач УК-1.5 Демонстрирует знание методов формирования команды и управления командной работой УК-1.6 Разрабатывает и реализует командную стратегию в групповой деятельности для достижения поставленной цели УК-1.7 Редактирует, составляет и переводит различные академические тексты в том числе на иностранном(ых) языке(ах) УК-1.8 Представляет результаты академической и профессиональной деятельности на публичных мероприятиях, включая международные, в том числе на иностранном(ых) языке(ах).	Знать: этапы жизненного цикла проекта, методы и инструменты управления проектом на каждом из этапов; методы и инструменты управления проектом для решения профессиональных задач, методы формирования команды и управления командной работой, способы совершенствования жизненно-образовательного маршрута в профессиональных сообществах, в том числе с учетом целей национального развития, системы ценностей и учитывает их особенности в социальном взаимодействии, способы самоорганизации и саморазвития, способы совершенствования жизненно-образовательного маршрута в профессиональных сообществах Уметь: анализировать проблемные ситуации, используя системный подход, разрабатывать и реализовывать командную стратегию в групповой деятельности для достижения поставленной цели, редактировать, составлять и переводить различные академические тексты на иностранном(ых) языке(ах) Владеть: способами совершенствования жизненно-образовательного маршрута в профессиональных сообществах,

	<p>УК-1.9 Анализирует системы ценностей и учитывает их особенности в социальном взаимодействии</p> <p>УК-1.10 Выстраивает профессиональное взаимодействие с учетом культурных особенностей представителей разных этносов, конфессий и социальных групп, а также приоритетов национального развития</p> <p>УК-1.11 Обеспечивает создание недискриминационной среды взаимодействия при выполнении профессиональных задач</p> <p>УК-1.12 Оценивает свои личностные, ситуативные, временные ресурсы, оптимально их использует для успешного выполнения профессиональных задач</p> <p>УК-1.13 Владеет индивидуально значимыми способами самоорганизации и саморазвития, выстраивает гибкую профессионально-образовательную траекторию</p> <p>УК-1.14 Определяет способы совершенствования жизненно-образовательного маршрута в профессиональных сообществах, в том числе с учетом целей национального развития</p>	<p>в том числе с учетом целей национального развития; индивидуально значимыми способами самоорганизации и саморазвития, выстраивает гибкую профессионально-образовательную траекторию, навыками представления результатов академической и профессиональной деятельности на публичных мероприятиях, включая международные, на иностранном(ых) языке(ах), навыками профессионального взаимодействия с учетом культурных особенностей представителей разных этносов, конфессий и социальных групп, а также приоритетов национального развития, навыками создания недискриминационной среды взаимодействия при выполнении, навыками оценивания своих личностных, ситуативных, временных ресурсы, оптимального их использования для успешного выполнения профессиональных задач, навыками совершенствования жизненно-образовательного маршрута в профессиональных сообществах, в том числе с учетом целей национального развития</p>
<p>ОПК-2 Способен успешно осуществлять взаимодействие в поликультурной среде, включая эффективную коммуникацию с представителями своей и других культур, способность устанавливать конструктивные</p>	<p>ОПК-2.1 Уверенно использует современный понятийный научный аппарат применительно к русскому и изучаемому иностранному языку, учитывает динамику развития избранной области научной и профессиональной деятельности.</p> <p>ОПК-2.2 Соблюдает канонический порядок построения профессионально релевантных текстов,</p>	<p>Знать: современный понятийный научный аппарат применительно к русскому и изучаемому иностранному языку, учитывает динамику развития избранной области научной и профессиональной</p> <p>Уметь: соблюдать канонический порядок построения профессионально релевантных текстов, принятый в русскоязычном и иноязычном научном дискурсе.</p>

отношения, проявлять гибкость в общении и адаптироваться к разнообразным лингвокультурным контекстам на основе сформированных ценностных ориентиров и норм.	принятый в русскоязычном и иноязычном научном дискурсе. ОПК-2.3 Успешно реализует аргументативную стратегию в профессионально значимых видах письменной и устной коммуникации	Владеть: аргументативной стратегией в профессионально значимых видах письменной и устной коммуникации
ПК-1 Способен применять знания тенденций развития рынка международной игровой индустрии при планировании и проведении учебных занятий с использованием мультимедийных компьютерных игр	ПК-1.1 Демонстрирует знание направлений развития международной игровой индустрии и особенностей современных мультимедийных компьютерных игр ПК-1.2 Проектирует и реализует применение мультимедийных компьютерных игр в процессе обучения	Знать: направления развития международной игровой индустрии и особенности современных мультимедийных компьютерных игр Уметь: применять знание международной игровой индустрии при планировании и проведении учебных занятий Владеть: технологией применения мультимедийных компьютерных игр в процессе обучения

3. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Практический курс английского языка» представляет собой дисциплину обязательной части блока дисциплин подготовки студентов.

4. Виды учебной работы по дисциплине.

Виды учебной работы по дисциплине зафиксированы учебным планом основной профессиональной образовательной программы по указанному направлению и профилю, выражаются в академических часах. Часы контактной работы и самостоятельной работы студента и часы, отводимые на процедуры контроля, могут различаться в учебных планах ОПОП по формам обучения. Объем контактной работы включает часы контактной аудиторной работы (лекции/практические занятия/ лабораторные работы), контактной внеаудиторной работы (контроль самостоятельной работы), часы контактной работы в период аттестации. Контактная работа, в том числе может проводиться посредством электронной информационно-образовательной среды университета с использованием ресурсов сети Интернет и дистанционных технологий

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или)

групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане). Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

Семестр	Наименование темы	Содержание темы занятия
1	Module 1.	Textbook: Objective CAE: Student's Book/ Felicity O'Dell, Annie Broadhead. Unit 1 Getting to know you 10–13 People and places Paper 5 Speaking: 1 Paper 4 Listening: 4 Conditionals Culture and places Collocations Exam folder 1 14–15 Paper 3 Use of English: 1 Multiple-choice gap fill Unit 2 Keeping in touch 16–19 Making contact Paper 2 Writing: 1 and 2 Paper 5 Speaking: 1 Prepositions and phrasal verbs (1) informal writing Words with multiple meanings Writing folder 1 20–21 Informal and formal writing
1	Module 2.	Unit 3 In the public eye 22–25 In the media Paper 1 Reading: 3 Wishes and regrets interviews and the media Idioms (verb + <i>the</i> + object) Exam folder 2 26–27 Paper 3 Use of English: 2 Open gap fill Unit 4 Acting on advice 28–31 Memory techniques Paper 3 Use of English: 3 Modals and semi-modals (1) advice and instructions Prefixes and suffixes Writing folder 2 32–33 Formal writing
2	Module 3.	Unit 5 Dear Sir or Madam 34–37 Dream jobs Paper 2 Writing

		<p>Paper 4 Listening: 2 Relative clauses formal writing Connotation Units 1–5 Revision 38–39 Unit 6 Connections 40–43 Communications technology Paper 1 Reading Phrasal verbs (1) phone messages Collocations with <i>have, do, make, take</i> Exam folder 3 44–45 Paper 3 Use of English: 3 Word formation</p>
2	Module 4.	<p>Unit 7 A successful business 46–49 The world of work Paper 1 Reading: 3 Paper 3 Use of English: 4 Paper 3 Use Writing folder 3 50–51 Reports Unit 8 Being inventive 52–55 Inventions Paper 5 Speaking Modals and semi-modals (2) describing objects Positive and negative adjectives Exam folder 4 56–57 Paper 3 Use of English: 4 Gapped sentences</p>
3	Module 5.	<p>Unit 9 I have a dream 58–61 Social change Paper 4 Listening Paper 5 Speaking: 3 Future forms speeches Metaphors Writing folder 4 62–63 Describing a novel (set texts) Unit 10 You live and learn 64–67 Further study Paper 1 Reading: 1 Paper 3 Use of English: 3 Paper 2 Writing Paper 5 Speaking Participle clauses academic English Word-formation Units 6–10 Revision 68–69</p>
3	Module 6.	<p>Unit 11 Fashion statements 70–73 Fashion Paper 4 Listening: 2 Paper 5 Speaking: 2 Reported speech fashion Exam folder 5 74–75 Paper 3 Use of English: 5 Key word transformations Unit 12</p>

		Leaf through a leaflet 76–79 Making decisions Design Paper 2 Writing Paper 4 Listening: 2 Verbs with the <i>-ing</i> form Writing folder 5 80–81
4	Module 7.	Unit 13 Fact or fantasy 82–85 Dreaming Paper 1 Reading Paper 4 Listening Past tenses and the present perfect descriptive language Adjective order Exam folder 6 86–87 Paper 1 Reading: 1 Themed texts Unit 14 Evolving language 88–91 Human communication Paper 4 Listening: 3 Paper 4 Listening: 2 Paper 1 Reading: 3 Paper 3 Use of English: 3 The passive communication Word formation Writing folder 6 92–93 Essays
4	Module 8.	Unit 15 In my view ... 94–97 Family life Paper 1 Reading: 3 Paper 5 Speaking: 3 Paper 4 Listening: 4 The infinitive family life Expressing opinions Units 11–15 Revision 94–95 Unit 16 What if ...? 100–103 Mini sagas Paper 2 Writing competition entries Idioms of the body Exam folder 7 104–105 Paper 1 Reading: Gapped text

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

Рекомендуемые материалы для самостоятельной работы:

- Материалы практических занятий
- Учебно-методическая литература
- Информационные ресурсы сети "Интернет"
- Методические рекомендации и указания
- Фонды оценочных средств

Рекомендуемая тематика *практических* занятий: Getting to know you, Keeping in touch, In the public eye, Acting on advice, Dear Sir or Madam, Connections, A successful

business, Being inventive, I have a dream, You live and learn, Fashion statements, Leaf through a leaflet, Fact or fantasy, Evolving language, In my view ..., What if ...?

Руководствуясь положениями статьи 47 и статьи 48 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» научно-педагогические работники и иные лица, привлекаемые университетом к реализации данной образовательной программы, пользуются предоставленными академическими правами и свободами в части свободы преподавания, свободы от вмешательства в профессиональную деятельность; свободы выбора и использования педагогически обоснованных форм, средств, методов обучения и воспитания; права на творческую инициативу, разработку и применение авторских программ и методов обучения и воспитания в пределах реализуемой образовательной программы и отдельной дисциплины.

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане).

Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

7. Методические рекомендации по видам занятий

Лекционные занятия.

В ходе лекционных занятий обучающимся рекомендуется выполнять следующие действия. Вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные выводы и практические рекомендации по их применению. Задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых во внеаудиторное время можно сделать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал прослушанной лекции, а также подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений.

Практические и семинарские занятия.

На практических и семинарских занятиях в зависимости от темы занятия выполняется поиск информации по решению проблем, практические упражнения, контрольные работы, выработка индивидуальных или групповых решений, итоговое обсуждение с обменом знаниями, участие в круглых столах, разбор конкретных ситуаций, командная работа, представление портфолио и т.п.

Самостоятельная работа.

Самостоятельная работа осуществляется в виде изучения литературы, эмпирических данных по публикациям и конкретным ситуациям из практики, подготовке индивидуальных работ, работа с лекционным материалом, самостоятельное изучение отдельных тем

дисциплины; поиск и обзор литературы и электронных источников; чтение и изучение учебника и учебных пособий.

8. Фонд оценочных средств

8.1 Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины

Основными этапами формирования указанных компетенций при изучении обучающимися дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой тем учебных занятий. Изучение каждой темы предполагает овладение обучающимися необходимыми компетенциями. Результат аттестации обучающихся на различных этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
Unit 1 Getting to know you Unit 2 Keeping in touch	УК-1 ОПК-2 ПК-1	Опрос, письменная работа
Unit 3 In the public eye Unit 4 Acting on advice	УК-1 ОПК-2 ПК-1	Опрос, письменная работа
Unit 5 Dear Sir or Madam Unit 6 Connections	УК-1 ОПК-2 ПК-1	Опрос, письменная работа
Unit 7 A successful business Unit 8 Being inventive	УК-1 ОПК-2 ПК-1	Опрос, письменная работа
Unit 9 I have a dream Unit 10 You live and learn	УК-1 ОПК-2 ПК-1	Опрос, письменная работа
Unit 11 Fashion statements Unit 12 Leaf through a leaflet	УК-1 ОПК-2 ПК-1	Опрос, письменная работа
Unit 13 Fact or fantasy Unit 14 Evolving language	УК-1 ОПК-2 ПК-1	Опрос, письменная работа
Unit 15 In my view ... Unit 16	УК-1 ОПК-2 ПК-1	Опрос, письменная работа

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
What if ...?		

8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Вопросы для промежуточного контроля

A Vocabulary/ Grammar

- 1) Match the idioms with their definitions, translate them into Russian
1. to catch on a. to be too difficult to understand
 2. to be beyond someone b. to understand
 3. to see c. to begin to understand
 4. to read between the lines despite one's own anger
 6. to listen to someone and try to understand
 5. to hear someone out and left unsaid e. to listen carefully and hear what is said
- 2) Complete the following sentences with the correct idioms.
1. Most training programs give the trainees a few months to _____ to how the business works.
 2. That new computer program _____ him. He just doesn't understand the most basic applications.
 3. It is important to _____ even when you are angry. Many communication problems develop because people just don't try to listen to one another.
 4. That is a very well-market product. I can _____ why it is so successful.
 5. When negotiating with people from other cultures, it is important to consider everything carefully and to _____. What someone does not say is often as important as what one says.

B Reading

- 1) Find words or expressions in the above article which have the following meanings:
- a) say or do something wrong or inappropriate, usually as a result of thoughtlessness, and so cause an awkward situation;
 - b) quick and not thorough;
 - c) something to eat which is considered rare or expensive;
 - d) say or do something wrong or stupid;
 - e) something done without attention to details; quick, hurried;
 - f) deal seriously with something; tackle;
 - g) become aware of something esp. through the eyes or demand
- 2) Write a short summary of the text.

Text. Cultural Differences

Is the sun red or yellow? Should you crack a joke in a business presentation? Are such questions important? Is it only language you need to learn? International business people often invest time and money in improving their knowledge of foreign languages in order to be able to communicate with colleagues from around the world. Language, of course, is vital, but it is only half the problem.

There are hidden rules for playing the game of doing business with people of other cultures. It is all too easy to "put your foot in it" by making mistakes which can upset your foreign counterparts. An American, greeting a mid-European businessman by saying "Hi Dieter, great to meet you!" may not be favorably regarded in a country where more formal modes of address are usual.

In the West, business cards are given a cursory glance and pocketed. In Japan, they are highly regarded, looked at closely and left on the table during a business meeting.

In Britain, most business presentations would include a joke. In many other countries, this would be unheard of.

Will you cause offence if you refuse to eat something generally regarded as inedible in your country? Your counterpart may be watching your reaction when he offers you this local delicacy. Small talk and relationship building are considered highly important in some parts of the world; talking about the weather, the wine and the local area come before business. In other places, people get down to business immediately.

It is important to know the way things are usually dealt with in your host country. Problems arise because we see things differently. It helps to be aware of how other nationalities perceive certain things.

The Japanese see the sun as red. It is an important national symbol which appears on their flag. When Japanese children paint pictures, they paint a red sun.

European and American children paint the sun yellow. When children travel and see the sun painted in a different colour, they are surprised and find it very strange.

Adults find these differences harder to accept. Both sides may feel uneasy because they are unsure of the rules of the game in the opposite culture.

It is, however, very dangerous to have stereotyped views of what the other culture is like. Such views are often narrow and can cause criticism and intolerance.

"A little knowledge is a dangerous thing" and can encourage you to make predictions about what will happen in your business transactions. If your ideas are too narrow, you may be surprised at all the people you meet who do not fit into your pattern and who behave differently from the way you predicted they would.

Our ideas then, have to be flexible and constructed from thorough research and observation. We should also recognise that it is not only people's national background that influences their behaviour and personality, but also their particular regional background, their personal background and their company culture.

C Writing

Write an essay (200 words):

"Why is it becoming increasingly crucial not only to speak foreign languages but also to be knowledgeable about the culture of the country involved?"

8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине

Образец теста для промежуточного контроля

Тип задания	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильные ответы	Сложность вопроса	Описание

MultipleSelection	Any kind of imagined world	<table border="1"> <tr><td>Fiction</td></tr> <tr><td>Fictional world</td></tr> <tr><td>Fictional time</td></tr> </table>	Fiction	Fictional world	Fictional time	1, 2	2	91	
Fiction									
Fictional world									
Fictional time									
MultipleSelection	Данные суффиксы используются в словообразовании английского существительного	<table border="1"> <tr><td>1.-less</td></tr> <tr><td>2.-ness</td></tr> <tr><td>3.-ment</td></tr> <tr><td>4.-tion</td></tr> </table>	1.-less	2.-ness	3.-ment	4.-tion	2, 3, 4	1	92
1.-less									
2.-ness									
3.-ment									
4.-tion									
MultipleSelection	Данные суффиксы используются в словообразовании английского прилагательного	<table border="1"> <tr><td>1.-less</td></tr> <tr><td>2.-ness</td></tr> <tr><td>3.-ous</td></tr> <tr><td>4.-tion</td></tr> </table>	1.-less	2.-ness	3.-ous	4.-tion	1,3	1	93
1.-less									
2.-ness									
3.-ous									
4.-tion									
SingleSelection	General term for 3D action games seen from a first person perspective, usually involving firearms	<table border="1"> <tr><td>Fun</td></tr> <tr><td>FPS</td></tr> <tr><td>Flaw</td></tr> </table>	Fun	FPS	Flaw	2	2	94	
Fun									
FPS									
Flaw									
ShortAnswer	Назовите понятие, характеризующее наличие у слова нескольких взаимосвязанных значений		полисеми я	1	95				
SingleSelection	An activity which is essentially free (voluntary), separate [in time and space], uncertain, unproductive, governed by rules	<table border="1"> <tr><td>game</td></tr> <tr><td>contest</td></tr> <tr><td>quiz</td></tr> </table>	game	contest	quiz	1	2	96	
game									
contest									
quiz									
MultipleSelection	Неологизмы делятся на:	<table border="1"> <tr><td>номинативные</td></tr> <tr><td>первичные</td></tr> <tr><td>стилистические</td></tr> </table>	номинативные	первичные	стилистические	1,3	2	97	
номинативные									
первичные									
стилистические									
SingleSelection	Разные словоформы/словосочетания, совпавшие по звучанию при различии лексических значений	<table border="1"> <tr><td>омофоны</td></tr> <tr><td>омографы</td></tr> <tr><td>омонимы</td></tr> </table>	омофоны	омографы	омонимы	1	1	98	
омофоны									
омографы									
омонимы									

ShortAnswer	Близкозвучные однокорневые или разнокорневые слова		Пароним ы	2	99
SingleSelection	Социально обусловленная разновидность национального языка, в которой реализуются средства, находящиеся за пределами литературной нормы	архаизм просторечие территориальный диалект	2	2	101
SingleSelection	Слово или выражение, замещающее другое слово или выражение, которое представляется говорящему нежелательным	эвфемизм жаргонизмы варваризмы	1	1	101
SingleSelection	The rules of the game	mechanics dynamics aesthetics	1	2	102
SingleSelection	The emergent behavior of the rules of the game	mechanics dynamics aesthetics	2	2	103
SingleSelection	The user experience of the game	mechanics dynamics aesthetics	3	2	104

MultipleSelection	Выделяются следующие разряды лексики	<table border="1"> <tr><td>специальная</td></tr> <tr><td>официальная</td></tr> <tr><td>прагматическая</td></tr> <tr><td>публицистическая</td></tr> </table>	специальная	официальная	прагматическая	публицистическая	1,2,4	2	105
специальная									
официальная									
прагматическая									
публицистическая									
MultipleSelection	Generally speaking, a multiplayer persistent game where players control a character that develops skills over time.	<table border="1"> <tr><td>MMORPG</td></tr> <tr><td>MMOG</td></tr> <tr><td>Battle</td></tr> </table>	MMORPG	MMOG	Battle	1,2	2	106	
MMORPG									
MMOG									
Battle									
SingleSelection	Как изучается слово в семасиологии?	<table border="1"> <tr><td>с точки зрения сферы распространения</td></tr> <tr><td>с точки зрения происхождения</td></tr> <tr><td>с точки зрения особенностей его лексического значения</td></tr> </table>	с точки зрения сферы распространения	с точки зрения происхождения	с точки зрения особенностей его лексического значения	3	2	107	
с точки зрения сферы распространения									
с точки зрения происхождения									
с точки зрения особенностей его лексического значения									
SingleSelection	Лексические омонимы – это	<table border="1"> <tr><td>слова одной части речи, сходные по звучанию и значению</td></tr> <tr><td>слова одной части речи, совпадающие в звуковом и буквенном составе</td></tr> <tr><td>слова одной части речи, совпадающие в грамматической форме, произношении и написании</td></tr> </table>	слова одной части речи, сходные по звучанию и значению	слова одной части речи, совпадающие в звуковом и буквенном составе	слова одной части речи, совпадающие в грамматической форме, произношении и написании	3	1	108	
слова одной части речи, сходные по звучанию и значению									
слова одной части речи, совпадающие в звуковом и буквенном составе									
слова одной части речи, совпадающие в грамматической форме, произношении и написании									

SingleSelection	Омофоны	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">совпадают в звучании и написании</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">совпадают в звучании, но отличаются в написании</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">совпадают в звучании и написании в одной грамматической форме</div>	2	1	109
MultipleSelection	Антонимом к слову warm является слово	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">cool</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">hot</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">cold</div>	1,3	1	110
SingleSelection	Основная структурно-семантическая единица языка, служащая для именованя предметов и их свойств, явлений, отношений действительност и	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">предложение</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">слово</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">словосочетание</div>	2	2	111
SingleSelection	Как называются пары слов rise - raise; lie - lay; crush - crash?	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">синонимы</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">гипонимы и гиперонимы</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">паронимы</div>	3	2	112
SingleSelection	Каковы основные пути развития словарного состава языка?	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">развитие исконной лексики и заимствования из других языков</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">переход просторечной</div>	1	2	113

		лексики в литературный язык			
		переход диалектной лексики в литературный язык			
MultipleSelection	Какие из следующих слов являются заимствованиями	game strategy controle	2,3	2	114
MultipleSelection	Какие признаки относятся к дифференциальным признакам значений слов, входящих в лексико-семантическую группу: dollar, euro, rouble, pound?	денежная единица время использования денежной единицы страна, в которой имела хождение денежная единица	1,3	2	115

Образец теста для итогового контроля

Part 2

For questions 9 – 16, read the text below and think of the word which best fits each gap. Use only **one** word in each gap. There is an example at the beginning (0).

Write your answers **IN CAPITAL LETTERS on the separate answer sheet.**

Example: 0 I S

The origin of language

The truth (0) nobody really knows how language first began. Did we all start talking at around the same time (9) of the manner in which our brains had begun to develop? Although there is a lack of clear evidence, people have come up with various theories about the origins of language. One recent theory is that human beings have evolved in (10) a way that we are programmed for language from the moment of birth. In (11) words, language came about as a result of an evolutionary change in our brains at some stage. Language (12) well be programmed into the brain but, (13) this, people still need stimulus from others around them. From studies, we know that (14) children are isolated from human contact and have not learnt to construct sentences before they are ten, it is doubtful they will ever do so. This research shows, if (15) else, that language is a social activity, not something invented (16) isolation.

