



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Дальневосточный федеральный университет»
(ДФУ)
ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ (ШКОЛА)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине
«Профессионально-ориентированный перевод»

Владивосток
2023

Перечень форм оценивания, применяемых на различных этапах
 формирования компетенций в ходе освоения дисциплины
 «Профессионально-ориентированный перевод»

№ п/п	Контролируемые разделы/темы дисциплины	Код и наименование индикатора достижения	Результаты обучения	Оценочные средства *	
				текущий контроль	Промежуточная аттестация
1	Практическое занятие 1. International academic conferences Практическое занятие 2. Calls for papers Практическое занятие 3. Academic and professional events Практическое занятие 4. Attending a conference. Arrival Практическое занятие 5. Solving problems and asking for technical help Практическое занятие 6. Interactivity and new technologies Embracing new technologies. Практическое занятие 7. Socializing at the conference Практическое занятие 8. Showing interest and reacting to news Практическое занятие 9. An International conference at your university Практическое занятие 10. Conversations between people at a conference Практическое занятие 11. Opinions about a conference Практическое занятие 12. What makes a good presentation Раздел 4.	УК-4.1. Организует конкурсную деятельность и участвовать в архитектурно-дизайнерских конкурсах; Организует и участвует в профессиональных конференциях и выставочных мероприятиях по продвижению проектов и инновационных достижений в профессии; Выбирает и использует оптимальные формы и методы изображения и моделирования архитектурной среды и включенных средовых объектов, учитывая особенности восприятия информации аудиторией, для которой презентация предназначена; Использует средства автоматизации архитектурно-строительного проектирования и компьютерного моделирования; Выбирает оптимальные методы и	Знать, как организовывать конкурсную деятельность и участвовать в архитектурно-дизайнерских конкурсах; организовывать и участвовать в профессиональных конференциях и выставочных мероприятиях по продвижению проектов и инновационных достижений в профессии; выбирать и использовать оптимальные формы и методы изображения и моделирования архитектурной среды и включенных средовых объектов, учитывая особенности восприятия информации аудиторией, для которой презентация предназначена; использовать средства автоматизации архитектурно-строительного проектирования и	ПЗ 1-2, собеседование (УО-1), деловая игра (ПР-10)	Вопросы к экзамену

	<p>Presentations Практическое занятие 13. Developing presentation skills Практическое занятие 14. Stages of presentation Практическое занятие 15. Working with visuals Практическое занятие 16. Your presentation skills Практическое занятие 17. In the audience Практическое занятие 18. Research ethics Практическое занятие 19. Can we talk politely? Практическое занятие 20. Teaching and learning at higher education institutions Практическое занятие 21. Virtual learning environments Практическое занятие 22. University research Практическое занятие 23. Academic publications Практическое занятие 24. Publishing matters Практическое занятие 25. Popular science articles Практическое занятие 26. Research reports Практическое занятие 27. International cooperation programs Практическое занятие 28. Academic correspondence Практическое занятие 29. Proposal for partnership Практическое занятие 30. Grants Практическое</p>	<p>средства профессионально й, бизнес- и персональной коммуникации при представлении архитектурно-дизайнерских проектов</p>	<p>компьютерного моделирования; выбирать оптимальные методы и средства профессиональной, бизнес- и персональной коммуникации при представлении архитектурно-дизайнерских проектов.</p> <p>Уметь организовывать конкурсную деятельность и участвовать в архитектурно-дизайнерских конкурсах; организовывать и участвовать в профессиональных конференциях и выставочных мероприятиях по продвижению проектов и инновационных достижений в профессии; выбирать и использовать оптимальные формы и методы изображения и моделирования архитектурной среды и включенных средовых объектов, учитывая особенности восприятия информации аудиторией, для которой презентация предназначена;</p>		
--	---	---	--	--	--