Part 3

For questions 17 – 24, read the text below. Use the word given in capitals at the end of some of the lines to form a word that fits in the gap **in the same line**. There is an example at the beginning (0).

Write your answers **IN CAPITAL LETTERS on the separate answer sheet.**

Example: 0 P R O F E S S I O N A L

Training sports champions

What are the abilities that a (0) sports person needs? To guarantee that opponents can be (17) , speed, stamina and agility are essential, not to mention outstanding natural talent. Both a rigorous and comprehensive (18) regime and a highly nutritious diet are vital for top-level performance. It is carbohydrates, rather than proteins and fat, that provide athletes with the (19) they need to compete. This means that pasta is more (20) than eggs or meat. Such a diet enables them to move very energetically when required. Failure to follow a sensible diet can result in the (21) to maintain stamina.

Regular training to increase muscular (22) is also a vital part of a professional's regime, and this is (23) done by exercising with weights. Sports people are prone to injury but a quality training regime can ensure that the (24) of these can be minimised.

PROFESSION

COME

FIT

ENDURE

BENEFIT

ABLE

STRONG

TYPE

SEVERE

Part 4. For questions 25 – 30, complete the second sentence so that it has a similar meaning to the first sentence, using the word given. **Do not change the word given.** You must use between **three** and **six** words, including the word given. Here is an example (0).

Example:

0 James would only speak to the head of department alone.

ON

James to the head of department alone.

The gap can be filled with the words 'insisted on speaking', so you write:

Example: 0 INSISTED ON SPEAKING

Write **only** the missing words **IN CAPITAL LETTERS on the separate answer sheet.**

25 My brother now earns far less than he did when he was younger.

NEARLY

My brother much now as he did when he was younger.

26 They are demolishing the old bus station and replacing it with a new one.

PULLED

The old bus station is with a new one.

27 The number of students now at university has reached an all-time high, apparently.

THE

The number of students now at university is been, apparently.

8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания

Уровни	Содержательное описание уровня	Основные признаки выделения уровня (этапы формирования компетенции, критерии оценки сформированности)	Пятибалльная шкала (академическая) оценка	Двухбалльная шкала, зачет	БРС, % освоения (рейтинговая оценка)
Повышенный	Творческая деятельность	<i>Включает нижестоящий уровень. Умение самостоятельно принимать решение, решать проблему/задачу</i>	отлично	зачтено	86-100

		теоретического и прикладного характера на основе изученных методов, приемов, технологий			
Базовый	Применение знаний и умений в более широких контекстах учебной и профессиональной деятельности, нежели по образцу с большей степени самостоятельности и инициативы	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Способность собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников и иллюстрировать ими теоретические положения или обосновывать практику применения	хорошо		71-85
Удовлетворительный (достаточный)	Репродуктивная деятельность	Изложение в пределах задач курса теоретически и практически контролируемого материала	удовлетворительно		55-70
Недостаточный	Отсутствие признаков удовлетворительного уровня		неудовлетворительно	не зачтено	Менее 55

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

Основная литература:

1. Objective CAE: Student's Book/ Felicity O'Dell, Annie Broadhead. - 2nd ed. - Cambridge; New York; Melbourne: Cambridge University Press, 2008. - 207 p. – УБ (14).
2. Леонович О.А. English English for Teachers. Английский язык для педагогов. ФЛИНТА: 2019 <https://znanium.ru/>

Дополнительная литература:

1. Spratt. The Cambridge CAE Course: Student's Book/ Mary Spratt, Lynda B. Taylor. - Cambridge: Cambridge University Press, 2007. - 221 p.: Ill. - (Cambridge Examinations Publication). Имеются экземпляры в отделах: всего 4: ч.з.N1(3), ч.з.N4(1).

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

- НЭБ Национальная электронная библиотека, диссертации и прочие издания
- eLIBRARY.RU Научная электронная библиотека, книги, статьи, тезисы докладов конференций

- Гребенников Электронная библиотека ИД журналы
- ЭБС Консультант студента
- ПРОСПЕКТ ЭБС
- ЭБС ZNANIUM.COM
- РГБ Информационное обслуживание по МБА
- БЕН РАН
- Электронно-библиотечная система (ЭБС) Кантитана (<https://elib.kantiana.ru/>)

Дополнительные ресурсы

1. <https://www.ukessays.com/> (дата обращения: 09.02.2020)
2. <https://www.youtube.com/watch?v=OV6gkfI3E3s> (дата обращения: 09.02.2020)
3. <https://www.languagewire.com/en/lw/themes> (дата обращения: 09.02.2020)
4. <https://global-lingo.com> (дата обращения: 09.02.2020)
5. <http://education.abc.net.au/> (дата обращения: 09.02.2020)
6. <https://www.ted.com/> (дата обращения: 09.02.2020)
7. <http://ru.wikipedia.org/> (дата обращения: 09.02.2020) МООС
1. <https://www.futurelearn.com/> (дата обращения: 09.02.2020)
2. <https://ru.coursera.org/> (дата обращения: 09.02.2020)

Электронные специализированные словари:

1. http://www.metromir.ru/voc_comp.php?litter=Z&mode=by_litter (дата обращения: 09.02.2020)
2. <http://soft.mail.ru/program/slovar-kompyuternyh-terminov> (дата обращения: 09.02.2020)
3. www.half-real.net (дата обращения: 09.02.2020)
4. http://www.alanemrich.com/Class/Class_PGD_glossary.htm (дата обращения: 09.02.2020)

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

Программное обеспечение обучения включает в себя:

- система электронного образовательного контента БФУ им. И. Канта – www.lms-3.kantiana.ru, обеспечивающую разработку и комплексное использование электронных образовательных ресурсов;
- серверное программное обеспечение, необходимое для функционирования сервера и связи с системой электронного обучения через Интернет;
- установленное на рабочих местах студентов ПО: Microsoft Windows 7, Microsoft Office Standart 2010, антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security.

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

Для проведения занятий лекционного типа, практических и семинарских занятий используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные техническими средствами обучения – мультимедийной проекционной техникой. Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования.

Для проведения лабораторных работ, (практических занятий – при необходимости) используются специальные помещения (учебные аудитории), оснащенные специализированным лабораторным оборудованием: персональными компьютерами с возможностью выхода в интернет и с установленным программным обеспечением, заявленным в п.11.

Для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные специализированной мебелью (для обучающихся), меловой / маркерной доской.

Для организации самостоятельной работы обучающимся предоставляются помещения, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

Для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья университетом могут быть представлены специализированные средства обучения, в том числе технические средства коллективного и индивидуального пользования.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Высшая школа лингвистики

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Практический курс подготовки технических писателей»

Шифр: 45.04.02

Направление подготовки: «Лингвистика»

**Профиль: «Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом
образовании»**

Квалификация (степень) выпускника: лингвист-исследователь

Калининград
2024

Лист согласования

Составитель: Д.А. Савкин, доцент

Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук».

Протокол № 8 от «21» февраля 2024 г.

Председатель Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Д.п.н., профессор
Руководитель ОПОП ВО

А.О. Бударина
Е.Е. Грищенко

Содержание

1. Наименование дисциплины «Практический курс подготовки технических писателей».
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.
4. Виды учебной работы по дисциплине.
5. Содержание дисциплины, в том числе практической подготовки в рамках дисциплины, структурированное по темам.
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.
7. Методические рекомендации по видам занятий
8. Фонд оценочных средств
 - 8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины
 - 8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля
 - 8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине
 - 8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания
9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины
10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Наименование дисциплины: «Практический курс подготовки технических писателей».

Цель изучения дисциплины: формирование у студентов компетенций, сформированных на базе профессиональных стандартов. Все эти компетенции определены основной образовательной программой по данному направлению подготовки, и необходимы для дальнейшей профессиональной деятельности молодых специалистов.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и содержание компетенции	Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	Результаты обучения по дисциплине
ПК-1 Способен применять знания тенденций развития рынка международной игровой индустрии при планировании и проведении учебных занятий с использованием мультимедийных компьютерных игр	ПК-1.1 Демонстрирует знание направлений развития международной игровой индустрии и особенностей современных мультимедийных компьютерных игр ПК-1.2 Проектирует и реализует применение мультимедийных компьютерных игр в процессе обучения	Знать: тенденции развития рынка программного обеспечения и международной игровой индустрии; Уметь: планировать учебные занятия с использованием мультимедийных компьютерных игр с учетом тенденций развития рынка программного обеспечения и международной игровой индустрии; проводить учебные занятия с использованием мультимедийных компьютерных игр с учетом тенденций развития рынка программного обеспечения и международной игровой индустрии; Владеть: навыками планирования учебных занятий с использованием мультимедийных компьютерных игр с учетом тенденций развития рынка программного обеспечения и международной игровой индустрии; навыками проведения учебных занятий с использованием мультимедийных компьютерных игр с учетом тенденций развития рынка программного обеспечения и международной игровой индустрии.
ПК-2 Владеет практическими навыками разработки языкового контента и локализации мультимедийных компьютерных игр	ПК-2.1 Осуществляет анализ и разработку языкового контента мультикультурных компьютерных игр. ПК-2.2 Осуществляет локализацию мультикультурных компьютерных игр в языковой паре английский-русский.	Знать: принципы анализа и разработки языкового контента мультикультурных компьютерных игр, а также методы локализации таких игр в языковой паре английский-русский. Уметь: осуществлять анализ и разработку языкового контента мультикультурных компьютерных игр, а также локализацию таких игр в языковой паре английский-русский.

		Владеть: навыками работы с инструментами и технологиями, необходимыми для анализа, разработки и локализации языкового контента мультикультурных компьютерных игр.
--	--	--

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Практический курс подготовки технических писателей» представляет собой дисциплину вариативной части блока дисциплин подготовки студентов.

4. Виды учебной работы по дисциплине.

Виды учебной работы по дисциплине зафиксированы учебным планом основной профессиональной образовательной программы по указанному направлению и профилю, выражаются в академических часах. Часы контактной работы и самостоятельной работы студента и часы, отводимые на процедуры контроля, могут различаться в учебных планах ОПОП по формам обучения. Объем контактной работы включает часы контактной аудиторной работы (лекции/практические занятия/ лабораторные работы), контактной внеаудиторной работы (контроль самостоятельной работы), часы контактной работы в период аттестации. Контактная работа, в том числе может проводиться посредством электронной информационно-образовательной среды университета с использованием ресурсов сети Интернет и дистанционных технологий

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане). Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

№	Наименование раздела	Содержание раздела
1	Тема 1. Суть работы технического писателя	Задачи, выполняемые техническим писателем. Сферы деятельности. Методика написания технических и аналитических статей. Отличие "технического" писателя от "классического". Обзор пяти неотъемлемых этапов писательского процесса. Вариации в организации

		процесса (линейное написание, итеративное). Планирование и исследование. Организация документа - составление структуры документа, составление заголовков, графическая организация содержимого: функции и правила составления списков, таблиц, примечаний, ссылок и других элементов текста. Написание. Редакция.
2	Тема 2. Стили технической документации	Понятие стиля технической документации. Корпоративный стиль. Шаблонные стили. Разработка авторского стиля документации для заказчика. Основы написания документации: определение аудитории, выбор стиля изложения, уровень разъяснения, использование графических материалов. Лексические ресурсы языка в технической документации: обороты, конструкции, выражения, недопустимые фразы. Распространённые ошибки при создании документации и их устранение. Инструкции по написанию документации, понятной для представителей других культур. Особенности создания документов, подлежащих локализации. Особенности создания документов, не подлежащих переводу на другие языки. Simplified English, Globish.
3	Тема 3. Государственные стандарты в части документирования	Понятие ГОСТ. Единые государственные стандарты в области конструкторской, проектной и технической документации (ЕСКД, ЕСПД, ЕСТД).
4	Тема 4. Оценка поставленной задачи по времени и финансовым затратам	Виды технических текстов и уровень их базовой сложности. Оценка времени на сбор материала, его обработку и систематизацию. Определение количества текста и графики для создания документации. Контроль сроков. Понятие task-oriented документации. Особенности направленности на задачи в документации для пользователей и разработчиков. Методы подачи task-oriented информации в пользовательских документах. Написание задач, процедур и шагов.
5	Тема 5. Производственные процессы	Жизненный цикл программного продукта, место и роль в нем технического писателя. Типы и структура ИТ компаний. Взаимодействие технического писателя с работодателем на месте постоянной работы. Работа на договорной основе. Процедуры взаимодействия с

		заказчиком, руководством, ответственными специалистами.
6	Тема 6. Применяемое программное обеспечение	ПО, используемое при разработке документации и технических переводах. Особенности работы технического переводчика как ступень дальнейшего развития тех. писателя. Программы автоматического перевода. Электронные словари. Стиль перевода и коррекция переведённого текста.

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

Рекомендуемая тематика учебных занятий в форме контактной работы:

Рекомендуемая тематика учебных занятий *лекционного* типа (предусматривающих преимущественную передачу учебной информации преподавателями):

Тема 1. Суть работы технического писателя

Задачи, выполняемые техническим писателем. Сферы деятельности. Методика написания технических и аналитических статей. Отличие "технического" писателя от "классического". Обзор пяти неотъемлемых этапов писательского процесса. Вариации в организации процесса (линейное написание, итеративное). Планирование и исследование. Организация документа - составление структуры документа, составление заголовков, графическая организация содержимого: функции и правила составления списков, таблиц, примечаний, ссылок и других элементов текста. Написание. Редакция.

Тема 2. Стили технической документации

Понятие стиля технической документации. Корпоративный стиль. Шаблонные стили. Разработка авторского стиля документации для заказчика. Основы написания документации: определение аудитории, выбор стиля изложения, уровень разъяснения, использование графических материалов. Лексические ресурсы языка в технической документации: обороты, конструкции, выражения, недопустимые фразы. Распространённые ошибки при создании документации и их устранение. Инструкции по написанию документации, понятной для представителей других культур. Особенности создания документов, подлежащих локализации. Особенности создания документов, не подлежащих переводу на другие языки. Simplified English, Globish.

Тема 3. Государственные стандарты в части документирования

Понятие ГОСТ. Единые государственные стандарты в области конструкторской, проектной и технической документации (ЕСКД, ЕСПД, ЕСТД).

Тема 4. Оценка поставленной задачи по времени и финансовым затратам

Виды технических текстов и уровень их базовой сложности. Оценка времени на сбор материала, его обработку и систематизацию. Определение количества текста и графики для создания документации. Контроль сроков. Понятие task-oriented документации. Особенности направленности на задачи в документации для пользователей и разработчиков. Методы подачи task-oriented информации в пользовательских документах. Написание задач, процедур и шагов.

Тема 5. Производственные процессы

Жизненный цикл программного продукта, место и роль в нем технического писателя. Типы и структура ИТ компаний. Взаимодействие технического писателя с работодателем на месте постоянной работы. Работа на договорной основе. Процедуры взаимодействия с заказчиком, руководством, ответственными специалистами.

Тема 6. Применяемое программное обеспечение

ПО, используемое при разработке документации и технических переводах. Особенности работы технического переводчика как ступень дальнейшего развития тех. писателя. Программы автоматического перевода. Электронные словари. Стиль перевода и коррекция переведённого текста.

...

Рекомендуемая тематика *практических* занятий:

Тема 1. Суть работы технического писателя

Задачи, выполняемые техническим писателем. Сферы деятельности. Методика написания технических и аналитических статей. Отличие "технического" писателя от "классического". Обзор пяти неотъемлемых этапов писательского процесса. Вариации в организации процесса (линейное написание, итеративное). Планирование и исследование. Организация документа - составление структуры документа, составление заголовков, графическая организация содержимого: функции и правила составления списков, таблиц, примечаний, ссылок и других элементов текста. Написание. Редакция.

Тема 2. Стили технической документации

Понятие стиля технической документации. Корпоративный стиль. Шаблонные стили. Разработка авторского стиля документации для заказчика. Основы написания документации: определение аудитории, выбор стиля изложения, уровень разъяснения, использование графических материалов. Лексические ресурсы языка в технической документации: обороты, конструкции, выражения, недопустимые фразы. Распространённые ошибки при создании документации и их устранение. Инструкции по написанию документации, понятной для представителей других культур. Особенности создания документов, подлежащих локализации. Особенности создания документов, не подлежащих переводу на другие языки. Simplified English, Globish.

Тема 3. Государственные стандарты в части документирования

Понятие ГОСТ. Единые государственные стандарты в области конструкторской, проектной и технической документации (ЕСКД, ЕСПД, ЕСТД).

Тема 4. Оценка поставленной задачи по времени и финансовым затратам

Виды технических текстов и уровень их базовой сложности. Оценка времени на сбор материала, его обработку и систематизацию. Определение количества текста и графики для создания документации. Контроль сроков. Понятие task-oriented документации. Особенности направленности на задачи в документации для пользователей и разработчиков. Методы подачи task-oriented информации в пользовательских документах. Написание задач, процедур и шагов.

Тема 5. Производственные процессы

Жизненный цикл программного продукта, место и роль в нем технического писателя. Типы и структура ИТ компаний. Взаимодействие технического писателя с работодателем на месте постоянной работы. Работа на договорной основе. Процедуры взаимодействия с заказчиком, руководством, ответственными специалистами.

Тема 6. Применяемое программное обеспечение

ПО, используемое при разработке документации и технических переводах. Особенности работы технического переводчика как ступень дальнейшего развития тех. писателя. Программы автоматического перевода. Электронные словари. Стиль перевода и коррекция переведённого текста.

Руководствуясь положениями статьи 47 и статьи 48 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» научно-педагогические работники и иные лица, привлекаемые университетом к реализации данной образовательной программы, пользуются предоставленными академическими правами и свободами в части свободы преподавания, свободы от вмешательства в профессиональную деятельность; свободы выбора и использования педагогически обоснованных форм, средств, методов обучения и воспитания; права на творческую инициативу, разработку и применение авторских программ и методов обучения и воспитания в пределах реализуемой образовательной программы и отдельной дисциплины.

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане).

Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

7. Методические рекомендации по видам занятий

Лекционные занятия.

В ходе лекционных занятий обучающимся рекомендуется выполнять следующие действия. Вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные выводы и практические рекомендации по их применению. Задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых во внеаудиторное время можно сделать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал прослушанной лекции, а также подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений.

Практические и семинарские занятия.

На практических и семинарских занятиях в зависимости от темы занятия выполняется поиск информации по решению проблем, практические упражнения, контрольные работы, выработка индивидуальных или групповых решений, итоговое обсуждение с обменом знаниями, участие в круглых столах, разбор конкретных ситуаций, командная работа, представление портфолио и т.п.

Самостоятельная работа.

Самостоятельная работа осуществляется в виде изучения литературы, эмпирических данных по публикациям и конкретным ситуациям из практики, подготовке индивидуальных работ, работа с лекционным материалом, самостоятельное изучение отдельных тем дисциплины; поиск и обзор литературы и электронных источников; чтение и изучение учебника и учебных пособий.

8. Фонд оценочных средств

8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины

Основными этапами формирования указанных компетенций при изучении обучающимися дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой тем учебных занятий. Изучение каждой темы предполагает овладение обучающимися необходимыми компетенциями. Результат аттестации обучающихся на различных этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
Тема 1. Суть работы технического писателя	ПК-1, ПК-2	Практическая работа, тестирование
Тема 2. Стили технической документации	ПК-1, ПК-2	Практическая работа, тестирование
Тема 3. Государственные стандарты в части документирования	ПК-1, ПК-2	Практическая работа, тестирование
Тема 4. Оценка поставленной задачи по времени и финансовым затратам	ПК-1, ПК-2	Практическая работа, тестирование
Тема 5. Производственные процессы	ПК-1, ПК-2	Практическая работа, тестирование
Тема 6. Применяемое программное обеспечение	ПК-1, ПК-2	Практическая работа, тестирование

8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Образец текущего теста по теме 2.

Стили технической документации

Вопросы	Варианты ответа
1. Стилистические особенности технической документации определяются?	А) желанием автора Б) нормами русского языка В) прикладными задачами технической документации
2. Основное требование к тексту документации состоит в том, что он	А) должен быть литературным Б) должен отличаться высокой степенью формализации В) должен быть написан на английском языке Г) должен соответствовать разрабатываемому программному продукту
3. Формализация изложения является важнейшим средством, которое позволяет	А) облегчить работу пользователя с документацией Б) внушить пользователю уважение к документации В) повысить степень понимания теста пользователем
4. Под стилистическими ошибками и недочетами мы понимаем	А) погрешности, которые не связаны с конкретным языком, его словарем, конкретным набором стандартных клише, правилами и нормами Б) погрешности, которые связаны с конкретным языком, его словарем, конкретным набором стандартных клише, правилами и нормами В) ошибки в написании слов Г) погрешности размножения документации
5. Техническая документация формируется	А) вручную

Б) с помощью специализированных программных средств В) помощью обычных программных средств
--

Вопросы для подготовки к промежуточному контролю (зачёт с оценкой)

1. Назовите два любых государственных стандарта, регулирующих содержание и качество технических текстов.
2. Какие типы программ могут потребоваться техническому писателю для работы?
3. В чём основные отличия художественного текста от технической документации?
4. В чём основные сходства художественного текста и технической документации?
5. Что такое корпоративный стиль технической документации?
6. Как при создании технического текста учитывается целевая аудитория создаваемого документа?
7. Назовите основные правила стилистики технического текста.
8. Перечислите основные правила использования графических материалов в технической документации.
9. Каким образом можно избежать двусмысленности в технических текстах?
10. Перечислите основные распространённые ошибки при создании технической документации.
11. Перечислите известные вам технические методы совместной работы с документами для упрощения взаимодействия между авторами документации.
12. Перечислите основные этапы работы технического писателя – от получения задания до передачи результата заказчику.
13. Перечислите основные отличия работы над заказами для случая, если технический писатель работает удалённо.
14. Перечислите основные параметры оценки объёма работы технического писателя.
15. Перечислите основные параметры качества результата работы технического писателя.
16. В чём заключается работа редактора и корректора технических текстов?
17. В чём состоят преимущества и необходимость наличия редактора и корректора в производственном процессе при создании технической документации?
18. В чём состоят особенности и преимущества работы над техническими документами в команде? Приведите примеры из практики.
19. В каких вопросах технический писатель должен постоянно самосовершенствоваться и почему?
20. Приведите несколько отличий профессионального технического писателя от людей, которые не являются профессионалами в данной области.

8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине

Примерный перечень видов и форм контроля

1. выполнение учебных индивидуальных и групповых заданий в ходе практических занятий;
2. выполнение контрольных работ;
3. подготовка рефератов;
4. составление рецензий;
5. составление аннотаций или аннотированных списков информационных ресурсов;
6. составление тематических глоссариев;
7. написание эссе;
8. разработка учебных заданий и контрольно-измерительных материалов;

9. презентация результатов исследовательской и проектной деятельности;
10. контрольный опрос (устный или письменный);
11. тестирование;
12. коллоквиум;
13. индивидуальное собеседование;
14. зачет с оценкой;

8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания

Уровни	Содержательное описание уровня	Основные признаки выделения уровня (этапы формирования компетенции, критерии оценки сформированности)	Пятибалльная шкала (академическая) оценка	Двухбалльная шкала, зачет	БРС, % освоения (рейтинговая оценка)
Повышенный	Творческая деятельность	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Умение самостоятельно принимать решение, решать проблему/задачу теоретического и прикладного характера на основе изученных методов, приемов, технологий	отлично	зачтено	86-100
Базовый	Применение знаний и умений в более широких контекстах учебной и профессиональной деятельности, нежели по образцу с большей степени самостоятельности и инициативы	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Способность собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников и иллюстрировать ими теоретические положения или обосновывать практику применения	хорошо		71-85
Удовлетворительный (достаточный)	Репродуктивная деятельность	Изложение в пределах задач курса теоретически и практически контролируемого материала	удовлетворительно		55-70
Недостаточный	Отсутствие признаков удовлетворительного уровня		неудовлетворительно	не зачтено	Менее 55

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.

Основная литература

1. Михайлов, А. В. Профессия "Технический писатель", или "Рыцари клавиатуры". Базовые сведения. Приемы работы с текстом и программным обеспечением/ А. В. Михайлов. - 2-е изд. - Москва: ЛЕНАНД, 2018. - 155, [2] с.: ил. - Вариант загл.: "Рыцари клавиатуры". - Вариант загл.: Приемы работы с текстом и программным обеспечением. Имеются экземпляры в отделах: всего /all 5: НА(5)

Дополнительная литература

1. Кузнецов, С. Л. Современные технологии документационного обеспечения управления: учеб. пособие для вузов/ С. Л. Кузнецов. - [2-е изд., перераб. и доп.]. - Москва: Термика, 2014. - 287, [1] с. Имеются экземпляры в отделах : всего 6: УБ(6).

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.

- НЭБ Национальная электронная библиотека, диссертации и прочие издания
- eLIBRARY.RU Научная электронная библиотека, книги, статьи, тезисы докладов конференций
- Гребенников Электронная библиотека ИД журналы
- ЭБС Консультант студента
- ПРОСПЕКТ ЭБС
- ЭБС ZNANIUM.COM
- РГБ Информационное обслуживание по МБА
- БЕН РАН
- Электронно-библиотечная система (ЭБС) Кантитана (<https://elib.kantiana.ru/>)

Дополнительные ресурсы:

1. <https://www.ted.com/>
2. <http://ru.wikipedia.org/>

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

Программное обеспечение обучения включает в себя:

- система электронного образовательного контента БФУ им. И. Канта – www.lms-3.kantiana.ru, обеспечивающую разработку и комплексное использование электронных образовательных ресурсов;
- серверное программное обеспечение, необходимое для функционирования сервера и связи с системой электронного обучения через Интернет;
- установленное на рабочих местах студентов ПО: Microsoft Windows 7, Microsoft Office Standart 2010, антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security.

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

Для проведения занятий лекционного типа, практических и семинарских занятий используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные техническими

средствами обучения – мультимедийной проекционной техникой. Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования.

Для проведения лабораторных работ, (практических занятий – при необходимости) используются специальные помещения (учебные аудитории), оснащенные специализированным лабораторным оборудованием: персональными компьютерами с возможностью выхода в интернет и с установленным программным обеспечением, заявленным в п.11.

Для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные специализированной мебелью (для обучающихся), меловой / маркерной доской.

Для организации самостоятельной работы обучающимся предоставляются помещения, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

Для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья университетом могут быть представлены специализированные средства обучения, в том числе технические средства коллективного и индивидуального пользования.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Высшая школа лингвистики

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Профессиональная иноязычная терминология»

Шифр: 45.04.02

Направление подготовки: «Лингвистика»

**Профиль: «Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом
образовании»**

Квалификация (степень) выпускника: лингвист-исследователь

Калининград
2024

Лист согласования

Составитель: Болотина М.А., к.ф.н., доцент.

Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Протокол № 8 от «21» февраля 2024 г.

Председатель Ученого совета ОНК
«Институт образования и гуманитарных наук»

Профессор, д.п.н.
Руководитель образовательных программ

Бударина А.О.
Грищенко Е.Е.

Содержание

1. Наименование дисциплины «Профессиональная иноязычная терминология».
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.
4. Виды учебной работы по дисциплине.
5. Содержание дисциплины, в том числе практической подготовки в рамках дисциплины, структурированное по темам.
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.
7. Методические рекомендации по видам занятий
8. Фонд оценочных средств
 - 8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины
 - 8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля
 - 8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине
 - 8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания
9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины
10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Наименование дисциплины: «Профессиональная иноязычная терминология».

Цель изучения дисциплины: формирование у студентов системы компетенций, определённых основной образовательной программой по данному направлению подготовки, необходимых для дальнейшей профессиональной деятельности.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и содержание компетенции	Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	Результаты обучения по дисциплине
ОПК-3 Способен применять современные информационно-поисковые системы, корпусные базы данных, технологии сбора, обработки и интерпретации текстового материала в целях эффективного решения профессиональных задач.	ОПК-3.1 Уверенно использует современные информационно-поисковые системы и корпусные базы данных для решения профессиональных задач. ОПК-3.2 Владеет навыками сбора, обработки и анализа текстовых данных, применяя современные цифровые технологии.	Знать: современные информационно-поисковые системы и корпусные базы данных для решения профессиональных задач Уметь: применять современные информационно-поисковые системы, корпусные базы данных, технологии сбора, обработки и интерпретации текстового материала в целях эффективного решения профессиональных задач Владеть: навыками сбора, обработки и анализа текстовых данных, применяя современные цифровые технологии
ПК-2 Владеет практическими навыками разработки языкового контента и локализации мультикультурных компьютерных игр	ПК-2.1 Осуществляет анализ и разработку языкового контента мультикультурных компьютерных игр. ПК-2.2 Осуществляет локализацию мультикультурных компьютерных игр в языковой паре английский-русский.	Знать: особенности языкового контента мультикультурных компьютерных игр Уметь: осуществлять анализ и разработку языкового контента мультикультурных компьютерных игр Владеть: практическими навыками локализации мультикультурных компьютерных игр в языковой паре английский-русский

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Профессиональная иноязычная терминология» представляет собой дисциплину обязательной части блока дисциплин подготовки студентов.

4. Виды учебной работы по дисциплине.

Виды учебной работы по дисциплине зафиксированы учебным планом основной профессиональной образовательной программы по указанному направлению и профилю, выражаются в академических часах. Часы контактной работы и самостоятельной работы студента и часы, отводимые на процедуры контроля, могут различаться в учебных планах

ОПОП по формам обучения. Объем контактной работы включает часы контактной аудиторной работы (лекции/практические занятия/ лабораторные работы), контактной внеаудиторной работы (контроль самостоятельной работы), часы контактной работы в период аттестации. Контактная работа, в том числе может проводиться посредством электронной информационно-образовательной среды университета с использованием ресурсов сети Интернет и дистанционных технологий

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане). Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

№	Наименование раздела	Содержание раздела
1	Module 1. Computers today. Game Design	Unit 1 Living in a digital age Unit 2 Computer essentials Unit 3 Inside the system Unit 4 Buying a computer Text 1: Game Design. Text 2: Games. Text 3: Video Games
2	Module 2. Input/Output devices. Game Development.	Unit 5 Type, click and talk! Unit 6 Capture your favourite image Unit 7 Display screens and ergonomics Unit 8 Choosing a printer Unit 9 Devices for the disabled Text. Game Development
3	Module 3. Storage devices. Game Play.	Unit 10 Magnetic storage Unit 11 Optical storage Unit 12 Flash memory Text. Game Play
4	Module 4. Basic software. Game Engine.	Unit 13 The operating system (OS) Unit 14 Word processing (WP) Unit 15 Spreadsheets and databases Text. Game Engine
5	Module 5. Faces of the Internet. Codebase.	Unit 16 The Internet and email Unit 17 The Web

		Unit 18 Chat and conferencing Unit 19 Internet security Text. Codebase
6	Module 6. Creative software. Level Design.	Unit 20 Graphics and design Unit 21 Desktop publishing Unit 22 Multimedia Unit 23 Web design Text. Level Design
7	Module 7. Programming / Jobs in ICT. Games: Scripting Languages.	Unit 24 Program design and computer languages Unit 25 Java™ Unit 26 Jobs in ICT Text 1. MMORPG. Text 2. Myst. Text 3. Quake. Text 4. Scripting Languages
8	Module 8. Computers tomorrow Outline of Video Games. Video Game Genres.	Unit 27 Communication systems Unit 28 Networks Unit 29 Video games Unit 30 New technologies Text 1. Narrative. Text 2. Outline of Video Games. Text 3. Video Game Genres. Text 4. Game Designers.

Содержание дисциплины «Профессиональная терминология» составляют 8 модулей. Каждый модуль включает следующие обязательные разделы:

- лексика (рабочий словарь, активные случаи словообразования, учебный текст с заданиями, темы для устного обсуждения, аутентичный текст для активизации вокабуляра и письменного перевода, учебный проект);
- чтение и перевод текста по специальности, работа с лексическим минимумом;
- грамматика (теория и тренировочные упражнения);
- деловое общение (тренировочные упражнения, кейсы, проектная работа);
- тексты для самостоятельной и аудиторной работы

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

Рекомендуемая тематика учебных занятий в форме контактной работы:

Рекомендуемая тематика *практических* занятий:

Тема 1. Computers today. Game Design

1. Лексический/терминологический минимум по темам: 1) The digital age. The magic of computers. Advertising slogans. What is a computer? Technical specifications. What is inside a PC system? How memory is measured? Computer adverts. Technical specifications. 2) Game Design. Video Games.

2. Фонетика. Специфика артикуляции звуков, интонации, акцентуации и ритма нейтральной речи в изучаемом языке; основные особенности полного стиля произношения, характерные для сферы профессиональной коммуникации; чтение транскрипции. Произношение всех звуков английского языка. Членение фразы на смысловые группы.

Мелодическое оформление каждой смысловой группы в разных коммуникативных типах предложения (повествовательных, вопросительных и восклицательных). Графическая система языка. Разница между буквами и звуками. Фонетическая транскрипция.

Тема 2. Input/Output devices. Game Development

1. Лексический/терминологический минимум по темам: 1) Interacting with your computer. Speech recognition systems. The eyes of your computer. Press release: a digital camera. How screen displays work. Which type of printer should I buy? Printer adverts. Computers for the disabled. 2) Game Development.

2. Грамматический материал: Present tenses: Simple, Continuous, Perfect and Perfect Continuous Типы вопросов Фразовые глаголы, идиомы, предлоги

Тема 3. Storage devices. Game Play.

1. Лексический/терминологический минимум по темам: 1) Magnetic storage. Optical discs and drives. Memory in a flash! 2) Game Play.

2. Лексика. Понятие дифференциации лексики по сферам изменения (бытовая, терминологическая, общенаучная, официальная и др.). Понятие о свободных и устойчивых словосочетаниях, фразеологических единицах. Принцип частотности слов, входящих в словарь минимум. Принцип тематической связанности слов с будущей специальностью студента. Многочисленность слов и грамматических форм (напр., would, should, since, for, as, kind). Значения многозначного слова в контексте. Служебные и вводные слова и словосочетания — так называемые коннекторы связного текста (напр., in spite of, because of, due to, on account of, except, so far as, under the condition, however, on the one hand, first of all, besides, on the contrary, consequently).

3. Интернациональные слова и термины, значения которых могут быть определены по их графическому и звуковому образу без обращения к словарю (таких как instinct, intellect, import, export, sport, segment, marketing, economic, agent). Основные модели словообразования. Значения незнакомых производных и сложных слов. Необходимо также определить объем работы с так называемыми ложными друзьями переводчика (такими словами, как actual, original, progressive, specific, procedure, subject, object, extra).

Тема 4. Basic software. Game Engine.

1. Лексический/терминологический минимум по темам: 1) GUI operating systems. WP tools. An invoice and covering letter. Databases. 2) Game Engine.

2. Грамматический материал: Past forms: Simple, Continuous, Perfect and Perfect Continuous. Passive voice, used to/would Фразовые глаголы, идиомы, предлоги

Тема 5. Faces of the Internet. Codebase.

1. Лексический/терминологический минимум по темам: 1) Internet FAQs. Email features. A typical web page. The collectives of cyberspace. Virtual meetings. Netiquette Security and privacy on the Internet. 2) Codebase

2. Понятия об основных способах словообразования. Аффиксация. Суффиксы существительных: -er (writ-er), -or (elect-or), -ist (mate-ri-al-ist), -ism (capital-ism), -ing (mean-ing), -ment (govern-ment), -ness (busi-ness), -dom (free-dom), -ship (friend-ship), -ance / -ence (resist-ance, depend-ence), -ion / -ation (translat-ion, form-ation), -hood (child-hood), -ity (dens-ity). Суффиксы прилагательных: -less (home-less), -ful (hope-ful, -able / -ible (comf-ort-able), an / -ian (Americ-an), -ic (democrat-ic), -al (historic-al), -ous (continu-ous), -ant / -ent (depend-ent), -ish (child-ish), -ive (impress-ive), -y (health-y) Суффиксы наречий: -ly (quick-ly). Суффиксы глаголов: -en (fright-en), -fy (electri-fy), -ise / -ize (organize), -ate (demonstr-ate).

Тема 6. Creative software. Level Design.

1. Лексический/терминологический минимум по темам: 1) Computer graphics. What is desktop publishing? Steps in a Multimedia magic! Web page design. 2) Level Design.

2. Грамматический материал: Future forms. Фразовые глаголы, идиомы, предлоги. Infinitive/ing-forms, too, enough

Тема 7. Programming / Jobs in ICT. Games: Scripting Languages.

1. Лексический/терминологический минимум по темам: 1) Computer languages. The Java language. Job adverts. A letter of application 2) MMORPG. Myst. Quake. Scripting Languages.

2. Понятия об основных способах словообразования. Аффикация. Префиксы (существительных, прилагательных, глаголов): un- (unnatural), in- (in-equality, in-complete), im- (impossible), il- (il-logical), ir- (ir-rational), mis- (misunderstand, dis- (dis-belief) > over- (over-work), re- (re-write), de- (de-compose). Словосложение. Образование новых слов путем соединения основ двух слов: day-light, law-make, reading-room, open-faced, well-known. Конверсия. Переход слова из категории одной речи в другую без изменения формы слова: the house — to house, the number — to number, the place — to place.

Тема 8. Computers tomorrow. Outline of Video Games. Video Game Genres.

1. Лексический/терминологический минимум по темам: 1) Channels of communication. Networking FAQs. Game genres. Future trends. 2) Narrative. Outline of Video Games. Game Designers.

2. Грамматические навыки, обеспечивающие коммуникацию общего характера без искажения смысла при письменном и устном общении; основные грамматические явления, характерные для профессиональной речи. Глагол (Verb). Личные и неличные формы глагола. Основные формы глагола: инфинитив и прошедшее неопределенное время (Past Indefinite), причастие II (Participle II), причастие I (Participle I). Правильные и неправильные глаголы. Глаголы смысловые (to go, to live, to sit), вспомогательные (to be, to have, to do), модальные (can, may, must), глаголы-связки (to be, to seem, to remain). Переходные и непереходные глаголы. Залог и наклонение глагола.

Личные формы глагола. Изъявительное наклонение. Действительный залог (Active Voice). Группы простых временных форм (Simple Tenses), продолженных временных форм (Continuous Tenses) и перфектно-продолженных форм (Perfect Continuous Tenses). Их значение и употребление. Образование вопросительной и отрицательной форм глаголов каждой группы. Временные формы «будущее в прошедшем» (Future-in-the-Past) (He promised me that would come soon). Их значение и употребление. Страдательный залог (Passive Voice). Группа простых, продолженных и перфектных форм глагола в страдательном залоге. Образование вопросительных и отрицательных форм. Особенности употребления глаголов в страдательном залоге в английском языке по сравнению с русским. Способы перевода глаголов в страдательном залоге. 3. Лексический/терминологический минимум в объеме 4000 учебных лексических единиц общего и терминологического характера.

Материалы для самостоятельной работы студентов:

- Материалы практических занятий
- Учебно-методическая литература
- Информационные ресурсы сети "Интернет"
- Методические рекомендации и указания
- Фонды оценочных средств

Руководствуясь положениями статьи 47 и статьи 48 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» научно-педагогические работники и иные лица, привлекаемые университетом к реализации данной

образовательной программы, пользуются предоставленными академическими правами и свободами в части свободы преподавания, свободы от вмешательства в профессиональную деятельность; свободы выбора и использования педагогически обоснованных форм, средств, методов обучения и воспитания; права на творческую инициативу, разработку и применение авторских программ и методов обучения и воспитания в пределах реализуемой образовательной программы и отдельной дисциплины.

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане).

Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

7. Методические рекомендации по видам занятий

Лекционные занятия.

В ходе лекционных занятий обучающимся рекомендуется выполнять следующие действия. Вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные выводы и практические рекомендации по их применению. Задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых во внеаудиторное время можно сделать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал прослушанной лекции, а также подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений.

Практические и семинарские занятия.

На практических и семинарских занятиях в зависимости от темы занятия выполняется поиск информации по решению проблем, практические упражнения, контрольные работы, выработка индивидуальных или групповых решений, итоговое обсуждение с обменом знаниями, участие в круглых столах, разбор конкретных ситуаций, командная работа, представление портфолио и т.п.

Самостоятельная работа.

Самостоятельная работа осуществляется в виде изучения литературы, эмпирических данных по публикациям и конкретным ситуациям из практики, подготовке индивидуальных работ, работа с лекционным материалом, самостоятельное изучение отдельных тем дисциплины; поиск и обзор литературы и электронных источников; чтение и изучение учебника и учебных пособий.

8. Фонд оценочных средств

8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины

Основными этапами формирования указанных компетенций при изучении обучающимися дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой тем учебных занятий. Изучение каждой темы предполагает овладение обучающимися необходимыми компетенциями. Результат аттестации обучающихся на различных этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
Тема 1. Computers today. Game Design Тема 2. Input/Output devices. Game Development	ОПК-3, ПК-2	Зачет
Тема 3. Storage devices. Game Play. Тема 4. Basic software. Game Engine.	ОПК-3, ПК-2	Зачет с оценкой
Тема 5. Faces of the Internet. Codebase. Тема 6. Creative software. Level Design.	ОПК-3, ПК-2	Зачет
Тема 7. Programming / Jobs in ICT. Games: Scripting Languages. Тема 8. Computers tomorrow. Outline of Video Games. Video Game Genres.	ОПК-3, ПК-2	Зачет с оценкой

8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Тест 1. Тема: Термины

Тип задания	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильные ответы	Сложность вопроса	Описание

MultipleSelection	Any kind of imagined world	<table border="1"> <tr><td>Fiction</td></tr> <tr><td>Fictional world</td></tr> <tr><td>Fictional time</td></tr> </table>	Fiction	Fictional world	Fictional time	1, 2	2	91	
Fiction									
Fictional world									
Fictional time									
MultipleSelection	Данные суффиксы используются в словообразовании английского существительного	<table border="1"> <tr><td>1.-less</td></tr> <tr><td>2.-ness</td></tr> <tr><td>3.-ment</td></tr> <tr><td>4.-tion</td></tr> </table>	1.-less	2.-ness	3.-ment	4.-tion	2, 3, 4	1	92
1.-less									
2.-ness									
3.-ment									
4.-tion									
MultipleSelection	Данные суффиксы используются в словообразовании английского прилагательного	<table border="1"> <tr><td>1.-less</td></tr> <tr><td>2.-ness</td></tr> <tr><td>3.-ous</td></tr> <tr><td>4.-tion</td></tr> </table>	1.-less	2.-ness	3.-ous	4.-tion	1,3	1	93
1.-less									
2.-ness									
3.-ous									
4.-tion									
SingleSelection	General term for 3D action games seen from a first person perspective, usually involving firearms	<table border="1"> <tr><td>Fun</td></tr> <tr><td>FPS</td></tr> <tr><td>Flaw</td></tr> </table>	Fun	FPS	Flaw	2	2	94	
Fun									
FPS									
Flaw									
ShortAnswer	Назовите понятие, характеризующее наличие у слова нескольких взаимосвязанных значений		полисеми я	1	95				
SingleSelection	An activity which is essentially free (voluntary), separate [in time and space], uncertain, unproductive, governed by rules	<table border="1"> <tr><td>game</td></tr> <tr><td>contest</td></tr> <tr><td>quiz</td></tr> </table>	game	contest	quiz	1	2	96	
game									
contest									
quiz									
MultipleSelection	Неологизмы делятся на:	<table border="1"> <tr><td>номинативные</td></tr> <tr><td>первичные</td></tr> <tr><td>стилистические</td></tr> </table>	номинативные	первичные	стилистические	1,3	2	97	
номинативные									
первичные									
стилистические									
SingleSelection	Разные словоформы/словосочетания, совпавшие по звучанию при различии лексических значений	<table border="1"> <tr><td>омофоны</td></tr> <tr><td>омографы</td></tr> <tr><td>омонимы</td></tr> </table>	омофоны	омографы	омонимы	1	1	98	
омофоны									
омографы									
омонимы									

ShortAnswer	Близкозвучные однокорневые или разнокорневые слова		Пароним ы	2	99
SingleSelection	Социально обусловленная разновидность национального языка, в которой реализуются средства, находящиеся за пределами литературной нормы	архаизм просторечие территориальный диалект	2	2	101
SingleSelection	Слово или выражение, замещающее другое слово или выражение, которое представляется говорящему нежелательным	эвфемизм жаргонизмы варваризмы	1	1	101
SingleSelection	The rules of the game	mechanics dynamics aesthetics	1	2	102
SingleSelection	The emergent behavior of the rules of the game	mechanics dynamics aesthetics	2	2	103
SingleSelection	The user experience of the game	mechanics dynamics aesthetics	3	2	104