	<p>занятие 31. Практическое занятие 32. An executive summary of a grant proposal. Практическое занятие 33. Polishing an executive summary Практическое занятие 34. Writing an abstract Практическое занятие 35. Abstracts from different fields of study Практическое занятие 36. Describing visual data</p>		<p>использовать средства автоматизации архитектурно- строительного проектирования и компьютерного моделирования; выбирать оптимальные методы и средства профессиональ ной, бизнес- и персональной коммуникации при представлении архитектурно- дизайнерских проектов.</p> <p>Владеть навыками организации конкурсной деятельности и участия в архитектурно- дизайнерских конкурсах; организации и участия в профессиональн ых конференциях и выставочных мероприятиях по продвижению проектов и инновационных достижений в профессии; выбора и использования оптимальных форм и методов изображения и моделирования архитектурной среды и включенных средовых объектов, учитывая особенности восприятия</p>		
--	--	--	---	--	--

			<p>информации аудиторией, для которой презентация предназначена; использования средства автоматизации архитектурно-строительного проектирования и компьютерного моделирования; выбора оптимальных методы и средства профессиональной, бизнес- и персональной коммуникации при представлении архитектурно-дизайнерских проектов</p>		
		<p>УК-4.2. Использует в своей деятельности государственный(е) и иностранный(е) язык(и), язык деловых документов и научных исследований, правила устной научной речи</p>	<p>Знать, как использовать в своей деятельности государственный(е) и иностранный(е) язык(и), язык деловых документов и научных исследований, правила устной научной речи.</p> <p>Уметь использовать в своей деятельности государственный(е) и иностранный(е) язык(и), язык деловых документов и научных исследований, правила устной научной речи.</p> <p>Владеть навыками</p>	<p>ПЗ 1-2, собеседование (УО-1), деловая игра (ПР-10)</p>	<p>Вопросы к экзамену</p>

			использования в своей деятельности государственны й(е) и иностранный(е) язык(и), язык деловых документов и научных исследований, правила устной научной речи.		
2		ПК-1.2 Находит дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтения целевой аудитории	Знать, как находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации и с учетом пожеланий заказчика и предпочтения целевой аудитории Уметь находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации и с учетом пожеланий заказчика и предпочтения целевой аудитории Владеть навыками нахождения дизайнерских решений задач по проектированию	ПЗ 1-2, собеседование (УО-1), деловая игра (ПР-10)	Вопросы к экзамену
3					
4					

			ю объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтения целевой аудитории		
	Зачет/экзамен	УК-4; ПК-1		-	ПР-1

Шкала оценки уровня достижения результатов обучения для текущей и промежуточной аттестации по дисциплине «Профессионально-ориентированный перевод»

Баллы (рейтинговая оценка)	Уровни достижения результатов обучения		Требования к сформированным компетенциям
	Текущая и промежуточная аттестация	Промежуточная аттестация	
100 – 86	<i>Повышенный</i>	«зачтено» / «отлично»	Свободно и уверенно находит достоверные источники информации, оперирует предоставленной информацией, отлично владеет навыками анализа и синтеза информации, знает все основные методы решения проблем, предусмотренные учебной программой, знает типичные ошибки и возможные сложности при решении той или иной проблемы и способен выбрать и эффективно применить адекватный метод решения конкретной проблемы
85 – 76	<i>Базовый</i>	«зачтено» / «хорошо»	В большинстве случаев способен выявить достоверные источники информации, обработать, анализировать и синтезировать предложенную информацию, выбрать метод решения проблемы и решить ее. Допускает единичные серьезные ошибки в решении проблем, испытывает сложности в редко встречающихся или сложных случаях решения проблем, не знает типичных ошибок и возможных сложностей при решении той или иной проблемы
75 – 61	<i>Пороговый</i>	«зачтено» / «удовлетвори- тельно»	Допускает ошибки в определении достоверности источников информации, способен правильно решать только типичные, наиболее часто встречающиеся проблемы в конкретной области (обрабатывать информацию, выбирать метод решения проблемы и решать ее)
60 – 0	<i>Уровень не достигнут</i>	«не зачтено» / «неудовлетвори- тельно»	Не знает значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические работы.