MultipleSelection	Выделяются следующие разряды лексики	<table border="1"> <tr><td>специальная</td></tr> <tr><td>официальная</td></tr> <tr><td>прагматическая</td></tr> <tr><td>публицистическая</td></tr> </table>	специальная	официальная	прагматическая	публицистическая	1,2,4	2	105
специальная									
официальная									
прагматическая									
публицистическая									
MultipleSelection	Generally speaking, a multiplayer persistent game where players control a character that develops skills over time.	<table border="1"> <tr><td>MMORPG</td></tr> <tr><td>MMOG</td></tr> <tr><td>Battle</td></tr> </table>	MMORPG	MMOG	Battle	1,2	2	106	
MMORPG									
MMOG									
Battle									
SingleSelection	Как изучается слово в семасиологии?	<table border="1"> <tr><td>с точки зрения сферы распространения</td></tr> <tr><td>с точки зрения происхождения</td></tr> <tr><td>с точки зрения особенностей его лексического значения</td></tr> </table>	с точки зрения сферы распространения	с точки зрения происхождения	с точки зрения особенностей его лексического значения	3	2	107	
с точки зрения сферы распространения									
с точки зрения происхождения									
с точки зрения особенностей его лексического значения									
SingleSelection	Лексические омонимы – это	<table border="1"> <tr><td>слова одной части речи, сходные по звучанию и значению</td></tr> <tr><td>слова одной части речи, совпадающие в звуковом и буквенном составе</td></tr> <tr><td>слова одной части речи, совпадающие в грамматической форме, произношении и написании</td></tr> </table>	слова одной части речи, сходные по звучанию и значению	слова одной части речи, совпадающие в звуковом и буквенном составе	слова одной части речи, совпадающие в грамматической форме, произношении и написании	3	1	108	
слова одной части речи, сходные по звучанию и значению									
слова одной части речи, совпадающие в звуковом и буквенном составе									
слова одной части речи, совпадающие в грамматической форме, произношении и написании									

SingleSelection	Омофоны	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">совпадают в звучании и написании</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">совпадают в звучании, но отличаются в написании</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">совпадают в звучании и написании в одной грамматической форме</div>	2	1	109
MultipleSelection	Антонимом к слову warm является слово	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">cool</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">hot</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">cold</div>	1,3	1	110
SingleSelection	Основная структурно-семантическая единица языка, служащая для именованя предметов и их свойств, явлений, отношений действительност и	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">предложение</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">слово</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">словосочетание</div>	2	2	111
SingleSelection	Как называются пары слов rise - raise; lie - lay; crush - crash?	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">синонимы</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">гипонимы и гиперонимы</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">паронимы</div>	3	2	112
SingleSelection	Каковы основные пути развития словарного состава языка?	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">развитие исконной лексики и заимствования из других языков</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">переход просторечной</div>	1	2	113

		лексики в литературный язык			
		переход диалектной лексики в литературный язык			
MultipleSelection	Какие из следующих слов являются заимствованиями	game strategy controle	2,3	2	114
MultipleSelection	Какие признаки относятся к дифференциальным признакам значений слов, входящих в лексико-семантическую группу: dollar, euro, rouble, pound?	денежная единица время использования денежной единицы страна, в которой имела хождение денежная единица	1,3	2	115

8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине

Образец контрольной работы /теста и т.п. для промежуточного контроля.
MODULE 2

A Vocabulary

1. Which device (a-h) would you use for the tasks (1-8)?

- 1 to show data on the screen
 - 2 to capture moving images and then download them to the computer
 - 3 to read price labels on products sold in shops
 - 4 to read text or pictures from paper and transfer the information onto the computer
 - 5 to type text into a computer
 - 6 to select menu options, text and graphics displayed on the monitor
 - 7 to send live video images via the Internet
 - 8 to enter drawings and sketches into the computer
- a scanner b monitor c webcam d bar code reader e graphics tablet f digital video camera g keyboard h mouse

2. Complete each sentences using the word in brackets and one of these suffixes.

Adjective suffixes: -ful, -less, -ive, -ed, -al, -y, -ic Noun suffixes: -tion, -er, -ing, -logy, -ness

- 1 We are the world's leading of digital cameras for professional photographers (manufacture)
- 2 We offer the most advanced in printing services (techno)
- 3 The amount of light produced by an LCD screen is called , or luminance, measured in cd/m2. (bright)
- 4 A mouse has no cable, and an optical mouse has no ball, (wire)
- 5 This camcorder will give you rich, pictures, thanks to its CMOS sensor (colour)
- 6 A digital camera uses a digital image sensor instead of film (photograph)

3. What do these abbreviations stand for?

- 1 LCD
- 2 CRT
- 3 RSJ

- 4 dpi
- 5 WAI
- 6 USB

B Language work

4. Describe the use of these devices.

A digital camera

Example: A digital camera is used to take and store images as digital (binary) data, which can then be processed by a PC.

- 1 A printer
- 2 A touch screen
- 3 A game controller

5. Complete these sentences using the comparative or superlative form of the adjectives in brackets.

- 1 Laser printers are usually (fast) than inkjets, printing text pages at a speed of 10 to 20 ppm, and are (cheap) __ to operate.
- 2 The human brain is far (powerful) _ than the (advanced) computer working at its full capacity.
- 3 I recommend getting the (high) resolution monitor you can afford.
- 4 Plasma screens are (heavy) than LCD screens.
- 5 The ILOVEYOU computer bug is the (bad) virus in history.
- 6 Film scanners are (expensive) than flatbeds, usually starting at £250.
- 7 This printer has been ranked as the (less reliable) on the market.

6. Explain these noun phrases.

Example: disk controller = a chip that controls a disk drive

- 1 A speech recognition system
- 2 A voice-activated computer
- 3 The teacher's laptop
- 4 A drawing and painting program

C Reading

7. Read the text and find the following.

- 1 a type of interface that allows users to select things by clicking on icons and menus
 - 2 the technique which uses a computer model or program to reproduce a particular situation
 - 3 a device used to manipulate and move virtual objects with your hands
 - 4 devices which contain movement sensors
 - 5 the machines that simulate flying conditions
 - 6 machines designed to operate in dangerous environments
- 2 marks for each correct answer.

Virtual reality devices

The most common user interface in computing today is a graphical user interface, or GUI. Typically, a GUI includes menus, windows, icons, buttons and a mouse as pointing device. But with the development of virtual reality (VR) techniques, a different type of interface has emerged: a virtual interface. VR uses 3-D graphics and computer simulation to generate an imaginary world in which the user can move.

In a virtual interface, you put on a head-mounted display (HMD) to see the pictures, which makes you feel as if you are in a 3-D world. Most HMDs have two displays and provide stereoscopic vision.

You also use sophisticated controlling devices, such as 3-D joysticks, gloves, special suits and motion detectors. A virtual mouse, trackball or joystick is used to move around the space you are

exploring. A data glove (or VR glove) has pressure pads and sensors on the fingers which make you feel as if you are picking up objects and touching things.

Full body suits with position and bend sensors are used for capturing motion. Motion detectors allow the machine to sense when and how you move.

VR systems are already being used in fields like video games, architectural design and virtual exhibitions. Other VR applications allow participants to view reality from an advantageous position, for example simulators and telepresence systems. In simulators, scientists recreate a particular condition or situation by using a computer program to reproduce it. For example, pilots use flight simulators to do their training. A telepresence system connects remote sensors in the real world with the senses of a person; for instance, doctors use tiny cameras and instruments on cables to do complicated surgery, and scientists use remotely operated robots to work in dangerous conditions, to explore volcanic activity, the depths of the ocean, or outer space.

8. Find the words in the text with the following meanings.

- 1 artificial reality or environment generated by computers
- 2 user interface based on virtual reality
- 3 a video display that a person wears in front of the face
- 4 effect of perceiving a 3-D world by sending two views to the user's right and left eyes
- 5 control device used in video games
- 6 very small

D Writing

9. You have read this post on a forum. Write a response, describing the advantages and disadvantages of the two options.

"I need to scan and print all sorts of text and graphic documents. Should I get a multifunction printer or a separate printer and a scanner?"

Вопросы для итогового контроля (устное собеседование):

- 1) Computers today.
- 2) Basics of Game Design.
- 3) Input/Output devices.
- 4) Game Development.
- 5) Storage devices.
- 6) Game Play.
- 7) Basic software.
- 8) Game Engine.
- 9) Faces of the Internet.
- 10) Codebase.
- 11) Creative software.
- 12) Level Design.

Образец текста для письменного экзаменационного перевода

Video game

A video game is an electronic game that involves human interaction with a user interface to generate visual feedback on a video device. The word video in video game traditionally referred to a raster display device, but following popularization of the term "video game", it now implies any type of display device. The electronic systems used to play video games are known as platforms; examples of these are personal computers and video game consoles. These platforms range from large mainframe computers to small handheld devices. Specialized video games such as arcade games, while previously common, have gradually declined in use. Video games have gone on to become an art form and industry.

The input device used to manipulate video games is called a game controller, and varies across

platforms. For example, a controller might consist of only a button and a joystick, while another may feature a dozen buttons and one or more joysticks. Early personal computer games often needed a keyboard for gameplay, or more commonly, required the user to buy a separate joystick with at least one button. Many modern computer games allow or require the player to use a keyboard and a mouse simultaneously. A few of the most common game controllers are gamepads, mice, keyboards, and joysticks.

Video games typically use additional means of providing interactivity and information to the player. Audio is almost universal, using sound reproduction devices, such as speakers and headphones. Other feedback may come via haptic peripherals, such as vibration or force feedback, with vibration sometimes used to simulate force feedback.

In the early days of cartridge consoles, they were sometimes called TV games.

Tennis for Two, an early analog computer game that used an oscilloscope for a display

Early games used interactive electronic devices with various display formats. The earliest example is from 1947—a "Cathode ray tube Amusement Device" was filed for a patent on January 25, 1947, by Thomas T. Goldsmith Jr. and Estle Ray Mann, and issued on December 14, 1948, as U.S. Patent 2455992.

Inspired by radar display tech, it consisted of an analog device that allowed a user to control a vector-drawn dot on the screen to simulate a missile being fired at targets, which were drawings fixed to the screen.

Образец текста для аннотирования:

Video game development

Video game development is the generally involved and lengthy process of creating a video game. Development is undertaken by a game developer, which may range from a single person to a large business. Mainstream games are normally funded by a publisher and take several years to develop. Indie games can take less time and can be produced cheaply by individuals and small developers. The indie game industry has seen a rise in recent years with the growth of new online distribution systems and the mobile game market.

The first video games were developed in the 1960s, but required mainframe computers and were not available to general public. Commercial game development began in 1970s with the advent of first generation video game consoles and home computers. Due to low costs and low capabilities of computers, a lone programmer could develop a full game. However, approaching the 21st century, ever-increasing computer processing power and heightened consumer expectations made it impossible for a single developer to produce a mainstream game. The average price of game production slowly rose from US\$1M–4M in 2000 to over 5M in 2006 to over 20M in 2010.

Mainstream games are generally developed in phases. First, in pre-production, pitches, prototypes, and game design documents are written. If the idea is approved and the developer receives funding, a full-scale development begins. This usually involves a 20–100 person team of various responsibilities, such as designers, artists, programmers, testers, etc. The games go through development, alpha, and beta stages until finally being released. Modern games are advertised, marketed, and showcased at trade show demos. Even so, many games do not turn a profit.

Overview

Game development is the software development process by which a video game is produced. Games are developed as a creative outlet and to generate profit. Development is normally funded by a publisher. Well-made games bring profit more readily. However, it is important to estimate a game's financial requirements, such as development costs of individual features. Often game projects developed with "heart and soul" turn no profit.[8] Failing to provide clear implications of game's expectations may result in exceeding allocated budget.[6] In fact, the majority of commercial games do not produce profit. Developers such as BioWare, Blizzard Entertainment, and id Software are renowned for releasing quality games on completion, rather

than being constrained by financial limitations. However, most developers cannot afford changing development schedule and require estimating their capabilities with available resources before production.

The game industry requires innovations, as publishers cannot profit from constant release of repetitive sequels and imitations. Every year new independent development companies open and some manage to develop hit titles. Similarly, many developers close down because they cannot find a publishing contract or their production is not profitable. It is difficult to start a new company due to high initial investment required. Nevertheless, growth of casual and mobile game market has allowed developers with smaller teams to enter the market. Once the companies become financially stable, they may expand to develop larger games. Most developers start small and gradually expand their business. A developer receiving profit from a successful title may store up a capital to expand and re-factor their company, as well as tolerate more failed deadlines.

8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания

Уровни	Содержательное описание уровня	Основные признаки выделения уровня (этапы формирования компетенции, критерии оценки сформированности)	Пятибалльная шкала (академическая) оценка	Двухбалльная шкала, зачет	БРС, % освоения (рейтинговая оценка)
Повышенный	Творческая деятельность	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Умение самостоятельно принимать решение, решать проблему/задачу теоретического и прикладного характера на основе изученных методов, приемов, технологий	отлично	зачтено	86-100
Базовый	Применение знаний и умений в более широких контекстах учебной и профессиональной деятельности, нежели по образцу с большей степени самостоятельности и инициативы	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Способность собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать информацию из найденных теоретических источников и иллюстрировать ими теоретические положения или обосновывать практику применения	хорошо		71-85

Удовлетворительный (достаточный)	Репродуктивная деятельность	Изложение в пределах задач курса теоретически и практически контролируемого материала	удовлетворительно		55-70
Недостаточный	Отсутствие признаков удовлетворительного уровня		неудовлетворительно	не зачтено	Менее 55

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.

Основная литература

1. Гордеева М.Н., Гужева Е.В. Английский язык для специальных целей: Electronics. Information Technologies, 2018 <https://znanium.ru/>
2. Infotech. English for computer users: Student's Book/ Santiago Remacha Esteras. - 4th ed. - Cambridge: Cambridge University Press, 2009. - 1 эл. опт. диск (CD-ROM). - (Cambridge Professional English). Имеются экземпляры в отделах: Ресурсный центр

Дополнительная литература

1. Леонович О.А. English English for Teachers. Английский язык для педагогов. ФЛИНТА: 2019 <https://znanium.ru/>
2. Objective CAE: Student's Book/ Felicity O'Dell, Annie Broadhead. - 2nd ed.. - Cambridge; New York; Melbourne: Cambridge University Press, 2008. - 207 p. – Имеются экземпляры: УБ (14).

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.

- НЭБ Национальная электронная библиотека, диссертации и прочие издания
- eLIBRARY.RU Научная электронная библиотека, книги, статьи, тезисы докладов конференций
- Гребенников Электронная библиотека ИД журналы
- ЭБС Консультант студента
- ПРОСПЕКТ ЭБС
- ЭБС ZNANIUM.COM
- РГБ Информационное обслуживание по МБА
- БЕН РАН
- Электронно-библиотечная система (ЭБС) Кантитана (<https://elib.kantiana.ru/>)

Дополнительные ресурсы

1. <https://www.ukessays.com/> (дата обращения: 09.02.2020)
2. <https://www.youtube.com/watch?v=OV6gkfI3E3s> (дата обращения: 09.02.2020)
3. <https://www.languagewire.com/en/lw/themes> (дата обращения: 09.02.2020)
4. <https://global-lingo.com> (дата обращения: 09.02.2020)
5. <http://education.abc.net.au/> (дата обращения: 09.02.2020)
6. <https://www.ted.com/> (дата обращения: 09.02.2020)
7. <http://ru.wikipedia.org/> (дата обращения: 09.02.2020) МООС
1. <https://www.futurelearn.com/> (дата обращения: 09.02.2020)
2. <https://ru.coursera.org/> (дата обращения: 09.02.2020)

Электронные специализированные словари:

1. http://www.metromir.ru/voc_comp.php?litter=Z&mode=by_litter (дата обращения: 09.02.2020)
2. <http://soft.mail.ru/program/slovar-kompyuternyh-terminov> (дата обращения: 09.02.2020)
3. www.half-real.net (дата обращения: 09.02.2020)
4. http://www.alanemrich.com/Class/Class_PGD_glossary.htm (дата обращения: 09.02.2020)

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

Программное обеспечение обучения включает в себя:

- система электронного образовательного контента БФУ им. И. Канта – www.lms-3.kantiana.ru, обеспечивающую разработку и комплексное использование электронных образовательных ресурсов;
- серверное программное обеспечение, необходимое для функционирования сервера и связи с системой электронного обучения через Интернет;
- установленное на рабочих местах студентов ПО: Microsoft Windows 7, Microsoft Office Standart 2010, антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security.

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

Для проведения занятий лекционного типа, практических и семинарских занятий используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные техническими средствами обучения – мультимедийной проекционной техникой. Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования.

Для проведения лабораторных работ, (практических занятий – при необходимости) используются специальные помещения (учебные аудитории), оснащенные специализированным лабораторным оборудованием: персональными компьютерами с возможностью выхода в интернет и с установленным программным обеспечением, заявленным в п.11.

Для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные специализированной мебелью (для обучающихся), меловой / маркерной доской.

Для организации самостоятельной работы обучающимся предоставляются помещения, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

Для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья университетом могут быть представлены специализированные средства обучения, в том числе технические средства коллективного и индивидуального пользования.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа лингвистики

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование: «Теория обучения иностранным языкам в вузе»

Шифр: 45.04.02

Направление подготовки: «Лингвистика»

**Профиль: «Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом
образовании»**

Квалификация (степень) выпускника: лингвист-исследователь

**Калининград
2024**

Лист согласования

Составитель: Бударина А.О., доктор педагогических наук, профессор; Миркина Ю.З., кандидат филологических наук, доцент; Ефремова Д.А., кандидат педагогических наук, доцент; Насырова А.А., кандидат педагогических наук, доцент.
Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Протокол № 8 от «21» февраля 2024 г.

Председатель Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Д.п.н., профессор
Руководитель ОПОП ВО

А.О. Бударина
Е.Е. Грищенко

Содержание

1. Наименование дисциплины «Теория обучения иностранным языкам в вузе».
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.
4. Виды учебной работы по дисциплине.
5. Содержание дисциплины, в том числе практической подготовки в рамках дисциплины, структурированное по темам.
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.
7. Методические рекомендации по видам занятий
8. Фонд оценочных средств
 - 8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины
 - 8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля
 - 8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине
 - 8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания
9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины
10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Наименование дисциплины: «Теория обучения иностранным языкам в вузе».

Целью дисциплины является формирование у студентов системы компетенций, охватывающих теоретические вопросы обучения иностранным языкам в вузе.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и содержание компетенции	Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	Результаты обучения по дисциплине
ОПК-3 Способен применять современные информационно-поисковые системы, корпусные базы данных, технологии сбора, обработки и интерпретации текстового материала в целях эффективного решения профессиональных задач.	ОПК-3.1 Уверенно использует современные информационно-поисковые системы и корпусные базы данных для решения профессиональных задач. ОПК-3.2 Владеет навыками сбора, обработки и анализа текстовых данных, применяя современные цифровые технологии.	Знать: принципы работы современных информационно-поисковых систем и корпусных баз данных, а также методы сбора, обработки и анализа текстовых данных с использованием цифровых технологий. Уметь: эффективно использовать информационно-поисковые системы и корпусные базы данных для решения профессиональных задач, а также применять навыки сбора, обработки и анализа текстовых данных с помощью современных цифровых инструментов. Владеть: практическими навыками работы с различными типами информационно-поисковых систем и корпусных баз данных, а также иметь опыт использования цифровых технологий для сбора, обработки и анализа текстовых данных в контексте своей профессиональной деятельности.
ПК-1 Способен применять знания тенденций развития рынка международной игровой индустрии при планировании и проведении учебных занятий с использованием мультимедийных компьютерных игр	ПК-1.1 Демонстрирует знание направлений развития международной игровой индустрии и особенностей современных мультимедийных компьютерных игр ПК-1.2 Проектирует и реализует применение мультимедийных компьютерных игр в процессе обучения	Знать: тенденции развития рынка программного обеспечения и международной игровой индустрии; Уметь: планировать учебные занятия с использованием мультимедийных компьютерных игр с учетом тенденций развития рынка программного обеспечения и международной игровой индустрии; проводить учебные занятия с использованием мультимедийных компьютерных игр с учетом тенденций развития рынка программного обеспечения и

		<p>международной игровой индустрии ;</p> <p>Владеть: навыками планирования учебных занятий с использованием мультимедийных компьютерных игр с учетом тенденций развития рынка программного обеспечения и международной игровой индустрии; навыками проведения учебных занятий с использованием мультимедийных компьютерных игр с учетом тенденций развития рынка программного обеспечения и международной игровой индустрии.</p>
<p>ПК-3 Способен реализовывать образовательные программы в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов соответствующих уровней образования, а также с законодательными актами и нормативно-правовым обеспечением в сфере дополнительного образования</p>	<p>ПК-3.1 Знает преподаваемый предмет, психолого-педагогические основы и современные образовательные технологии, особенности организации образовательного процесса в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов, а также с законодательным и нормативно-правовым обеспечением в сфере образования</p> <p>ПК-3.2 Умеет использовать педагогически обоснованные формы, методы и приемы организации деятельности обучающихся, применять современные образовательные технологии, создавать образовательную среду, обеспечивающую формирование у обучающихся образовательных результатов, предусмотренных ФГОС и(или) образовательными стандартами, установленными</p>	<p>Знать: требования, предъявляемые к качеству образования всех видов и уровней при реализации образовательных программ в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов соответствующих уровней образования; законодательное и нормативно-правовое обеспечение в сфере дополнительного образования</p> <p>Уметь: создавать современную безопасную образовательную среду, обеспечивающую высокое качество и доступность образования всех видов и уровней; преподавать учебные курсы, дисциплины (модули) или проводить отдельные виды учебных занятий по программам бакалавриата и дополнительного профессионального образования; реализовывать образовательные программы в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов соответствующих уровней образования</p> <p>Владеть: навыками создания современной образовательной среды, обеспечивающей высокое качество и доступность образования всех видов и уровней при планировании и проведении учебных занятий, преподавании учебных курсов, дисциплин</p>

	образовательной организацией, и(или) образовательной программой, а также с учетом законодательного и нормативно-правового обеспечения в сфере дополнительного образования	(модулей) или проведении отдельных видов учебных занятий по программам бакалавриата и дополнительного профессионального образования в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов соответствующих уровней образования
ПК-4 Способен планировать и проводить прикладные научные исследования, анализировать результаты научных исследований, применять их при решении конкретных научно-исследовательских задач в сфере профессиональной деятельности	<p>ПК-4.1 Знает инновационные технологии организации сбора, обработки данных и их интерпретации для проведения прикладных научных исследований в сфере интегрированных естественно-научного и художественного направлений образовательной деятельности</p> <p>ПК-4.2 Умеет обосновывать свою позицию при выборе методов и технологий организации сбора, обработки данных и их интерпретации для проведения прикладных научных исследований в сфере профессиональной деятельности</p> <p>ПК-4.3 Владеет методами организации сбора (индивидуальной, групповой, массовой) профессионально важной информации, обработки данных и их интерпретации для проведения прикладных научных исследований в сфере профессиональной деятельности</p>	<p>Знать: инновационные технологии организации сбора, обработки данных и их интерпретации для проведения прикладных научных исследований в сфере интегрированных естественно-научного и художественного направлений образовательной деятельности.</p> <p>Уметь: обосновывать свою позицию при выборе методов и технологий организации сбора, обработки данных и их интерпретации для проведения прикладных научных исследований в сфере профессиональной деятельности.</p> <p>Владеть: методами организации сбора (индивидуальной, групповой, массовой) профессионально важной информации, обработки данных и их интерпретации для проведения прикладных научных исследований в сфере профессиональной деятельности.</p>
ПК-5 Способен проектировать и осуществлять комплексные исследования, в том числе междисциплинарные, на основе целостного	ПК-5.1 Выдвигает и доказывает гипотезу при изучении явлений и законов естественного языка, проводит индуктивное построение гипотезы на основе фактов, полученных в результате эксперимента.	<p>Знать: методы и подходы к проведению комплексных исследований, включая междисциплинарные, а также основы лингвистики и переводоведения.</p> <p>Уметь: формулировать и проверять гипотезы, проводить</p>

<p>системного научного мировоззрения с использованием знаний в области лингвистики и переводоведения.</p>	<p>ПК-5.2 Корректно систематизирует предполагаемые способы и пути решения выдвинутой проблемы, анализирует ресурсы и источники, необходимые для проведения исследовательской работы, развернуто описывает и анализирует результаты исследования, оценивает их достоверность и возможные погрешности.</p>	<p>эксперименты, анализировать и систематизировать данные, оценивать результаты и возможные погрешности. Владеть: навыками систематизации способов и путей решения проблем, анализа ресурсов и источников, описания и анализа результатов исследования.</p>
---	--	---

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Теория обучения иностранным языкам в вузе» представляет собой дисциплину обязательной части блока дисциплин подготовки студентов.