Текущая аттестация по дисциплине «Профессионально-ориентированный перевод»

Текущая аттестация студентов по дисциплине *«Профессионально-ориентированный перевод»* проводится в соответствии с локальными нормативными актами ДВФУ и является обязательной.

Текущая аттестация по дисциплине проводится в форме контрольных мероприятий (*коллоквиума, доклада, сообщения, круглого стола, кейс-задача, ролевая игра*) по оцениванию фактических результатов обучения студентов и осуществляется ведущим преподавателем.

По каждому объекту дается характеристика процедур оценивания в привязке к используемым оценочным средствам.

Оценочные средства для текущего контроля

1. Вопросы для собеседования (коллоквиума, доклада, сообщения, круглого стола и т.д.):

- Занятие 1. International academic conferences
- Занятие 2. Calls for papers
- Занятие 3. Academic and professional events
- Занятие 4. Attending a conference. Arrival
- Занятие 5. Solving problems and asking for technical help
- Занятие 6. Interactivity and new technologies
- Занятие 7. Socializing at the conference
- Занятие 8. Showing interest and reacting to news
- Занятие 9. An International conference at your university
- Занятие 10. Conversations between people at a conference
- Занятие 11. Opinions about a conference
- Занятие 12. What makes a good presentation
- Занятие 13. Developing presentation skills
- Занятие 14. Stages of presentation
- Занятие 15. Working with visuals
- Занятие 16. Your presentation skills
- Занятие 17. In the audience
- Занятие 18. Research ethics
- Занятие 19. Can we talk politely?
- Занятие 20. Teaching and learning at higher education institutions
- Занятие 21. Virtual learning environments
- Занятие 22. University research
- Занятие 23. Academic publications
- Занятие 24. Publishing matters
- Занятие 25. Popular science articles
- Занятие 26. Research reports

- Занятие 27. International cooperation program
- Занятие 28. Academic correspondence
- Занятие 29. Proposal for partnership
- Занятие 30. Grants
- Занятие 31. Grants
- Занятие 32. An executive summary of a grant proposal.
- Занятие 33. Polishing an executive summary
- Занятие 34. Writing an abstract
- Занятие 35. Abstracts from different fields of study
- Занятие 36. Describing visual data

Требования к представлению и оцениванию материалов (результатов):

Методические рекомендации для подготовки доклада, сообщения/ презентаций

Для подготовки устных сообщений или презентаций желательны иллюстративные (фото- и видео-) материалы, статистические диаграммы и таблицы.

Общие требования к презентации:

презентация не должна быть меньше 10 слайдов;

первый слайд– это титульный слайд, на котором обязательно должны быть представлены: название проекта; фамилия, имя, отчество автора. Для оформления презентации обязательным требованием является использование фирменного стиля университета.

Критерии оценки (устного доклада, сообщения, в том числе выполненных в форме презентаций):

100-86 баллов выставляется студенту, если студент выразил своё мнение по сформулированной проблеме, аргументировал его, точно определив ее содержание и составляющие. Студент знает и владеет навыком самостоятельной исследовательской работы по теме исследования; методами и приемами анализа теоретических и/или практических аспектов изучаемой области. Фактических ошибок, связанных с пониманием проблемы, нет; графически работа оформлена правильно

85-76 - баллов - работа характеризуется смысловой цельностью, связностью и последовательностью изложения; допущено не более 1 ошибки при объяснении смысла или содержания проблемы. Для аргументации приводятся различные данные отечественных и зарубежных авторов. Продемонстрированы исследовательские умения и навыки. Фактических ошибок, связанных с пониманием проблемы, нет. Допущены одна-две ошибки в оформлении работы

75-61 балл – студент проводит достаточно самостоятельный анализ

основных этапов и смысловых составляющих проблемы; понимает базовые основы и теоретическое обоснование выбранной темы. Привлечены основные источники по рассматриваемой теме. Допущено не более 2 ошибок в смысле или содержании проблемы, оформлении работы

60-50 баллов - если работа представляет собой пересказанный или полностью переписанный исходный текст без собственных комментариев, анализа. Не раскрыта структура и теоретическая составляющая темы. Допущено три или более трех ошибок в смысловом содержании раскрываемой проблемы, в оформлении работы.

2. Деловая (ролевая) игра

1. Определение проблемы, темы предмета, содержания и учебной игры;
2. Определение основных признаков профессиональной деятельности обучаемых, подлежащих моделированию;
3. Выделение основных этапов деловой игры, типичных проблемных ситуаций, основных факторов, предопределяющих характер и динамику игры;
4. Определение конкретных целей деятельности в игре, ролевой структуры игры, функций ее участников, характера их межролевого взаимодействия в совместной игровой деятельности.
5. Подготовка сценария игры;
6. Определение правил игры;
7. Разработка системы критериев оценок результатов игры и показателей для оценки игровых действий;
8. Распределение ролей между участниками игры.
9. Составление инструкций для организатора игры, арбитров, судей и игроков; разработка соответствующих общих и индивидуальных рабочих материалов для участников игры.

Требования к представлению и оцениванию материалов (результатов):

Сама сущность деловой игры определяет основную ее цель- выработку и повышение профессиональной компетенции обучаемых. Определение основной проблемы и темы игры конкретизирует цель, ориентируя ее на определенные аспекты профессиональной деятельности обучаемых и решение конкретных проблемных задач профессионального характера.

Проблема деловой игры должна отражать один из ключевых моментов будущей профессиональной деятельности обучаемых, связанных с необходимостью приобретения профессиональных навыков и умений, опыта их использования и формирования профессиональной компетенции в решении задач совместной деятельности.

Тема игры определяется в соответствии с учебной программой с учетом ее эффективности при подготовке специалиста.

Предмет игры составляют моделирование (воспроизведение) в учебных условиях всех наиболее значимых сущностных признаков и условий определенного отрезка будущей (потенциальной) профессиональной деятельности обучаемых, управление меняющимися условиями отношений участников игры, исполняющих роли реальных участников совместной профессиональной деятельности и управление как процессом осуществления самой профессиональной деятельности, так и принятием необходимых профессиональных решений.

Содержание деловой игры определяется конкретными учебными целями, содержанием конкретного отрезка моделируемой профессиональной деятельности, целями и предметами содержанием профессиональной подготовки будущих специалистов, местом игры в ее системе, степенью включенности игры в учебную деятельность обучаемых.

Все это позволяет определить условия деятельности, которые будут моделироваться в игре, сферу и место деятельности, содержание учебного материала и характер учебных заданий, роли и функции ее участников.

2. Определение основных признаков профессиональной деятельности обучаемых, подлежащих моделированию

При разработке деловой игры определяются основные сущностные признаки профессиональной деятельности, которые необходимо моделировать:

- место, сфера, время деятельности;
- функциональная направленность конкретного ее отрезка или формы;
- предмет или цели деятельности;
- содержательная структура и компоненты, ролевая структура деятельности и ролевой репертуар каждого исполнителя;
- функции всех значимых профессиональных действий;
- типичные проблемные и рядовые ситуации деятельности;
- характерные типы взаимодействия ее исполнителей;
- количественные и качественные характеристики;
- критерии и показатели процесса и эффективности деятельности;

- взаимодействие речевых и неречевых форм деятельности;
- характер речевого общения в ходе совместного решения профессиональных задач и реализации проблемных ситуаций;
- профессионально значимые качества и характеристики личности, профессиональные компетенции.

3. Выделение основных этапов деловой игры, типичных проблемных ситуаций, основных факторов, предопределяющих характер и динамику игры.

Деловая игра делится на этапы, имеющие самостоятельное содержание и свои конкретные учебные цели, совокупность которых обеспечивает достижение общей цели деловой игры. Для каждого этапа определяются конкретные проблемные ситуации и задания взаимосвязанного и взаимообусловленного характера, представленные в деловой игре таким образом, что выполнение заданий, решение проблем на предыдущем этапе влияют на результаты последующего. На каждом этапе предусматривается возможность изменения условий их выполнения: изменение или введение предлагаемых обстоятельств, подбор вариантов решения, введение новых, более сложных заданий, изменения функций и ролевого репертуара игроков, замена игроков и т.д.