4. Виды учебной работы по дисциплине.

Виды учебной работы по дисциплине зафиксированы учебным планом основной профессиональной образовательной программы по указанному направлению и профилю, выражаются в академических часах. Часы контактной работы и самостоятельной работы студента и часы, отводимые на процедуры контроля, могут различаться в учебных планах ОПОП по формам обучения. Объем контактной работы включает часы контактной аудиторной работы (лекции/практические занятия), контактной внеаудиторной работы (контроль самостоятельной работы), часы контактной работы в период аттестации. Контактная работа, в том числе может проводиться посредством электронной информационно-образовательной среды университета с использованием ресурсов сети Интернет и дистанционных технологий

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане). Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

№	Наименование раздела	Содержание раздела
1.	Тема 1. Теория обучения иностранным языкам в вузе как наука.	Комплексный характер современной теории обучения иностранным языкам. Основные закономерности овладения иностранным языком в условиях языкового и неязыкового вуза. Основные категории и понятия: принципы, методы, подходы.
2.	Тема 2. Языковая политика в области обучения иностранным языкам в вузе.	Интеграция России в мировое образовательное пространство. Россия в зеркале Болонского процесса.
3.	Тема 3. Цели, содержание и средства обучения иностранным языкам в вузе.	Современные цели обучения иностранным языкам в вузе, Основные составляющие содержания обучения иностранным языкам в вузе. Актуальные и эффективные средства обучения иностранным языкам в вузе.
4.	Тема 4. Коммуникативная компетенция и профессиональная компетентность как ведущие цели обучения иностранным языкам в вузе.	Компоненты коммуникативной компетенции. Прагматическая, иллокутивная, организационная, грамматическая компетенции. Психофизиологические механизмы общения. Профессиональная компетентность и ее составляющие. Профессиограмма преподавателя иностранного языка. Функции преподавателя на уроке.
5.	Тема 5. Основные компоненты профессиональной компетентности преподавателя иностранного языка	Профессиональная компетенция учителя и ее составляющие. Профессиограмма как перечень требований к преподавателю в области владения иностранным языком, способности его преподавать, личностных качеств и профессионального мастерства. Функции преподавателя на уроке. Педагогическое общение как форма взаимодействия педагога и учащихся в процессе учебной деятельности. Коммуникативный акт как минимальная единица педагогического общения. Педагогическая практика в системе подготовки учителя иностранного языка.
6.	Тема 6. Принципы обучения иностранным языкам как концептуальные положения методической системы.	Принципы обучения как исходные положения, определяющие требования к обучению и его составляющим: целям, методам, средствам, содержанию обучения. Существующие классификации принципов обучения. Возможность классификации принципов обучения на основе базисных для методики наук: дидактики, лингвистики, психологии. Собственно

		методические принципы. Взаимодействие принципов обучения в учебном процессе.
7.	Тема 7. Методы обучения иностранным языкам в вузе.	Переводные методы; прямой и непрямой методы; аудио-лингвальный и аудио-визуальный методы; аудио-лингвальный и аудио-визуальный методы; сознательно-сопоставительный и сознательно-практический методы в России и за рубежом; интенсивные методы: социально-экономические предпосылки, лингвистические и психологические основы методических направлений; основные представители. Цели, содержание, принципы, приемы обучения. Упражнения.
8.	Тема 8. Технологии обучения иностранным языкам в вузе.	Важнейшие характеристики технологий обучения: результативность обучения, экономичность, эргономичность, высокая мотивированность в овладении языком. Классификация технологий обучения иностранным языкам в вузе.
9.	Тема 9. Подходы к преподаванию иностранных языков в вузе.	Классификация подходов к преподаванию иностранных языков в вузе. Коммуникативный и интегративный подходы как ведущие в современной теории обучения иностранным языкам в вузе.
10.	Тема 10. Обучение аудированию.	Основные принципы формирования навыков аудирования. Цели, виды и типы аудирования. Уровни понимания текста. Этапы работы над текстом. Особенности урока, направленного на формирование навыков аудирования. Аудирование как вид речевой деятельности и одна из форм устного общения. Аудирование как цель и средство обучения иностранному языку. Факторы, обуславливающие успешность восприятия и понимания иноязычной речи на слух. Взаимодействие аудирования с другими видами речевой деятельности. Механизмы аудирования. Фазы аудирования. Трудности аудирования лингвистического, психологического характера и связанные с условиями восприятия речи.
11.	Тема 11. Обучение говорению.	Говорение. Правильность и беглость речи. Основные принципы развития навыков говорения. Особенности урока, направленного на формирование навыков говорения. Содержательная и языковая стороны речи. Упражнения, направленные на формирование навыков устной речи.

		<p>Говорение как цель и средство обучения. Говорение как умение. Взаимодействие говорения с другими видами речевой деятельности. Виды говорения в зависимости от степени участия мышления в процессе речевой деятельности: говорение инициативное, реактивное, имитативное, ассоциативное.</p>
12.	Тема 12. Обучение устной диалогической и монологической речи.	<p>Монологические тексты и их коммуникативные цели. Формы контроля монологической речи. Уровни владения монологической речью на базовом и пороговом уровнях овладения языком в средней школе. Диалогические тексты и их коммуникативные цели. Формы контроля диалогической речи.</p>
13.	Тема 13. Обучение чтению.	<p>Формирование навыков чтения. Цели, виды и типы чтения. Особенности урока, направленного на формирование навыков чтения.</p> <p>Чтение как вид речевой деятельности. Чтение как цель и средство обучения. Роль и место чтения в системе обучения иностранному языку. Чтение как умение извлекать информацию из печатного текста и ее смысловой обработки. Психологические механизмы чтения, Связь чтения с другими видами речевой деятельности. Приемы овладения техникой чтения. Текст как единица обучения чтению. Отбор текстов для разных этапов обучения. Приемы адаптации текста. Этапы работы над учебным текстом: предтекстовые, притекстовые, послетекстовые задания.</p>
14.	Тема 14. Обучение письму.	<p>Письмо и письменная речь. Основные навыки формирования навыков письма и письменной речи. Интерактивные приемы, используемые для формирования навыков письменной речи. Комментирование содержательной стороны письменной речи. Навыки графические, каллиграфические, орфографические. Письменная речь как умение выражать мысли в письменной форме. Письмо и письменная речь как цель и средство обучения иностранному языку. Тексты письменной речи.</p>
15.	Тема 15. Обучение переводу.	<p>Учебный и профессиональный перевод. Роль учебного перевода в овладении языком. Виды перевода: устный, письменный, синхронный,</p>

		последовательный, дословный, подготовленный, адаптированный.
16.	Тема 16. Обучение произношению.	Ударение в предложении. Изменение звуков в связной речи. Интонация. Фонетическая отработка. Особенности фонетической отработки на разных уровнях развития языковых компетенций.
17.	Тема 17. Обучение лексической стороне иноязычной речи.	Лексика и ее роль в обучении языку. Понятие лексической единицы и лексического минимума. Существующие лексические минимумы для средней школы. Активный и пассивный словарный запас. Методы, приемы, способы формирования лексических навыков. Контроль сформированности лексических навыков. Словари, используемые при обучении лексическим средствам языка.
18.	Тема 18. Обучение грамматической стороне иноязычной речи.	Грамматика и ее роль в обучении языку. Трудности грамматической системы иностранного языка и способы их преодоления. Грамматика теоретическая (формальная, описательная) и практическая (функциональная, педагогическая). Практическая грамматика как основа обучения языку как средству общения. Связь грамматики с другими аспектами языка. Принципы отбора грамматического материала в учебных целях. Теоретический и теоретико-практический способы обучения грамматике. Типы упражнений по обучению грамматике. Использование АВСО и ТСО на занятиях по грамматике. Контроль сформированности грамматических навыков. Тесты по грамматике.
19.	Тема 19. Контроль в обучении иностранным языкам.	Контроль в обучении иностранным языкам. Приемы и формы контроля. Лингводидактическое тестирование. Валидность и надежность тестов. Показатели валидности тестов.
20.	Тема 20. Учебники и учебные пособия.	Современные средства обучения иностранному языку в вузе. Учебники и учебные пособия. Технические и нетехнические средства обучения. Материалы на уроке иностранного языка. Существующие УМК для вузов разного типа.

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

Рекомендуемая тематика учебных занятий в форме контактной работы:

Рекомендуемая тематика учебных занятий *лекционного* типа (предусматривающих преимущественную передачу учебной информации преподавателями):

Тема 1. Теория обучения иностранным языкам в вузе как наука.

Тема 2. Языковая политика в области обучения иностранным языкам в вузе.

Тема 3. Цели, содержание и средства обучения иностранным языкам в вузе.

Тема 4. Коммуникативная компетенция и профессиональная компетентность как ведущие цели обучения иностранным языкам в вузе.

Тема 5. Основные компоненты профессиональной компетентности преподавателя иностранного языка

Тема 6. Принципы обучения иностранным языкам как концептуальные положения методической системы.

Тема 7. Методы обучения иностранным языкам в вузе.

Тема 8. Технологии обучения иностранным языкам в вузе.

Тема 9. Подходы к преподаванию иностранных языков в вузе.

Тема 10. Обучение аудированию.

Тема 11. Обучение говорению.

Тема 12. Обучение устной диалогической и монологической речи.

Тема 13. Обучение чтению.

Тема 14. Обучение письму.

Тема 15. Обучение переводу.

Тема 16. Обучение произношению.

Тема 17. Обучение лексической стороне иноязычной речи.

Тема 18. Обучение грамматической стороне иноязычной речи.

Тема 19. Контроль в обучении иностранным языкам.

Тема 20. Учебники и учебные пособия.

Рекомендуемая тематика *практических* занятий:

Тема	Вопросы для обсуждения
Тема 1. Теория обучения иностранным языкам в вузе как наука.	Комплексный характер современной теории обучения иностранным языкам. Основные закономерности овладения иностранным языком в условиях языкового и неязыкового вуза. Основные категории и понятия: принципы, методы, подходы.
Тема 2. Языковая политика в области обучения иностранным языкам в вузе.	Интеграция России в мировое образовательное пространство. Россия в зеркале Болонского процесса.
Тема 3. Цели, содержание и средства обучения иностранным языкам в вузе.	Современные цели обучения иностранным языкам в вузе, Основные составляющие содержания обучения иностранным языкам в вузе. Актуальные и эффективные средства обучения иностранным языкам в вузе.
Тема 4. Коммуникативная компетенция и профессиональная компетентность как ведущие цели обучения иностранным языкам в вузе.	Компоненты коммуникативной компетенции. Прагматическая, иллокутивная, организационная, грамматическая компетенции. Психофизиологические механизмы общения.

	<p>Профессиональная компетентность и ее составляющие. Профессиограмма преподавателя иностранного языка. Функции преподавателя на уроке.</p>
<p>Тема 5. Основные компоненты профессиональной компетентности преподавателя иностранного языка</p>	<p>Профессиональная компетенция учителя и ее составляющие. Профессиограмма как перечень требований к преподавателю в области владения иностранным языком, способности его преподавать, личностных качеств и профессионального мастерства. Функции преподавателя на уроке. Педагогическое общение как форма взаимодействия педагога и учащихся в процессе учебной деятельности. Коммуникативный акт как минимальная единица педагогического общения. Педагогическая практика в системе подготовки учителя иностранного языка.</p>
<p>Тема 6. Принципы обучения иностранным языкам как концептуальные положения методической системы.</p>	<p>Принципы обучения как исходные положения, определяющие требования к обучению и его составляющим: целям, методам, средствам, содержанию обучения. Существующие классификации принципов обучения. Возможность классификации принципов обучения на основе базисных для методики наук: дидактики, лингвистики, психологии. Собственно методические принципы. Взаимодействие принципов обучения в учебном процессе.</p>
<p>Тема 7. Методы обучения иностранным языкам в вузе.</p>	<p>Переводные методы; прямой и непрямой методы; аудио-лингвальный и аудио-визуальный методы; аудио-лингвальный и аудио-визуальный методы; сознательно-сопоставительный и сознательно-практический методы в России и за рубежом; интенсивные методы: социально-экономические предпосылки, лингвистические и психологические основы методических направлений; основные представители. Цели, содержание, принципы, приемы обучения. Упражнения.</p>
<p>Тема 8. Технологии обучения иностранным языкам в вузе.</p>	<p>Важнейшие характеристики технологий обучения: результативность обучения, экономичность, эргономичность, высокая мотивированность в овладении языком. Классификация технологий обучения иностранным языкам в вузе.</p>
<p>Тема 9. Подходы к преподаванию иностранных языков в вузе.</p>	<p>Классификация подходов к преподаванию иностранных языков в вузе. Коммуникативный и интегративный</p>

	<p>подходы как ведущие в современной теории обучения иностранным языкам в вузе.</p>
<p>Тема 10. Обучение аудированию.</p>	<p>Основные принципы формирования навыков аудирования. Цели, виды и типы аудирования. Уровни понимания текста. Этапы работы над текстом. Особенности урока, направленного на формирование навыков аудирования.</p> <p>Аудирование как вид речевой деятельности и одна из форм устного общения. Аудирование как цель и средство обучения иностранному языку. Факторы, обуславливающие успешность восприятия и понимания иноязычной речи на слух. Взаимодействие аудирования с другими видами речевой деятельности. Механизмы аудирования. Фазы аудирования. Трудности аудирования лингвистического, психологического характера и связанные с условиями восприятия речи.</p>
<p>Тема 11. Обучение говорению.</p>	<p>Говорение. Правильность и беглость речи. Основные принципы развития навыков говорения. Особенности урока, направленного на формирование навыков говорения. Содержательная и языковая стороны речи. Упражнения, направленные на формирование навыков устной речи.</p> <p>Говорение как цель и средство обучения. Говорение как умение. Взаимодействие говорения с другими видами речевой деятельности. Виды говорения в зависимости от степени участия мышления в процессе речевой деятельности: говорение инициативное, реактивное, имитативное, ассоциативное.</p>
<p>Тема 12. Обучение устной диалогической и монологической речи.</p>	<p>Монологические тексты и их коммуникативные цели. Формы контроля монологической речи. Уровни владения монологической речью на базовом и пороговом уровнях овладения языком в средней школе. Диалогические тексты и их коммуникативные цели. Формы контроля диалогической речи.</p>
<p>Тема 13. Обучение чтению.</p>	<p>Формирование навыков чтения. Цели, виды и типы чтения. Особенности урока, направленного на формирование навыков чтения.</p> <p>Чтение как вид речевой деятельности. Чтение как цель и средство обучения. Роль и место чтения в системе обучения иностранному языку. Чтение как умение</p>

	<p>извлекать информацию из печатного текста и ее смысловой обработки. Психологические механизмы чтения, Связь чтения с другими видами речевой деятельности. Приемы овладения техникой чтения. Текст как единица обучения чтению. Отбор текстов для разных этапов обучения. Приемы адаптации текста. Этапы работы над учебным текстом: предтекстовые, притекстовые, послетекстовые задания.</p>
Тема 14. Обучение письму.	<p>Письмо и письменная речь. Основные навыки формирования навыков письма и письменной речи. Интерактивные приемы, используемые для формирования навыков письменной речи. Комментирование содержательной стороны письменной речи. Навыки графические, каллиграфические, орфографические. Письменная речь как умение выражать мысли в письменной форме. Письмо и письменная речь как цель и средство обучения иностранному языку. Тексты письменной речи.</p>
Тема 15. Обучение переводу.	<p>Учебный и профессиональный перевод. Роль учебного перевода в овладении языком. Виды перевода: устный, письменный, синхронный, последовательный, дословный, подготовленный, адаптированный.</p>
Тема 16. Обучение произношению.	<p>Ударение в предложении. Изменение звуков в связной речи. Интонация. Фонетическая отработка. Особенности фонетической отработки на разных уровнях развития языковых компетенций.</p>
Тема 17. Обучение лексической стороне иноязычной речи.	<p>Лексика и ее роль в обучении языку. Понятие лексической единицы и лексического минимума. Существующие лексические минимумы для средней школы. Активный и пассивный словарный запас. Методы, приемы, способы формирования лексических навыков. Контроль сформированности лексических навыков. Словари, используемые при обучении лексическим средствам языка.</p>
Тема 18. Обучение грамматической стороне иноязычной речи.	<p>Грамматика и ее роль в обучении языку. Трудности грамматической системы иностранного языка и способы их преодоления. Грамматика теоретическая (формальная, описательная) и практическая (функциональная, педагогическая). Практическая грамматика как основа обучения языку как средству</p>

	общения. Связь грамматики с другими аспектами языка. Принципы отбора грамматического материала в учебных целях. Теоретический и теоретико-практический способы обучения грамматике. Типы упражнений по обучению грамматике. Использование АВСО и ТСО на занятиях по грамматике. Контроль сформированности грамматических навыков. Тесты по грамматике.
Тема 19. Контроль в обучении иностранным языкам.	Контроль в обучении иностранным языкам. Приемы и формы контроля. Лингводидактическое тестирование. Валидность и надежность тестов. Показатели валидности тестов.
Тема 20. Учебники и учебные пособия.	Современные средства обучения иностранному языку в вузе. Учебники и учебные пособия. Технические и нетехнические средства обучения. Материалы на уроке иностранного языка. Существующие УМК для вузов разного типа.

Требования к *самостоятельной* работе студентов

Работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы, по следующим темам: Теория обучения иностранным языкам в вузе как наука. Языковая политика в области обучения иностранным языкам в вузе. Цели, содержание и средства обучения иностранным языкам в вузе. Коммуникативная компетенция и профессиональная компетентность как ведущие цели обучения иностранным языкам в вузе. Основные компоненты профессиональной компетентности преподавателя иностранного языка. Принципы обучения иностранным языкам как концептуальные положения методической системы. Методы обучения иностранным языкам в вузе. Технологии обучения иностранным языкам в вузе. Подходы к преподаванию иностранных языков в вузе. Обучение аудированию. Обучение говорению. Обучение устной диалогической и монологической речи. Обучение чтению. Обучение письму. Обучение переводу. Обучение произношению. Обучение лексической стороне иноязычной речи. Обучение грамматической стороне иноязычной речи. Контроль в обучении иностранным языкам. Учебники и учебные пособия.

Выполнение *домашнего задания*, предусматривающего решение задач, выполнение упражнений, выдаваемых на практических занятиях, по следующим темам: Теория обучения иностранным языкам в вузе как наука. Языковая политика в области обучения иностранным языкам в вузе. Цели, содержание и средства обучения иностранным языкам в вузе. Коммуникативная компетенция и профессиональная компетентность как ведущие цели обучения иностранным языкам в вузе. Основные компоненты профессиональной компетентности преподавателя иностранного языка. Принципы обучения иностранным языкам как концептуальные положения методической системы. Методы обучения иностранным языкам в вузе. Технологии обучения иностранным языкам в вузе. Подходы к преподаванию иностранных языков в вузе. Обучение аудированию. Обучение говорению. Обучение устной диалогической и монологической речи. Обучение чтению. Обучение письму. Обучение переводу. Обучение произношению. Обучение лексической стороне

иноязычной речи. Обучение грамматической стороне иноязычной речи. Контроль в обучении иностранным языкам. Учебники и учебные пособия.

Руководствуясь положениями статьи 47 и статьи 48 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» научно-педагогические работники и иные лица, привлекаемые университетом к реализации данной образовательной программы, пользуются предоставленными академическими правами и свободами в части свободы преподавания, свободы от вмешательства в профессиональную деятельность; свободы выбора и использования педагогически обоснованных форм, средств, методов обучения и воспитания; права на творческую инициативу, разработку и применение авторских программ и методов обучения и воспитания в пределах реализуемой образовательной программы и отдельной дисциплины.

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане).

Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

7. Методические рекомендации по видам занятий

Лекционные занятия.

В ходе лекционных занятий обучающимся рекомендуется выполнять следующие действия. Вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные выводы и практические рекомендации по их применению. Задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых во внеаудиторное время можно сделать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал прослушанной лекции, а также подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений.

Практические занятия.

На практических занятиях в зависимости от темы занятия выполняется поиск информации по решению проблем, практические упражнения, контрольные работы, выработка индивидуальных или групповых решений, итоговое обсуждение с обменом знаниями, участие в круглых столах, разбор конкретных ситуаций, командная работа, представление портфолио и т.п.

Самостоятельная работа.

Самостоятельная работа осуществляется в виде изучения литературы, эмпирических данных по публикациям и конкретным ситуациям из практики, подготовке индивидуальных работ, работа с лекционным материалом, самостоятельное изучение отдельных тем

дисциплины; поиск и обзор литературы и электронных источников; чтение и изучение учебника и учебных пособий.