К основным факторам, предопределяющим характер и динамику деловой игры, относятся: изменяющиеся обстоятельства и ситуации, реализация мотива достижения в решении отдельных задач и постановка новых, вытекающих из сделанной работы, проблем и задач, изменяющиеся цели и дифференциация целей участников, учет индивидуальных особенностей участников игры, характер их межролевого и межличностного взаимодействия, социальный и профессиональный опыт, сформированность профессиональных навыков и умений, навыки и умения профессионального мышления, фонд общих и индивидуальных знаний, наличие общего языка, степень владения иностранным языком.

4. Определение конкретных целей деятельности в игре, ролевой структуры игры, функций ее участников, характера их межролевого и межличностного взаимодействия.

Цели и задачи деловой игры реализуются в действиях участников игры, в ходе исполнения ими своих функций. При определении конкретных целей игры учитываются ее учебные цели, особенности профессиональной деятельности обучаемых: функционально-должностные обязанности, сфера и

круг профессионального общения, типичные профессиональные действия, место и функции иностранного языка как языка общения.

В процессе разработки игры детально определяются функции каждого игрока, перечень его обязанностей и ролевой репертуар, типы взаимодействия с другими участниками игры. Кроме того, в правилах игры оговариваются нормы поведения участников игры и этикет.

В деловой игре обеспечивается мобильность ролевой структуры и исполнение обучаемыми разных ролей, их смена в зависимости от этапа, конкретной проблемной ситуации и решаемой профессиональной задачи.

Это обеспечивает большой диапазон игровых действий, более полное решение задач профессионального характера, а также формирует навыки и умения практического использования профессиональных знаний, создает условия для речевой деятельности на иностранном языке в различных профессиональных ситуациях.

5. Подготовка сценария игры.

Деловая игра представляет собой модель профессиональной деятельности или ее отрезка. Поэтому основная задача в процессе подготовки игры состоит в том, чтобы «сконструировать» деятельность всех ее участников с учетом целей, мотивов, условий конкретных типовых ситуаций совместного решения задач всеми участниками игры в соответствии с ролевой структурой профессиональной деятельности и ролевым репертуаром каждого участника, характерными взаимодействиями в условиях межролевого и межличностного общения, особенностями профессионального речевого общения на конкретном иностранном языке.

Исходным в моделировании деловой игры является подготовка сценария, который представляет собой сюжет или систему описания действий участников игры, их отношений, взаимодействия, коммуникации на основе детализации игровых ролей, исполняемых в предлагаемых обстоятельствах или условиях. Он включает описание места и времени действия игры, распределение ролей, описание расположения ее участников к моменту начала игры. Сценарий деловой игры представляет собой, таким образом, развернутое изложение содержания деловой игры и последовательности ее выполнения.

Каждый этап (фрагмент) игры разбивается на эпизоды, соответственно определяются содержание каждого эпизода и его учебная цель. После этого

разрабатываются тексты исходных описаний (сообщений), с помощью которых осуществляется введение участников в конкретную ситуацию.

При описании каждого эпизода указываются обязательные и возможные действия руководителя игры и каждого участника и варианты этих действий. Определяется время, необходимое участникам для вхождения в ситуацию, исходного обсуждения, выполнения заданий, принятия решений, составления сообщений, речевого общения на иностранном языке, обсуждения результатов, взаимной оценки игровых действий.

Рабочие материалы игры целесообразно разрабатывать в виде документации для организатора игры, исполнителей игровых ролей и экспертов. Описание ролей должно иметь форму должностных инструкций. Совокупность игровых ролей имитирует ролевую структуру профессиональной деятельности.

6. Определение правил игры

В правилах игры должны найти отражение следующие моменты:

1. Временная регламентация этапов игры - время, необходимое для выполнения конкретных заданий, количество и время перерывов для самостоятельной работы;
2. Нормы поведения игроков во время выполнения игровых заданий и совместной профессионально-игровой деятельности.