8. Фонд оценочных средств

8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины

Основными этапами формирования указанных компетенций при изучении обучающимися дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой тем учебных занятий. Изучение каждой темы предполагает овладение обучающимися необходимыми компетенциями. Результат аттестации обучающихся на различных этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Контролируемые модули, разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций		
		Текущий контроль по дисциплине	Рубежный контроль по дисциплине	Итоговый контроль по дисциплине
Тема 1. Теория обучения иностранным языкам в вузе как наука.	ОПК-3; ПК-1; ПК-3; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия	Доклад- презентация	
Тема 2. Языковая политика в области обучения иностранным языкам в вузе.	ОПК-3; ПК-1; ПК-3; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия	Доклад- презентация	
Тема 3. Цели, содержание и средства обучения иностранным языкам в вузе.	ОПК-3; ПК-1; ПК-3; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия	Доклад- презентация	
Тема 4. Коммуникативная компетенция и профессиональная компетентность как ведущие цели обучения иностранным языкам в вузе.	ОПК-3; ПК-1; ПК-3; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия	Доклад- презентация	
Тема 5. Основные компоненты профессиональной компетентности	ОПК-3; ПК-1; ПК-3; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия	Доклад- презентация	

преподавателя иностранного языка				
Тема 6. Принципы обучения иностранным языкам как концептуальные положения методической системы.	ОПК-3; ПК-1; ПК-3; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия	Доклад- презентация	
Тема 7. Методы обучения иностранным языкам в вузе.	ОПК-3; ПК-1; ПК-3; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия	Доклад- презентация	
Тема 8. Технологии обучения иностранным языкам в вузе.	ОПК-3; ПК-1; ПК-3; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия	Микрообучение	
Тема 9. Подходы к преподаванию иностранных языков в вузе.	ОПК-3; ПК-1; ПК-3; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия	Микрообучение	
Тема 10. Обучение аудированию.	ОПК-3; ПК-1; ПК-3; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия	Микрообучение	
Тема 11. Обучение говорению.	ОПК-3; ПК-1; ПК-3; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия	Микрообучение	
Тема 12. Обучение устной диалогической и монологической речи.	ОПК-3; ПК-1; ПК-3; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия	Микрообучение	
Тема 13. Обучение чтению.	ОПК-3; ПК-1; ПК-3; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия	Микрообучение	
Тема 14. Обучение письму.	ОПК-3; ПК-1; ПК-3; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия	Микрообучение	
Тема 15. Обучение переводу.	ОПК-3; ПК-1;	Опрос, дискуссия	Микрообучение	

	ПК-3; ПК-4; ОПК-5			
Тема 16. Обучение произношению.	ОПК-3; ПК-1; ПК-3; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия	Микрообучение	
Тема 17. Обучение лексической иноязычной речи.	ОПК-3; ПК-1; ПК-3; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия	Микрообучение	
Тема 18. Обучение грамматической иноязычной речи.	ОПК-3; ПК-1; ПК-3; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия	Микрообучение	
Тема 19. Контроль в обучении иностранным языкам.	ОПК-3; ПК-1; ПК-3; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия	Доклад-презентация	
Тема 20. Учебники и учебные пособия.	ОПК-3; ПК-1; ПК-3; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия	Доклад-презентация	Зачет (тест по изученным в течение семестра темам)

8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Примерные вопросы для текущего контроля

Семестр 1

1. Методика обучения иностранным языкам как учебная, научная и практическая дисциплина.
2. Содержание обучения иностранному языку: компоненты, их отбор и организация.
3. Принципы обучения иностранным языкам как концептуальные положения методической системы.
4. Средства обучения и самообучения иностранным языкам, используемые в работе средней школы и их классификация.
5. Особенности обучения иностранным языкам на начальном этапе обучения в средней школе.
6. Особенности обучения иностранным языкам на среднем этапе обучения в средней школе.
7. Особенности обучения иностранным языкам на старшем этапе обучения в средней школе.
8. Нормативные документы по обучению иностранным языкам в средней

школе.

9. История развития методов обучения иностранным языкам. Цели, содержание, принципы, приемы обучения. Упражнения
10. Организационные формы обучения.
11. Основные этапы урока. Ход урока.
12. Планирование урока.
13. Обучение аудированию. Факторы, обуславливающие успешность восприятия и понимания иноязычной речи на слух.
14. Система упражнений для обучения аудированию. Контроль сформированности умений аудирования.

Семестр 2

1. Обучение говорению. Последовательность, методы, приёмы, способы обучения устному общению, контроль и оценка владения им
2. Обучение устной диалогической и монологической речи на уроках иностранного языка.
3. Использование коммуникативных игр на уроках иностранного языка.
4. Чтение как вид речевой деятельности и обучение ему на уроках иностранного языка.
5. Обучение разным видам чтения. Контроль понимания при чтении.
6. Обучение письму на уроках иностранного языка в средней школе.
7. Методика обучения письму как одной из форм общения. Контроль письменных текстов.
8. Обучение переводу.
9. Обучение произношению на уроках иностранного языка в средней школе. Отбор и методическая организация фонетического материала. Основные этапы работы над фонетическим материалом. Методы, приемы, способы формирования фонетических навыков.
10. Обучение лексической стороне иноязычной речи в средней школе. Отбор и методическая организация лексического материала. Основные этапы работы над лексическим материалом. Методы, приемы, способы формирования лексических навыков.
11. Обучение грамматической стороне иноязычной речи в средней школе. Отбор и методическая организация грамматического материала. Основные этапы работы над грамматическим материалом. Методы, приемы, способы формирования грамматических навыков.
12. Основные этапы формирования навыков и умений. Типология упражнений по формированию речевых навыков и умений иностранного языка.
13. Контроль в обучении иностранному языку.
14. Валидность и надежность тестов.
15. Технологии обучения как совокупность приемов работы учителя.
16. Приемы научной организации труда учителя.
17. Использование в учебном процессе технических средств обучения.
18. Новые информационные и телекоммуникационные технологии в обучении иностранным языкам.
19. Важнейшие характеристики технологий обучения.
20. Особенности использования современных методов обучения и самообучения иностранным языкам: обучение в сотрудничестве,.
21. Особенности использования современных методов обучения и самообучения иностранным языкам: метод проектов.
22. Особенности использования современных методов обучения и самообучения иностранным языкам: центрированное на учащихся обучение, тандем-метод.

23. Особенности использования современных методов обучения и самообучения иностранным языкам: использование языкового портфеля.
24. Современные методы активизации учебного процесса на уроке иностранного языка: мозговой штурм, метод ситуационного анализа.
25. Современные методы активизации учебного процесса на уроке иностранного языка: имитационные игры, баскет-метод.
26. Современные методы активизации учебного процесса на уроке иностранного языка: метод составления семантических карт, эвристические методы обучения.
27. Учебник и его функции в учебном процессе.
28. Структурные компоненты учебника.
29. Типология современных учебников.
30. Место учебника в учебно-методическом комплексе по иностранному языку.
31. Использование учебника в аудиторной и внеаудиторной работе.
32. Система упражнений в учебниках разного типа.

8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине

Семестры 1 и 2

Требования для оформления плана-конспекта для представления фрагмента урока в режиме микрообучения в рамках рубежного контроля

Задание: разработайте фрагмент плана урока по иностранному языку. Его содержание должно отражать следующие элементы:

:

<i>План фрагмента урока</i>				
Профиль класса		Количество обучающихся, уровень владения ИЯ, возраст и т.д.		
Урок как звено в цепи уроков		Связь урока с предыдущим и последующим уроками		
Цель		Планируемый результат обучения		
Задачи		Подцели урока		
Рефлексия прошлого опыта изучения ИЯ обучающимися		Указание на то, с какой учебной информацией (в рамках изучаемого вопроса) обучающиеся уже знакомы		
Предвосхищение потенциальных сложностей		Анализ и описание возможных языковых, речевых и психолого-педагогических трудностей при овладении изучаемого вопроса		
Решение сложностей		Возможные пути преодоления языковых, речевых и психолого-педагогических трудностей		
Время, отведенное для этапа урока	Учебные действия обучающихся	Цель конкретного этапа урока	Средства обучения	Формы обучения

Примерные темы доклада-презентации в рамках рубежного контроля Семестр 1

1. Языковое образование как ценность.
2. Вторичная языковая личность – цель и результат обучения иностранным языкам.

3. Эволюция взглядов лингводидактов на коммуникативную компетенцию.
4. Стандартизация средств контроля уровня развития коммуникативной компетенции.
5. Понятие «уровень владения иностранным языком».
6. Вклад Совета Европы в разработку проблемы коммуникативной компетенции и определение уровня владения иностранным языком.
7. Шкала уровней владения языком, разработанная в документе Совета Европы «Общеввропейская компетенция» (Страсбург, 1996).
8. Структура и виды Европейского языкового портфеля.
9. Языковой паспорт.
10. Виды нормативных документов, регулирующих деятельность учителя средней школы. Нормативные документы, определяющие деятельность учителя иностранных языков.
11. Документы, регулирующие Единые государственные экзамены по иностранным языкам и требования к оснащению образовательного процесса.

Семестр 2

1. Существующие подходы к классификации типов урока.
2. Планирование внеаудиторной работы.
3. Кружок иностранного языка.
4. Виды коммуникативных игр.
5. Виды чтения. Признаки «зрелого» чтения.
6. Аспекты языка. Проблема аспектности и комплексности в обучении.
7. Лексика и ее роль в обучении языку.
8. Практическая грамматика как основа обучения языку как средству общения.
9. Лингвострановедение как аспект преподавания.
10. Вербальные и невербальные способы социокультурного поведения.
11. Профессиональная компетенция учителя и ее составляющие.
12. Контроль как форма проверки достигнутого уровня владения языком.
13. Педагогическая техника как форма организации поведения учителя и учащихся. Педагогические способности. Критерии оценки профессионализма учителя.
14. Учебник и его функции в учебном процессе.

Требования для оформления доклада – презентации в рамках рубежного контроля

	Требования
Основные слайды презентации	<ol style="list-style-type: none"> 1. Титульный лист. 2. Желательно слайд с фотографией автора и контактной информацией (почта, телефон). 3. Содержание с кнопками навигации. 4. Основные пункты презентации. 5. Список источников 6. Завершающий слайд. Обычно копия слайда №2 с контактной информацией об авторе.
Размещение изображений (фотографий), их оптимизация	<p>В презентации размещать только оптимизированные (например уменьшенные с помощью Microsoft Office Picture Manager) изображения. В результате фото «весом» в 2 Мб превращается в 50 – 200 Кб</p> <p>Материалы располагаются на слайдах так, чтобы слева, справа, сверху, снизу от края слайда оставались свободные поля.</p>

Сохранение презентаций	Сохранять презентацию лучше как «Демонстрация PowerPoint» с расширением .pps
Воздействие цвета	На одном слайде рекомендуется использовать не более трех цветов: один для фона, один для заголовков, один для текста. Для фона и текста используйте контрастные цвета. Обратите особое внимание на цвет гиперссылок (до и после использования).
Цвет фона Единство стиля	Для фона выбирайте более холодные тона (синий или зеленый). Пёстрый фон не применять. Для лучшего восприятия старайтесь придерживаться единого формата слайдов (одинаковый тип шрифта, сходная цветовая гамма).
Использование списков	Списки использовать только там, где они нужны. Возможно, использовать 3 – 5 пунктов. Большие списки и таблицы разбивать на 2 слайда.
Содержание информации	При подготовке слайдов в обязательном порядке должны соблюдаться принятые правила орфографии, пунктуации, сокращений и правила оформления текста (отсутствие точки в заголовках и т.д.)
Расположение информации на странице	Наиболее важная информация должна располагаться в центре экрана. Желательно форматировать текст по ширине.
Шрифт	Текст должен быть хорошо виден. Размер шрифта не должен быть мелким. Самый «мелкий» для презентации - шрифт 22 пт. Отказаться от курсива. Межстрочный интервал полуторный.
Способы выделения информации	Следует использовать: рамки, границы, заливку, разные цвета шрифтов, штриховку, стрелки. Если хотите привлечь внимание к информации, используйте: рисунки, диаграммы, схемы.
Объем информации	Не стоит заполнять один слайд слишком большим объемом информации: трудно одновременно воспринимать и запоминать более трех фактов, выводов, определений. Наибольшая эффективность достигается тогда, когда ключевые пункты отображаются по одному на каждом отдельном слайде.
Звук	Музыка должна быть ненавязчивая. И её выбор оправдан.
Требования к завершающим слайдам презентации	Последний слайд копирует первый.

Итоговая аттестация по дисциплине проводится с целью выявления соответствия уровня теоретических знаний, практических умений и навыков по дисциплине «Теория обучения иностранным языкам в вузе» требованиям ФГОС ВО по направлению подготовки 45.04.02 «Лингвистика» в формах: зачет с оценкой, экзамен.

Список примерных вопросов в рамках итогового контроля

Семестр 1

1. Языковое образование на современном этапе общественного развития. Языковая политика в области лингвистического образования: цели, принципы, содержание.
2. Условия и закономерности развития языковой личности в процессе обучения и преподавания иностранных языков.
3. Иностранный язык как учебный предмет в системе языкового образования на современном этапе общественного развития.
4. Разные подходы к определению «коммуникативной компетенции» и ее составляющих.
5. Общевропейские и российские уровни владения иностранным языком и их концептуальные основы. Стандартизация средств контроля уровня развития коммуникативной компетенции.
6. Европейский языковой портфель: структура и виды.
7. Методика обучения иностранным языкам как учебная, научная и практическая дисциплина.
8. Содержание обучения иностранному языку: компоненты, их отбор и организация.
9. Принципы обучения иностранным языкам как концептуальные положения методической системы.
10. Средства обучения и самообучения иностранным языкам, используемые в работе средней школы и их классификация.
11. Особенности обучения иностранным языкам на начальном этапе обучения в средней школе.
12. Особенности обучения иностранным языкам на среднем этапе обучения в средней школе.
13. Особенности обучения иностранным языкам на старшем этапе обучения в средней школе.
14. Нормативные документы по обучению иностранным языкам в средней школе.
15. История развития методов обучения иностранным языкам. Цели, содержание, принципы, приемы обучения. Упражнения
16. Организационные формы обучения.
17. Основные этапы урока. Ход урока.
18. Планирование урока.
19. Обучение аудированию. Факторы, обуславливающие успешность восприятия и понимания иноязычной речи на слух.
20. Система упражнений для обучения аудированию. Контроль сформированности умений аудирования.

Семестр 2

1. Обучение говорению. Последовательность, методы, приёмы, способы обучения устному общению, контроль и оценка владения им
2. Обучение устной диалогической и монологической речи на уроках иностранного языка.
3. Использование коммуникативных игр на уроках иностранного языка.
4. Чтение как вид речевой деятельности и обучение ему на уроках иностранного языка.
5. Обучение разным видам чтения. Контроль понимания при чтении.
6. Обучение письму на уроках иностранного языка в средней школе.
7. Методика обучения письму как одной из форм общения. Контроль письменных текстов.
8. Обучение переводу.

9. Обучение произношению на уроках иностранного языка в средней школе. Отбор и методическая организация фонетического материала. Основные этапы работы над фонетическим материалом. Методы, приемы, способы формирования фонетических навыков.

10. Обучение лексической стороне иноязычной речи в средней школе. Отбор и методическая организация лексического материала. Основные этапы работы над лексическим материалом. Методы, приемы, способы формирования лексических навыков.

11. Обучение грамматической стороне иноязычной речи в средней школе. Отбор и методическая организация грамматического материала. Основные этапы работы над грамматическим материалом. Методы, приемы, способы формирования грамматических навыков.

12. Лингвострановедческий аспект обучения иностранным языкам. Ревой этикет в системе обучения языку.

13. Основные компоненты профессиональной компетенции учителя/преподавателя иностранного языка. Стили педагогического взаимодействия.

14. Основные этапы формирования навыков и умений. Типология упражнений по формированию речевых навыков и умений иностранного языка.

15. Контроль в обучении иностранному языку.

16. Валидность и надежность тестов.

17. Технологии обучения как совокупность приемов работы учителя.

18. Приемы научной организации труда учителя.

19. Использование в учебном процессе технических средств обучения.

20. Новые информационные и телекоммуникационные технологии в обучении иностранным языкам.

21. Важнейшие характеристики технологий обучения.

22. Особенности использования современных методов обучения и самообучения иностранным языкам: обучение в сотрудничестве,.

23. Особенности использования современных методов обучения и самообучения иностранным языкам: метод проектов.

24. Особенности использования современных методов обучения и самообучения иностранным языкам: центрированное на учащихся обучение, тандем-метод.

25. Особенности использования современных методов обучения и самообучения иностранным языкам: использование языкового портфеля.

26. Современные методы активизации учебного процесса на уроке иностранного языка: мозговой штурм, метод ситуационного анализа.

27. Современные методы активизации учебного процесса на уроке иностранного языка: имитационные игры, баскет-метод.

28. Современные методы активизации учебного процесса на уроке иностранного языка: метод составления семантических карт, эвристические методы обучения.

29. Учебник и его функции в учебном процессе.

30. Структурные компоненты учебника.

31. Типология современных учебников.

32. Место учебника в учебно-методическом комплексе по иностранному языку.

33. Использование учебника в аудиторной и внеаудиторной работе.

34. Система упражнений в учебниках разного типа.

Образец теста в рамках итогового контроля

1. Образование в области иностранного языка следует рассматривать на современном этапе как:

А. ценность, процесс, результат, систему;

Б. личность, индивидуальность, социум, государство;

В. значение, систему, личность, общество;

Г. знание, умение, навык, мотивацию

2. Наиболее значимыми с точки зрения образовательных и социальных возможностей личности в современном мире являются языки:

А. глобального распространения;

Б. государственного распространения;

В. локальные;

Г. диалекты

3. Одна из основных функций современных языков в обществе состоит:

А. в установлении взаимоотношения между народами;

Б. в удовлетворении потребности в общении между народами;

В. в установлении личных контактов между коммуникантами;

Г. в ведении переписки по Internet

4. Требования государства и общества к результатам лингвокультурной подготовки обучающихся выражается в:

А. знаниях определенных правил употребления и сочетаемости лексических единиц;

Б. умении пользоваться полученными знаниями в соответствующих ситуациях;

В. решать проблемы языковой интерференции;

Г. использовать изучаемые языки в реальной межкультурной коммуникации.

5. Под языковым многообразием понимают:

А. знание нескольких неродных языков;

Б. умение пользоваться несколькими неродными языками;

В. поддержка и развитие как языков глобального общения, так и локального общения;

Г. поддержка и развитие языков локального общения

6. Многоязычие индивида обозначает:

А. знание одного неродного языка;

Б. владение одним неродным языком как средством межкультурного общения с носителями языка;

В. владение родным и неродным языками;

Г. владение не менее чем двумя неродными языками как средством межкультурного общения с носителями иностранного языка

7. В целом, специфика языкового образования заключается:

А. в развитии эмоционально-волевых способностей магистрантов;

Б. в усилении когнитивных аспектов обучения неродному языку;

В. в развитии личностных качеств магистрантов;

Г. в приоритете предметов языкового цикла

8. Следующие факторы определяют социальный заказ общества к уровню и качеству подготовки по иностранному языку:

А. социально-педагогические;

Б. методические и социокультурные;

В. социокультурные и индивидуальные;

Г. социально-экономические и политические

8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания

Уровни	Содержательное описание уровня	Основные признаки выделения уровня (этапы формирования компетенции, критерии оценки сформированности)	Пятибалльная шкала (академическая) оценка	Двухбалльная шкала, зачет	БРС, % освоения (рейтинговая оценка)
Повышенный	Творческая деятельность	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Умение самостоятельно принимать решение, решать проблему/задачу теоретического и прикладного характера на основе изученных методов, приемов, технологий	отлично	зачтено	86-100
Базовый	Применение знаний и умений в более широких контекстах учебной и профессиональной деятельности, нежели по образцу с большей степени самостоятельности и инициативы	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Способность собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников и иллюстрировать ими теоретические положения или обосновывать практику применения	хорошо		71-85
Удовлетворительный (достаточный)	Репродуктивная деятельность	Изложение в пределах задач курса теоретически и практически контролируемого материала	удовлетворительно		55-70
Недостаточный	Отсутствие признаков удовлетворительного уровня		неудовлетворительно	не зачтено	Менее 55

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.

Основная литература

Дубинский, В. И. Философия образования: иностранный язык : монография / В.И. Дубинский. - М. : НФРА-М, 2018. - 90 с. - (Научная мысль). Имеются экземпляры в отделах : ЭБС «Znanium» (1)

Дополнительная литература

Соколов, Е. А. Проблемно-модульное обучение : учебное пособие / Е. А. Соколов. - Москва : Вузовский учебник : НИЦ ИНФРА-М, 2019. - 392 с. Имеются экземпляры в отделах : ЭБС «Znanium» (1)

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.

- НЭБ Национальная электронная библиотека, диссертации и прочие издания
- eLIBRARY.RU Научная электронная библиотека, книги, статьи, тезисы докладов конференций
- Гребенников Электронная библиотека ИД журналы
- ЭБС Консультант студента
- ПРОСПЕКТ ЭБС
- ЭБС ZNANIUM.COM
- РГБ Информационное обслуживание по МБА
- БЕН РАН
- Электронно-библиотечная система (ЭБС) Кантитана (<https://elib.kantiana.ru/>)

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

Программное обеспечение обучения включает в себя:

- система электронного образовательного контента БФУ им. И. Канта – www.lms-3.kantiana.ru, обеспечивающую разработку и комплексное использование электронных образовательных ресурсов;
- серверное программное обеспечение, необходимое для функционирования сервера и связи с системой электронного обучения через Интернет;
- установленное на рабочих местах студентов ПО: Microsoft Windows 7, Microsoft Office Standart 2010, антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security.

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

Для проведения занятий лекционного типа, практических и семинарских занятий используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные техническими средствами обучения – мультимедийной проекционной техникой. Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования.

Для проведения лабораторных работ, (практических занятий – при необходимости) используются специальные помещения (учебные аудитории), оснащенные специализированным лабораторным оборудованием: персональными компьютерами с возможностью выхода в интернет и с установленным программным обеспечением, заявленным в п.11.

Для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные специализированной мебелью (для обучающихся), меловой / маркерной доской.

Для организации самостоятельной работы обучающимся предоставляются помещения, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

Для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья университетом могут быть представлены специализированные средства обучения, в том числе технические средства коллективного и индивидуального пользования.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила
Канта»
Высшая школа лингвистики

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Технологии разработки обучающих игр с практикумом»

Шифр: 45.04.02

Направление подготовки: «Лингвистика»

**Профиль: «Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом
образовании»**

Квалификация (степень) выпускника: лингвист-исследователь

Калининград
2024

Лист согласования

Составитель: ассистент Института образования и гуманитарных наук А.Л. Сазонов

Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук».

Протокол № 8 от «21» февраля 2024 г.

Председатель Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Д.п.н., профессор
Руководитель ОПОП ВО

А.О. Бударина
Е.Е. Грищенко

Содержание

1. Наименование дисциплины «Технологии разработки обучающих игр с практикумом».
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.
4. Виды учебной работы по дисциплине.
5. Содержание дисциплины, в том числе практической подготовки в рамках дисциплины, структурированное по темам.
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.
7. Методические рекомендации по видам занятий
8. Фонд оценочных средств
 - 8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины
 - 8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля
 - 8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине
 - 8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания
9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины
10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Наименование дисциплины: «Технологии разработки обучающих игр с практикумом».

Цель изучения дисциплины: Целью дисциплины является формирование у обучающихся компетенций, определенных основной образовательной программой по данному направлению подготовки, необходимых для дальнейшей профессиональной деятельности молодых специалистов.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и содержание компетенции	Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	Результаты обучения по дисциплине
ПК-1 Способен применять знания тенденций развития рынка международной игровой индустрии при планировании и проведении учебных занятий с использованием мультимедийных компьютерных игр	ПК-1.1 Демонстрирует знание направлений развития международной игровой индустрии и особенностей современных мультимедийных компьютерных игр ПК-1.2 Проектирует и реализует применение мультимедийных компьютерных игр в процессе обучения	Знает: алгоритмы разработки обучающих компьютерных игр и составления технической документации к ним; Умеет: осуществлять отбор релевантных программных инструментов для решения конкретной задачи по разработке обучающих игр; Владеет: практическими навыками разработки обучающего программного обеспечения и сопутствующей технической документации.
ПК-2 Владеет практическими навыками разработки языкового контента и локализации мультикультурных компьютерных игр	ПК-2.1 Осуществляет анализ и разработку языкового контента мультикультурных компьютерных игр. ПК-2.2 Осуществляет локализацию мультикультурных компьютерных игр в языковой паре английский-русский.	Знает: основные принципы и механизмы разработки языкового контента, теории и методики локализации компьютерных игр; Умеет: анализировать материал для разработки обучающих игр и локализации существующих мультикультурных компьютерных игр, в том числе обучающих; Владеет: навыками разработки и анализа материала для создания обучающих компьютерных игр, навыками локализации существующих мультикультурных компьютерных игр, в том числе обучающих.

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Технологии разработки обучающих игр с практикумом» представляет собой дисциплину обязательной части блока дисциплин подготовки студентов.

4. Виды учебной работы по дисциплине.

Виды учебной работы по дисциплине зафиксированы учебным планом основной профессиональной образовательной программы по указанному направлению и профилю, выражаются в академических часах. Часы контактной работы и самостоятельной работы студента и часы, отводимые на процедуры контроля, могут различаться в учебных планах ОПОП по формам обучения. Объем контактной работы включает часы контактной аудиторной работы (лекции/практические занятия/ лабораторные работы), контактной внеаудиторной работы (контроль самостоятельной работы), часы контактной работы в период аттестации. Контактная работа, в том числе может проводиться посредством электронной информационно-образовательной среды университета с использованием ресурсов сети Интернет и дистанционных технологий

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане). Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

№	Наименование раздела	Содержание раздела
1	Тема 1. Программирование	Что такое игровое программирование. Компромисс между сроками и желаниями. Использование лицензионного движка. Сначала разработка, затем программирование. Количество полигонов и минимальные системные требования. Освещение. Оптимизация кода инициализации и оптимизация до анализа. Оптимизация быстрых программ. Логический интерфейс
2	Тема 2. Искусственный интеллект	Что понимается под термином «искусственный интеллект». Итеративный процесс разработки. Моделируйте, но не имитируйте. Занимайтесь структурой, а не поведением. Реализм или увлекательность?
3	Тема 3. Игровая графика	Создание графики. Художественное оформление игры - один из важнейших моментов процесса

		разработки. Аппаратное и программное обеспечение - это еще не все. Оригинальное фоновое освещение и наложение текстур. Двухмерные и трехмерные инструменты. Композиция, эстетичность, внимание к деталям.
4	Тема 4. Анимация	Анимация и искусственный интеллект. Синхронизация. VSIM - это новый шаг в анимации. Понимание действий персонажа. Метод видеофиксации движения. Анимация с помощью стоп-кадров.
5	Тема 5. Интерфейс пользователя и управление игрой	Интерфейс оболочки и внутриигровой интерфейс. Интерфейс управления игрой. Функциональность интерфейса. Лучший интерфейс - это отсутствие интерфейса.
6	Тема 6. Звуковое оформление	Влияние звука на зрительное восприятие. Звуковой дизайн - это нечто большее, чем озвучивание графики. Насколько сильно звук влияет на восприятие, эмоции и степень погружения в игру. Библиотеки звуков на компакт-дисках. Изучайте материальную часть; работа ускоряется, и качество созданных звуков повышается.
7	Тема 7. Музыка в играх	Музыка - это 25% всех впечатлений от игры. О выборе музыкального стиля. Музыка пишется для усиления интерактивного воздействия. Создание музыки в соответствии с характером разрабатываемой игры.

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

Рекомендуемая тематика учебных занятий в форме контактной работы:

Рекомендуемая тематика учебных занятий *лекционного* типа (предусматривающих преимущественную передачу учебной информации преподавателями):

Тема 1. Что такое игровое программирование. Компромисс между сроками и желаниями. Использование лицензионного движка. Сначала разработка, затем программирование. Количество полигонов и минимальные системные требования. Освещение. Оптимизация кода инициализации и оптимизация до анализа. Оптимизация быстрых программ. Логический интерфейс.

Тема 2. Что понимается под термином «искусственный интеллект». Итеративный процесс разработки. Моделируйте, но не имитируйте. Занимайтесь структурой, а не поведением. Реализм или увлекательность?

Тема 3. Создание графики. Художественное оформление игры - один из важнейших моментов процесса разработки. Аппаратное и программное обеспечение - это еще не все. Оригинальное фоновое освещение и наложение текстур. Двухмерные и трехмерные инструменты. Композиция, эстетичность, внимание к деталям.

Тема 4. Анимация и искусственный интеллект. Синхронизация. VSIM - это новый шаг в анимации. Понимание действий персонажа. Метод видеофиксации движения. Анимация с помощью стоп-кадров.

Тема 5. Интерфейс оболочки и внутриигровой интерфейс. Интерфейс управления игрой. Функциональность интерфейса. Лучший интерфейс - это отсутствие интерфейса.

Тема 6. Влияние звука на зрительное восприятие. Звуковой дизайн - это нечто большее, чем озвучивание графики. Насколько сильно звук влияет на восприятие, эмоции и степень погружения в игру. Библиотеки звуков на компакт-дисках. Изучайте материальную часть; работа ускоряется, и качество созданных звуков повышается.

Тема 7. Музыка - это 25% всех впечатлений от игры. О выборе музыкального стиля. Музыка пишется для усиления интерактивного воздействия. Создание музыки в соответствии с характером разрабатываемой игры.

Рекомендуемая тематика *практических* занятий:

Тема 1. Что такое игровое программирование. Компромисс между сроками и желаниями. Использование лицензионного движка. Сначала разработка, затем программирование. Количество полигонов и минимальные системные требования. Освещение. Оптимизация кода инициализации и оптимизация до анализа. Оптимизация быстрых программ. Логический интерфейс.

Тема 2. Что понимается под термином «искусственный интеллект». Итеративный процесс разработки. Моделируйте, но не имитируйте. Занимайтесь структурой, а не поведением. Реализм или увлекательность?

Тема 3. Создание графики. Художественное оформление игры - один из важнейших моментов процесса разработки. Аппаратное и программное обеспечение - это еще не все. Оригинальное фоновое освещение и наложение текстур. Двухмерные и трехмерные инструменты. Композиция, эстетичность, внимание к деталям.

Тема 4. Анимация и искусственный интеллект. Синхронизация. VSIM - это новый шаг в анимации. Понимание действий персонажа. Метод видеофиксации движения. Анимация с помощью стоп-кадров.

Тема 5. Интерфейс оболочки и внутриигровой интерфейс. Интерфейс управления игрой. Функциональность интерфейса. Лучший интерфейс - это отсутствие интерфейса.

Тема 6. Влияние звука на зрительное восприятие. Звуковой дизайн - это нечто большее, чем озвучивание графики. Насколько сильно звук влияет на восприятие, эмоции и степень погружения в игру. Библиотеки звуков на компакт-дисках. Изучайте материальную часть; работа ускоряется, и качество созданных звуков повышается.

Тема 7. Музыка - это 25% всех впечатлений от игры. О выборе музыкального стиля. Музыка пишется для усиления интерактивного воздействия. Создание музыки в соответствии с характером разрабатываемой игры.

Требования к самостоятельной работе студентов:

При подготовке к занятиям следует использовать следующие материалы:

- Материалы лекций
- Материалы практических занятий
- Учебно-методическая литература
- Информационные ресурсы сети "Интернет"
- Методические рекомендации и указания
- Фонды оценочных средств

Руководствуясь положениями статьи 47 и статьи 48 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» научно-педагогические работники и иные лица, привлекаемые университетом к реализации данной образовательной программы, пользуются предоставленными академическими правами и свободами в части свободы преподавания, свободы от вмешательства в профессиональную деятельность; свободы выбора и использования педагогически обоснованных форм, средств, методов обучения и воспитания; права на творческую инициативу, разработку и применение авторских программ и методов обучения и воспитания в пределах реализуемой образовательной программы и отдельной дисциплины.

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане).

Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

7. Методические рекомендации по видам занятий

Лекционные занятия.

В ходе лекционных занятий обучающимся рекомендуется выполнять следующие действия. Вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные выводы и практические рекомендации по их применению. Задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых во внеаудиторное время можно сделать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал

прослушанной лекции, а также подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений.

Практические и семинарские занятия.

На практических и семинарских занятиях в зависимости от темы занятия выполняется поиск информации по решению проблем, практические упражнения, контрольные работы, выработка индивидуальных или групповых решений, итоговое обсуждение с обменом знаниями, участие в круглых столах, разбор конкретных ситуаций, командная работа, представление портфолио и т.п.

Самостоятельная работа.

Самостоятельная работа осуществляется в виде изучения литературы, эмпирических данных по публикациям и конкретным ситуациям из практики, подготовке индивидуальных работ, работа с лекционным материалом, самостоятельное изучение отдельных тем дисциплины; поиск и обзор литературы и электронных источников; чтение и изучение учебника и учебных пособий.

8. Фонд оценочных средств

8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины

Основными этапами формирования указанных компетенций при изучении обучающимися дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой тем учебных занятий. Изучение каждой темы предполагает овладение обучающимися необходимыми компетенциями. Результат аттестации обучающихся на различных этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
Тема 1. Программирование	<i>ПК-1, ПК-2</i>	<i>Тренинг</i>
Тема 2. Искусственный интеллект	<i>ПК-1, ПК-2</i>	<i>Тренинг</i>
Тема 3. Игровая графика	<i>ПК-1, ПК-2</i>	<i>Тренинг</i>
Тема 4. Анимация	<i>ПК-1, ПК-2</i>	<i>Тренинг</i>
Тема 5. Интерфейс пользователя и управление игрой	<i>ПК-1, ПК-2</i>	<i>Тренинг</i>
Тема 6. Звуковое оформление	<i>ПК-1, ПК-2</i>	<i>Тренинг</i>
Тема 7. Музыка в играх	<i>ПК-1, ПК-2</i>	<i>Тренинг, Зачет с оценкой</i>

8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Промежуточный контроль осуществляется по результатам выполнения заданий для самостоятельной работы по темам, указанным в Разделе 6.

8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине

Примерные для итогового контроля

1. Что такое игровое программирование.
2. Компромисс между сроками сдачи проекта и желаниями его улучшить.
3. Использование лицензионного движка или написание своих библиотек.
4. Сначала разработка, затем программирование.
5. Количество полигонов и минимальные системные требования.
6. Искусственный интеллект. Освещение.
7. Оптимизация кода инициализации и оптимизация до анализа. Оптимизация быстрых программ.
8. Логический интерфейс.
9. Что понимается под термином «искусственный интеллект».
10. Итеративный процесс разработки.
11. Моделирование или имитация.
12. Что важнее, структура объекта или его поведение.
13. Реализм или увлекательность?
14. Создание графики. Художественное оформление игры как один из важнейших моментов процесса разработки.
15. Аппаратное и программное обеспечение.
16. Оригинальное фоновое освещение и наложение текстур.
17. Двухмерные и трехмерные инструменты. Композиция, эстетичность, внимание к деталям.
18. Анимация и искусственный интеллект. Синхронизация.
19. VSIM.
20. Понимание действий персонажа.
21. Метод видеофиксации движения.
22. Анимация с помощью стоп-кадров
23. Интерфейс оболочки и внутриигровой интерфейс.
24. Интерфейс управления игрой.
25. Функциональность интерфейса.
26. Влияние звука на зрительное восприятие.
27. Значение звукового дизайна.
28. Насколько сильно звук влияет на восприятие, эмоции и степень погружения в игру.
29. Библиотеки звуков на компакт-дисках.
30. Музыка как средство усиления всех впечатлений от игры.
31. О выборе музыкального стиля.
32. Создание музыки в соответствии с характером разрабатываемой игры.

Образец теста для итогового контроля

1. В какой стране компьютерные игры впервые были признаны видом спорта?
 1. Россия
 2. США
 3. Республика Корея
 4. Китай
2. Назовите крупнейший международный чемпионат по кибериграм.
 1. WCG
 2. CWG

3. WGC
4. CGW

3. Так называются компьютерные игры предназначенные для широкого круга пользователей, с интуитивно понятным интерфейсом.

1. Казуальные
2. Аркадные
3. Трёхмерные
4. Платформенные

4. Компьютерные стратегии реального времени, в которых внимание уделяется большому разнообразию применяемых игровых ресурсов, и, как следствие, длинным производственным цепочкам, названы в честь этого народа. Что это за народ?

1. Русские
2. Немцы
3. Арабы.
4. Японцы

5. Так называются дополнения к основному сюжету игры.

1. Сторияп
2. Скилл
3. Аддон
4. Апгрейд

6. Это - самая популярная (на 2010 г. свыше 1 млн пользователей) реализация виртуальной реальности (созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, обоняние и другие). Назовите ее.

1. SecondLife
2. EVE Online
3. Entropia Universe
4. Sims

7. Самой первой компьютерной игрой была "ОХО" (крестики-нолики).

1. Да
2. Нет

8. Назовите самый многочисленный (и по количеству выпущенных игр и по популярности среди пользователей) жанр компьютерных игр.

1. Arcade
2. RTS (Real Time Strategy)
3. RPG (Role Played Game)
4. Action

8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания

Уровни	Содержательное описание уровня	Основные признаки выделения уровня (этапы формирования компетенции, критерии оценки сформированности)	Пятибалльная шкала (академическая) оценка	Двухбалльная шкала, зачет	БРС, % освоения (рейтинговая оценка)

Повышенны й	Творческая деятельность	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Умение самостоятельно принимать решение, решать проблему/задачу теоретического и прикладного характера на основе изученных методов, приемов, технологий	отлично	зачтено	86-100
Базовый	Применение знаний и умений в более широких контекстах учебной и профессионал ьной деятельности, нежели по образцу с большой степени самостоятель ности и инициативы	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Способность собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников и иллюстрировать ими теоретические положения или обосновывать практику применения	хорошо		71-85
Удовлетвори тельный (достаточны й)	Репродуктивн ая деятельность	Изложение в пределах задач курса теоретически и практически контролируемого материала	удовлетвор ительно		55-70
Недостаточн ый	Отсутствие удовлетворительного уровня	признаков	неудовлетв орительно	не зачтено	Менее 55

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.

Основная литература

Жолков, С. Ю. Математика и информатика для гуманитариев: учебник для студ. гуманитар. спец. и напр. вузов/ С. Ю. Жолков. - М.: Гардарики, 2002. - 531 с.: 4л.ил.. - Библиогр.: с. 519. Имеются экземпляры в отделах: всего /all 17: УБ(14), ч.з.N5(1), НА(2).

Дополнительная литература

Тараносова, Г. Н. Инновационные процессы в образовании : практикум / Г. Н. Тараносова. — Тольятти : ТГУ, 2018. — 223 с. Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/140227>

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.

- НЭБ Национальная электронная библиотека, диссертации и прочие издания
- eLIBRARY.RU Научная электронная библиотека, книги, статьи, тезисы докладов конференций
- Гребенников Электронная библиотека ИД журналы
- ЭБС Консультант студента
- ПРОСПЕКТ ЭБС
- ЭБС ZNANIUM.COM
- РГБ Информационное обслуживание по МБА
- БЕН РАН
- Электронно-библиотечная система (ЭБС) Кантитана (<https://elib.kantiana.ru/>)

Дополнительные ресурсы:

1. <http://www.membrana.ru/> (дата обращения: 23.01.2020)
2. <http://sv-psycho.narod.ru/> (дата обращения: 23.01.2020)
3. <http://myafp.narod.ru/> (дата обращения: 23.01.2020)
4. <http://www.iresearch.ru/> (дата обращения: 23.01.2020)
5. <http://ru.wikipedia.org/> (дата обращения: 23.01.2020)
6. <http://www.vusnet.ru/> (дата обращения: 23.01.2020)
7. <http://www.compulenta.ru/> (дата обращения: 23.01.2020)
8. <http://www.gamex.ru/> (дата обращения: 23.01.2020)

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

Программное обеспечение обучения включает в себя:

- система электронного образовательного контента БФУ им. И. Канта – www.lms-3.kantiana.ru, обеспечивающую разработку и комплексное использование электронных образовательных ресурсов;
- серверное программное обеспечение, необходимое для функционирования сервера и связи с системой электронного обучения через Интернет;
- установленное на рабочих местах студентов ПО: Microsoft Windows 7, Microsoft Office Standart 2010, антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security.

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

Для проведения занятий лекционного типа, практических и семинарских занятий используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные техническими средствами обучения – мультимедийной проекционной техникой. Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования.

Для проведения лабораторных работ, (практических занятий – при необходимости) используются специальные помещения (учебные аудитории), оснащенные специализированным лабораторным оборудованием: персональными компьютерами с возможностью выхода в интернет и с установленным программным обеспечением, заявленным в п.11.

Для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные специализированной мебелью (для обучающихся), меловой / маркерной доской.

Для организации самостоятельной работы обучающимся предоставляются помещения, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

Для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья университетом могут быть представлены специализированные средства обучения, в том числе технические средства коллективного и индивидуального пользования.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила
Канта»
Высшая школа лингвистики

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Эндогенный потенциал дидактических игр»

Шифр: 45.04.02

Направление подготовки: «Лингвистика»

**Профиль: «Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом
образовании»**

Квалификация (степень) выпускника: лингвист-исследователь

Калининград
2024

Лист согласования

Составитель: А.О. Бударина, доктор педагогических наук, профессор
Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук».

Протокол № 8 от «21» февраля 2024 г.

Председатель Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Д.п.н., профессор
Руководитель ОПОП ВО

А.О. Бударина
Е.Е. Грищенко

Содержание

1. Наименование дисциплины «Эндогенный потенциал дидактических игр».
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.
4. Виды учебной работы по дисциплине.
5. Содержание дисциплины, в том числе практической подготовки в рамках дисциплины, структурированное по темам.
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.
7. Методические рекомендации по видам занятий
8. Фонд оценочных средств
 - 8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины
 - 8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля
 - 8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине
 - 8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания
9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины
10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Наименование дисциплины: «Эндогенный потенциал дидактических игр».

Цель изучения дисциплины: Целью дисциплины является формирование у обучающихся компетенций, определенных основной образовательной программой по вышеуказанному направлению подготовки, необходимых для дальнейшей профессиональной деятельности.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и содержание компетенции	Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	Результаты обучения по дисциплине
ПК-1 Способен применять знания тенденций развития рынка международной игровой индустрии при планировании и проведении учебных занятий с использованием мультимедийных компьютерных игр	ПК-1.1 Демонстрирует знание направлений развития международной игровой индустрии и особенностей современных мультимедийных компьютерных игр ПК-1.2 Проектирует и реализует применение мультимедийных компьютерных игр в процессе обучения	Знать: тенденции развития рынка программного обеспечения и международной игровой индустрии; Уметь: планировать учебные занятия с использованием мультимедийных компьютерных игр с учетом тенденций развития рынка программного обеспечения и международной игровой индустрии; проводить учебные занятия с использованием мультимедийных компьютерных игр с учетом тенденций развития рынка программного обеспечения и международной игровой индустрии; Владеть: навыками планирования учебных занятий с использованием мультимедийных компьютерных игр с учетом тенденций развития рынка программного обеспечения и международной игровой индустрии; навыками проведения учебных занятий с использованием мультимедийных компьютерных игр с учетом тенденций развития рынка программного обеспечения и международной игровой индустрии.
ПК-2 Владеет практическими навыками разработки языкового контента и локализации мультимедийных компьютерных игр	ПК-2.1 Осуществляет анализ и разработку языкового контента мультикультурных компьютерных игр. ПК-2.2 Осуществляет локализацию мультикультурных компьютерных игр в языковой паре английский-русский.	Знать: принципы анализа и разработки языкового контента мультикультурных компьютерных игр, а также методы локализации таких игр в языковой паре английский-русский. Уметь: осуществлять анализ и разработку языкового контента мультикультурных компьютерных игр, а также локализацию таких игр в языковой паре английский-русский.

		Владеть: навыками работы с инструментами и технологиями, необходимыми для анализа, разработки и локализации языкового контента мультикультурных компьютерных игр.
ПК-3 Способен реализовывать образовательные программы в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов соответствующих уровней образования, а также с законодательными актами и нормативно-правовым обеспечением в сфере дополнительного образования	<p>ПК-3.1 Знает преподаваемый предмет, психолого-педагогические основы и современные образовательные технологии, особенности организации образовательного процесса в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов, а также с законодательным и нормативно-правовым обеспечением в сфере дополнительного образования</p> <p>ПК-3.2 Умеет использовать педагогически обоснованные формы, методы и приемы организации деятельности обучающихся, применять современные образовательные технологии, создавать образовательную среду, обеспечивающую формирование у обучающихся образовательных результатов, предусмотренных ФГОС и(или) образовательными стандартами, установленными образовательной организацией, и(или) образовательной программой, а также с учетом законодательного и нормативно-правового обеспечения в сфере дополнительного образования</p>	<p>Знать: преподаваемый предмет, психолого-педагогические основы и современные образовательные технологии, особенности организации образовательного процесса в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов, а также с законодательным и нормативно-правовым обеспечением в сфере дополнительного образования.</p> <p>Уметь: использовать педагогически обоснованные формы, методы и приемы организации деятельности обучающихся, применять современные образовательные технологии, создавать образовательную среду, обеспечивающую формирование у обучающихся образовательных результатов, предусмотренных ФГОС и(или) образовательными стандартами, установленными образовательной организацией, и(или) образовательной программой, а также с учетом законодательного и нормативно-правового обеспечения в сфере дополнительного образования.</p> <p>Владеть: навыками организации образовательного процесса в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов, а также с законодательным и нормативно-правовым обеспечением в сфере дополнительного образования.</p>

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Эндогенный потенциал дидактических игр» представляет собой дисциплину вариативной части блока дисциплин подготовки студентов.

4. Виды учебной работы по дисциплине.

Виды учебной работы по дисциплине зафиксированы учебным планом основной профессиональной образовательной программы по указанному направлению и профилю, выражаются в академических часах. Часы контактной работы и самостоятельной работы студента и часы, отводимые на процедуры контроля, могут различаться в учебных планах ОПОП по формам обучения. Объем контактной работы включает часы контактной аудиторной работы (лекции/практические занятия/ лабораторные работы), контактной внеаудиторной работы (контроль самостоятельной работы), часы контактной работы в период аттестации. Контактная работа, в том числе может проводиться посредством электронной информационно-образовательной среды университета с использованием ресурсов сети Интернет и дистанционных технологий

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане). Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

№	Наименование раздела	Содержание раздела
1	Тема 1. Понятие дидактической игры.	Сущность дидактической игры. Сущность эндогенного потенциала дидактической игры. Особенности современных дидактических игр. Научные основы дидактических игр. Подготовка модели дидактической игры. Принципы конструирования дидактической игры. Структурная схема дидактической игры. Методические требования к организации дидактических игр. Признаки дидактической игры. Основные виды дидактических игр.

2	Тема 2. Роль игры в этнопедагогике и межкультурной коммуникации.	Социальная природа детских и дидактических игр. Культурно-исторический подход в понимании природы детской игры. Проявление творчества в игре. Назначение игрушек в дидактических играх. Использование дидактических игр в учебном процессе.
3	Тема 3. Классификация дидактических игр.	Виды дидактических игр по цели обучения и категории обучающихся. Проблемные дидактические игры. Коммуникативные игры. Анализ конкретных ситуаций. Игровое проектирование. Социоигровые технологии обучения. Разбор деловой корреспонденции. Игра как инструмент работы с дидактическим материалом.
4	Тема 4. Научно-педагогический контекст и вариативность педагогической поддержки.	Сущность педагогической поддержки. Предмет, цели и задачи педагогической поддержки. Тактики педагогической поддержки. Приемы общегрупповой педагогической поддержки. Игровые технологии педагогической поддержки. Приемы индивидуально-личностной поддержки. Педагогические принципы использования дидактических игр.
5	Тема 5. Интерактивные дидактические игры как современное направление активизации познавательной деятельности обучающихся.	Игровые технологии. Проблемное обучение. Коммуникативное обучение иноязычной культуре. Интенсификация обучения на основе схемных и знаковых моделей учебного материала. Интенсивное обучение иностранным языкам. Суггестопедические дидактические игры. Развивающие игры.
6	Тема 6. Ценностные ориентации и результат взаимодействия коммуникантов. Культура и ценности.	Проблема формирования нравственно-ценностной сферы человека. Приобщение обучающихся к ценностям. Подходы к анализу понятия «нравственно-ценностная сфера сознания» человека. Диспозиции личности. Социальная ценность межкультурных дидактических игр. Ценности и ценностные ориентации коммуникантов, реализуемые в эндогенном потенциале дидактических игр.

		Интернет как межкультурная среда для использования дидактических игр.
7	Тема 7. Инновационные дидактические игры по активизации учебного процесса.	Синектический штурм. Тренинги. Игровое проектирование. Эвристические технологии обучения иностранным языкам. Баскет-метод. Метод ситуационного анализа. Мозговой штурм. Метод составления семантических карт. Коммуникативные технологии обучения. Роль и место компьютера в учебном процессе. Практическое использование компьютерных дидактических игр при изучении учебных предметов
8	Тема 8. Коммуникативные и ролевые игры.	Отличительные черты коммуникативных и ролевых игр. Этапы разработки и проведения коммуникативных и ролевых игр. Особенности использования деловых игр. Компьютерные коммуникативные и ролевые игры.

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

Рекомендуемая тематика учебных занятий в форме контактной работы:

Рекомендуемая тематика учебных занятий *лекционного* типа (предусматривающих преимущественную передачу учебной информации преподавателями):

Тема 1. Понятие дидактической игры.

Сущность дидактической игры. Сущность эндогенного потенциала дидактической игры. Особенности современных дидактических игр. Научные основы дидактических игр. Подготовка модели дидактической игры. Принципы конструирования дидактической игры. Структурная схема дидактической игры Методические требования к организации дидактических игр. Признаки дидактической игры. Основные виды дидактических игр.

Тема 2. Роль игры в этнопедагогике и межкультурной коммуникации.

Социальная природа детских и дидактических игр. Культурно-исторический подход в понимании природы детской игры. Проявление творчества в игре. Назначение игрушек в дидактических играх. Использование дидактических игр в учебном процессе.

Тема 3. Классификация дидактических игр.

Виды дидактических игр по цели обучения и категории обучающихся. Проблемные дидактические игры. Коммуникативные игры. Анализ конкретных ситуаций. Игровое проектирование. Социоигровые технологии обучения. Разбор деловой корреспонденции.

Игра как инструмент работы с дидактическим материалом.

Тема 4. Научно-педагогический контекст и вариативность педагогической поддержки.

Сущность педагогической поддержки. Предмет, цели и задачи педагогической поддержки. Тактики педагогической поддержки. Приемы общегрупповой педагогической

поддержки. Игровые технологии педагогической поддержки. Приемы индивидуально-личностной поддержки. Педагогические принципы использования дидактических игр.

Тема 5. Интерактивные дидактические игры как современное направление активизации познавательной деятельности обучающихся.

Игровые технологии. Проблемное обучение. Коммуникативное обучение иноязычной культуре. Интенсификация обучения на основе схемных и знаковых моделей учебного материала. Интенсивное обучение иностранным языкам. Суггестопедические дидактические игры. Развивающие игры.

Тема 6. Ценностные ориентации и результат взаимодействия коммуникантов. Культура и ценности.

Проблема формирования нравственно-ценностной сферы человека. Приобщение обучающихся к ценностям. Подходы к анализу понятия «нравственно-ценностная сфера сознания» человека. Диспозиции личности. Социальная ценность межкультурных дидактических игр. Ценности и ценностные ориентации коммуникантов, реализуемые в эндогенном потенциале дидактических игр.

Интернет как межкультурная среда для использования дидактических игр.

Тема 7. Инновационные дидактические игры по активизации учебного процесса.

Синектический штурм. Тренинги. Игровое проектирование. Эвристические технологии обучения иностранным языкам. Баскет-метод. Метод ситуационного анализа. Мозговой штурм. Метод составления семантических карт. Коммуникативные технологии обучения.

Роль и место компьютера в учебном процессе. Практическое использование компьютерных дидактических игр при изучении учебных предметов

Тема 8. Коммуникативные и ролевые игры.

Отличительные черты коммуникативных и ролевых игр. Этапы разработки и проведения коммуникативных и ролевых игр. Особенности использования деловых игр.

Компьютерные коммуникативные и ролевые игры.

Рекомендуемая тематика *практических* занятий:

Тема 1. Понятие дидактической игры.

Сущность дидактической игры. Сущность эндогенного потенциала дидактической игры. Особенности современных дидактических игр. Научные основы дидактических игр. Подготовка модели дидактической игры. Принципы конструирования дидактической игры. Структурная схема дидактической игры. Методические требования к организации дидактических игр. Признаки дидактической игры. Основные виды дидактических игр.

Тема 2. Роль игры в этнопедагогике и межкультурной коммуникации.

Социальная природа детских и дидактических игр. Культурно-исторический подход в понимании природы детской игры. Проявление творчества в игре. Назначение игрушек в дидактических играх. Использование дидактических игр в учебном процессе.

Тема 3. Классификация дидактических игр.

Виды дидактических игр по цели обучения и категории обучающихся. Проблемные дидактические игры. Коммуникативные игры. Анализ конкретных ситуаций. Игровое проектирование. Социоигровые технологии обучения. Разбор деловой корреспонденции.

Игра как инструмент работы с дидактическим материалом.

Тема 4. Научно-педагогический контекст и вариативность педагогической поддержки.

Сущность педагогической поддержки. Предмет, цели и задачи педагогической поддержки. Тактики педагогической поддержки. Приемы общегрупповой педагогической поддержки. Игровые технологии педагогической поддержки. Приемы индивидуально-личностной поддержки. Педагогические принципы использования дидактических игр.

Тема 5. Интерактивные дидактические игры как современное направление активизации познавательной деятельности обучающихся.

Игровые технологии. Проблемное обучение. Коммуникативное обучение иноязычной культуре. Интенсификация обучения на основе схемных и знаковых моделей учебного материала. Интенсивное обучение иностранным языкам. Суггестопедические дидактические игры. Развивающие игры.

Тема 6. Ценностные ориентации и результат взаимодействия коммуникантов. Культура и ценности.

Проблема формирования нравственно-ценностной сферы человека. Приобщение обучающихся к ценностям. Подходы к анализу понятия «нравственно-ценностная сфера сознания» человека. Диспозиции личности. Социальная ценность межкультурных дидактических игр. Ценности и ценностные ориентации коммуникантов, реализуемые в эндогенном потенциале дидактических игр.

Интернет как межкультурная среда для использования дидактических игр.

Тема 7. Инновационные дидактические игры по активизации учебного процесса.

Синектический штурм. Тренинги. Игровое проектирование. Эвристические технологии обучения иностранным языкам. Баскет-метод. Метод ситуационного анализа. Мозговой штурм. Метод составления семантических карт. Коммуникативные технологии обучения.

Роль и место компьютера в учебном процессе. Практическое использование компьютерных дидактических игр при изучении учебных предметов

Тема 8. Коммуникативные и ролевые игры.

Отличительные черты коммуникативных и ролевых игр. Этапы разработки и проведения коммуникативных и ролевых игр. Особенности использования деловых игр.

Компьютерные коммуникативные и ролевые игры.

Руководствуясь положениями статьи 47 и статьи 48 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» научно-педагогические работники и иные лица, привлекаемые университетом к реализации данной образовательной программы, пользуются предоставленными академическими правами и свободами в части свободы преподавания, свободы от вмешательства в профессиональную деятельность; свободы выбора и использования педагогически обоснованных форм, средств, методов обучения и воспитания; права на творческую инициативу, разработку и применение авторских программ и методов обучения и воспитания в пределах реализуемой образовательной программы и отдельной дисциплины.

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане).

Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

7. Методические рекомендации по видам занятий

Лекционные занятия.

В ходе лекционных занятий обучающимся рекомендуется выполнять следующие действия. Вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные выводы и практические рекомендации по их применению. Задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых во внеаудиторное время можно сделать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал прослушанной лекции, а также подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений.

Практические и семинарские занятия.

На практических и семинарских занятиях в зависимости от темы занятия выполняется поиск информации по решению проблем, практические упражнения, контрольные работы, выработка индивидуальных или групповых решений, итоговое обсуждение с обменом знаниями, участие в круглых столах, разбор конкретных ситуаций, командная работа, представление портфолио и т.п.

Самостоятельная работа.

Самостоятельная работа осуществляется в виде изучения литературы, эмпирических данных по публикациям и конкретным ситуациям из практики, подготовке индивидуальных работ, работа с лекционным материалом, самостоятельное изучение отдельных тем дисциплины; поиск и обзор литературы и электронных источников; чтение и изучение учебника и учебных пособий.

8. Фонд оценочных средств

8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины

Основными этапами формирования указанных компетенций при изучении обучающимися дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой тем учебных занятий. Изучение каждой темы предполагает овладение обучающимися необходимыми компетенциями. Результат аттестации обучающихся на различных этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
Тема 1. Понятие дидактической игры.	ПК-1, ПК-2, ПК-3	Тест
Тема 2. Роль игры в этнопедагогике и межкультурной коммуникации.	ПК-1, ПК-2, ПК-3	Тест
Тема 3. Классификация дидактических игр.	ПК-1, ПК-2, ПК-3	Тест
Тема 4. Научно-педагогический контекст и	ПК-1, ПК-2, ПК-3	Тест

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
вариативность педагогической поддержки.		
Тема 5. Интерактивные дидактические игры как современное направление активизации познавательной деятельности обучающихся.	ПК-1, ПК-2, ПК-3	Тест, проект
Тема 6. Ценностные ориентации и результат взаимодействия коммуникантов. Культура и ценности.	ПК-1, ПК-2, ПК-3	Тест, проект
Тема 7. Инновационные дидактические игры по активизации учебного процесса.	ПК-1, ПК-2, ПК-3	Тест, проект
Тема 8. Коммуникативные и ролевые игры.	ПК-1, ПК-2, ПК-3	Тест, проект

8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Образец теста для текущего контроля по Теме 3. «Классификация дидактических игр».

Задание: Определите представленный вид дидактической игры (Factfiles 1 and 2) и проведите данную игру в системе микрообучения в своей подгруппе.

Factfile 1

Current Issues: CRIME THROUGH THE MASS MEDIA

The information society is set for explosive and unprecedented growth over the next few years. Computer industry is making ever greater leaps forward in technology. The wide range of pressing problems arises out of this. The *Case Study* focuses on the negative impact of the television on teenage addicts, increase of violence on television, cyber banditism and problems concerning controlling illegal material on the Internet. It is based on four articles and eight activities, including *Formal Debate* and *Essay Writing*.

Activity 1 Formal Debate: Consider the following questions. Share your ideas with the rest of the class:

- 1) How can TV influence a personality?
- 2) Is television a wonderful invention or it does far more harm than good?
- 3) What steps should be taken to cut down screen violence?
- 4) Should the programmes involving **loutish** behaviour be cut down on, though they get huge ratings?
- 5) What standards should be applied to programmes? It is widely accepted that there is a great violence in Shakespeare's plays and in Greek tragedies".
- 6) What do you think about the violence in children's animated cartoons, for example in *Tom and Jerry*?
- 7) Is it sometimes important "to show the depths of depravity to which mankind sinks"¹, for example 'real-life' violence in the news?

- Read the text about teenage TV addicts² and consider the activities that follow:

Factfile 2

Teenage TV addicts prone to isolation, crime and drugs

Teenagers who watch more than four hours television a night are more **prone** to crime, drug-taking and becoming isolated from society, academics said yesterday.

The warning followed publication of research which found that TV addicts - those watching at least four hours a night - are more likely to have **anti-social** attitudes, become isolated from parents and feel disillusioned.

The researchers, from Trinity College, Carmarthen, said these youngsters developed spectator **mentalities** which prevented them from taking an active part in life.

Of 20,000 teenagers aged between 13 and 15 surveyed at schools in England and Wales, more than a quarter said they watched at least four hours a night. After comparing their attitudes with those of the other respondents, the researchers said their findings painted a disturbing picture of isolation and disenchantment.

Almost 50 per cent of the addict group dismissed school as boring, compared to fewer than 30 per cent of those who watched less TV. TV addicts were also happier to accept they might be unemployed after school, and more than 20 per cent would prefer it to work they did not like. More than one in 10 **condoned** shoplifting, compared with only one in 20 other teenagers, while one in five viewed **graffiti** as acceptable.

TV addicts were also **tolerant** of drugs. Fewer than 50 per cent though using cannabis was wrong; more than 25 per cent approved of glue sniffing and 30 per cent thought heroin use and sniffing butane acceptable.

8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине

Образец теста для итогового контроля

1. Укажите компоненты классификации деловых игр по времени проведения:

- _____;
- _____;
- _____;
- _____.

2. Укажите компоненты классификации деловых игр по оценке деятельности:

- _____;
- _____.

3. Укажите компоненты классификации деловых игр по конечному результату:

- _____;
- _____.

4. Укажите компоненты классификации деловых игр по конечной цели:

- _____;
- _____;
- _____.

5. Методика case-study – это методика ситуационного обучения, основанная на реальных примерах, взятых из практики и требующая от студента поиска некоторого целесообразного решения в предложенной ему практической ситуации.

ДА

НЕТ

6. Методика case-study позволяет формировать следующие компетенции

1. Аналитические	А Среди них можно выделить такие как: умение вести дискуссию, убеждать окружающих. Использовать наглядный материал и другие медиа – средства, кооперироваться в группы, защищать собственную точку зрения, убеждать оппонентов, составлять краткий, убедительный отчет
2. Практические	Б В ходе обсуждения case-вырабатываются определенные социальные навыки: оценка поведения людей, умение слушать, поддерживать в дискуссии или аргументировать противоположное мнение, контролировать себя и т.д.
3. Творческие	В К ним можно отнести: умение отличать данные от информации, классифицировать, выделять существенную и несущественную информацию, анализировать, представлять и добывать ее, находить пропуски информации и уметь восстанавливать их. Мыслить ясно и логично. Особенно это важно, когда информация не высокого качества.
4. Коммуникативные	Г Несогласие в дискуссии способствует осознанию и анализу мнения других и своего собственного. Возникающие моральные и этические проблемы требуют формирования социальных навыков их решения».

5. Социальные	Д Одной логикой, как правило, case-ситуацию не решить. Очень важны творческие навыки в генерации альтернативных решений, которые нельзя найти логическим путем
6. Самоанализ	Е Пониженный по сравнению с реальной ситуацией уровень сложности проблемы, представленной в кейсе способствует формированию на практике навыков использования экономической теории, методов и принципов.

7. Дайте определение эвристической деятельности (эвристики):

Ключи:

1. Укажите компоненты классификации деловых игр

По времени проведения:

- без ограничения времени;
- с ограничением времени;
- игры, проходящие в реальное время;
- игры, где время сжато.

2. По оценке деятельности:

- балльная или иная оценка деятельности игрока или команды;
- оценка того, кто как работал, отсутствует.

3. По конечному результату:

- жесткие игры – заранее известен ответ (например, сетевой график), существуют четкие правила и ограниченные рамки игры;
- свободные, открытые игры – заранее известного ответа нет, правила изобретаются для каждой игры свои, участники работают над решением неструктурированной задачи.

4. По конечной цели:

- обучающие – направлены на появление новых знаний и закрепление навыков участников;
- констатирующие - конкурсы профессионального мастерства;
- поисковые – направлены на выявление проблем и поиск путей их решения.

5. ДА

6. 1В, 2Е, 3Д, 4А, 5Б, 6Г

7. Дайте определение эвристической деятельности (эвристики):

в широком смысле - наука о творчестве; в узком, более современном, - теория и практика организации избирательного поиска при решении сложных интеллектуальных задач.

1. К видам коммуникативных игр и упражнений не относят:

- А. «мозговой штурм»
- Б. составление семантической карты
- В. упражнение на перекодирование информации

Г. ранжирование

2. К видам коммуникативных игр и упражнений относят:

- А. ситуационный анализ
- Б. Vox pop
- В. метод синектики
- Г. метод инцидента

3. Какое коммуникативное упражнение является свободной формой дискуссии, интерактивной коммуникацией, основанной на психологических и педагогических закономерностях коллективной деятельности?

- А. «мозговой штурм»
- Б. составление семантической карты
- В. упражнение на перекодирование информации
- Г. ранжирование

4. Идентификация и ранжирование - это

- А. традиционные приемы обучения
- Б. учебно-методические приемы организации языковых или речевых единиц
- В. методы активизации учебного процесса
- Г. синергетические методы обучения

5. «Мозговой штурм» - это

- А. учебно-методический прием «информационного неравновесия»
- Б. учебно-методический прием вопросно-ответной работы
- В. учебно-методический прием драматизации и игрового моделирования
- Г. учебно-методический прием порождения семантических ассоциаций

6. Какое коммуникативное упражнение является разновидностью «мозгового штурма»?

- А. метод инцидента
- Б. составление семантической карты
- В. упражнение на перекодирование информации
- Г. ранжирование

7. Отличие имитационной от ролевой игры в том, что в имитационной игре

- А. присутствует сценарий
- Б. роли основаны на сказочных персонажах
- В. обучающиеся «играют» самих себя
- Г. обучающиеся имитируют различные профессии

8. Одним из основных принципов проведения «мозгового штурма» является.

- А. принцип имитационного моделирования присутствует сценарий
- Б. политика невмешательства
- В. принцип новизны
- Г. принцип наглядности

9. Какое коммуникативное упражнение требует постановку ключевого слова?

- А. «мозговой штурм»
- Б. составление семантической карты
- В. упражнение на перекодирование информации
- Г. ранжирование

10. Какое коммуникативное упражнение строится вокруг определенной, ограниченной темы или на основе текста и носит контролируемый, в значительной степени предсказуемый характер?

- А. «мозговой штурм»
- Б. составление семантической карты
- В. направляемая дискуссия
- Г. решение проблемных задач

11. Что из перечисленного не является формой свободной дискуссии:

- А. «заседание экспертной группы»
- Б. диспут
- В. направляемая дискуссия
- Г. дискуссия в форме пирамиды

12. Участники какого коммуникативного упражнения объединены общностью ситуации, хотя между ними существует «информационное неравновесие»?

- А. сценарий
- Б. «мозговой штурм»
- В. ролевая игра
- Г. диспут

Ключи:

- 1. Г
- 2. Б
- 3. А
- 4. Б
- 5. Г
- 6. Б
- 7. В
- 8. Б
- 9. Б
- 10. В
- 11. В
- 12. А

8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания

Уровни	Содержательное описание уровня	Основные признаки выделения уровня (этапы формирования компетенции, критерии оценки сформированности)	Пятибалльная шкала (академическая) оценка	Двухбалльная шкала, зачет	БРС, % освоения (рейтинговая оценка)

Повышенны й	Творческая деятельность	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Умение самостоятельно принимать решение, решать проблему/задачу теоретического и прикладного характера на основе изученных методов, приемов, технологий	отлично	зачтено	86-100
Базовый	Применение знаний и умений в более широких контекстах учебной и профессионал ьной деятельности, нежели по образцу с большей степени самостоятель ности и инициативы	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Способность собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников и иллюстрировать ими теоретические положения или обосновывать практику применения	хорошо		71-85
Удовлетвори тельный (достаточны й)	Репродуктивн ая деятельность	Изложение в пределах задач курса теоретически и практически контролируемого материала	удовлетвор ительно		55-70
Недостаточн ый	Отсутствие удовлетворительного уровня	признаков	неудовлетв орительно	не зачтено	Менее 55

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.

Основная литература

1. Овсянникова, О. А. Психология и педагогика высшей школы : учебное пособие / О. А. Овсянникова. — Санкт-Петербург : Лань, 2018. — ISBN 978-5-8114-3154-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/110942>. — Режим доступа: для авториз. пользователей. — С. 2).

Дополнительная литература

1. Тараносова, Г. Н. Инновационные процессы в образовании : практикум / Г. Н. Тараносова. — Тольятти : ТГУ, 2018. — 223 с. — ISBN 978-5-8259-1374-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/140227>.

2. Андреевко, Т. Н. Использование игр при обучении иностранному языку : учебное пособие / Т. Н. Андреевко, Е. В. Чеснокова. — Липецк : Липецкий ГПУ, 2018. — 68 с. Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/115064>.

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.

- НЭБ Национальная электронная библиотека, диссертации и прочие издания
- eLIBRARY.RU Научная электронная библиотека, книги, статьи, тезисы докладов конференций
- Гребенников Электронная библиотека ИД журналы
- ЭБС Консультант студента
- ПРОСПЕКТ ЭБС
- ЭБС ZNANIUM.COM
- РГБ Информационное обслуживание по МБА
- БЕН РАН
- Электронно-библиотечная система (ЭБС) Кантитана (<https://elib.kantiana.ru/>)

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

Программное обеспечение обучения включает в себя:

- система электронного образовательного контента БФУ им. И. Канта – www.lms-3.kantiana.ru, обеспечивающую разработку и комплексное использование электронных образовательных ресурсов;
- серверное программное обеспечение, необходимое для функционирования сервера и связи с системой электронного обучения через Интернет;
- установленное на рабочих местах студентов ПО: Microsoft Windows 7, Microsoft Office Standart 2010, антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security.

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

Для проведения занятий лекционного типа, практических и семинарских занятий используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные техническими средствами обучения – мультимедийной проекционной техникой. Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования.

Для проведения лабораторных работ, (практических занятий – при необходимости) используются специальные помещения (учебные аудитории), оснащенные специализированным лабораторным оборудованием: персональными компьютерами с возможностью выхода в интернет и с установленным программным обеспечением, заявленным в п.11.

Для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные специализированной мебелью (для обучающихся), меловой / маркерной доской.

Для организации самостоятельной работы обучающимся предоставляются помещения, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

Для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья университетом могут быть представлены специализированные средства обучения, в том числе технические средства коллективного и индивидуального пользования.