Целесообразно предусмотреть в правилах игры возможности защиты своей точки зрения и дискуссии с привлечением дополнительной литературы, показа или доказательства возможности используемого решения на практике. Отдельно в правилах игры оговаривается использование иностранного языка в качестве исключительного (единственного) средства общения и познавательной деятельности в ходе совместного решения задач моделируемой профессиональной деятельности.

7. Разработка системы критериев оценок результатов игры и игровых действий

Деловая игра должна иметь систему оценок, групповых и индивидуальных, поэтапных и конечных. В нее включается также и система штрафов и поощрений с их детальной мотивировкой. Оценка игровых действий производится в баллах.

Основными критериями оценки игровых действий должны быть следующие:

- Профессиональная компетентность участников;
- Эффективность совместной деятельности и соответствующего ей иноязычного общения;
- Сформированность выявленных в игре профессиональных и иноязычных речевых навыков и умений;
- «технологичность игры», то есть выявление в игре степени владения участниками различными способами и приемами решения профессиональных и собственно речевых задач;
- Полнота и качество исполнения ролевого репертуара и ролевых предписаний (функций, задач);
- Реализация эвристического (творческого) подхода к решению задач;
- Сформированность профессионального мышления;
- Наличие и характер опыта;
- Уровень самообразования;
- Культура профессионального поведения и общения и т.д.

Показателями для оценки игровых действий должны быть качественными и количественными характеристики как самого процесса, так и результатов игровой деятельности, в том числе отсутствие или наличие ошибок, их характер, наличие затруднений в реализации сугубо профессиональных или речевых действий, показатели времени, затрачиваемого на выполнение игровых действий, вариативность принимаемых решений и т.п.

Обязательным для деловой игры является развернутое и аргументированное обсуждение хода и результатов.

8. Распределение ролей между участниками игры

Деловая игра- метод обучения и воспитания будущего специалиста и личности. Она полезна именно потому, что позволяет ее участникам раскрыть себя, научиться занимать активную позицию, испытать себя на профессиональной компетенции.

1. Роли в игре определяются в соответствии с ее учебными целями. В зависимости от уровня подготовки, этапа обучения, условий проведения игры в перечень ролей могут быть включены не только роли, необходимые для моделирования имитируемой трудовой деятельности обучаемых, но и роли, необходимые для организации игры: роли арбитров, членов жюри (судей), оппонентов, в том числе тайных, и т.п.

2. Роли в деловой игре следует распределять с учетом уровня знаний, сформированности навыков и умений владения иностранным языком, личностных качеств обучаемых. Целесообразно периодически назначать на ключевые роли более слабых участников игры, заменить одного играющего другим.

3. Составление инструкций для руководителя игры, арбитров, судей и игроков; разработка соответствующих общих и индивидуальных рабочих материалов для участников игры

Инструкция для организатора игры включает следующие пункты:

- Организация игры;
- Учебный материал;
- Определение ситуаций использования иностранных языков;
- Подбор и подготовка игроков;
- Подбор и подготовка арбитров;
- Подбор и подготовка судейской коллегии;
- Порядок проведения игры;
- Проведение заключительного этапа игры.

Инструкция для играющих включает общие и индивидуальные инструктивные указания. Каждая инструкция строится по следующей схеме:

- Права и обязанности «должностного лица»;
- Взаимодействие с другими участниками игры;
- Взаимодействие с преподавателем;
- Перечень действий на всех этапах игры;
- Репертуар иноязычного речевого поведения;
- Коммуникативные стратегии и тактики;
- Репертуар ролевого поведения.

В некоторых случаях этот материал целесообразно оформить в виде должностных инструкций, используя для этого существующие нормативные документы.

Инструкции для арбитров составляются по той же схеме, что и для игроков, но к ним прилагается сценарий игры, ее правила и инструкции для игроков, что должно обеспечить правильные действия арбитров в процессе реализации связи между играющими и организатором игры, между

играющими и судейской коллегией, позволить им поддерживать необходимый порядок в игре в соответствии с правилами ее проведения.

Инструкция для судейской коллегии строится по установленной для играющих схеме. Судейская коллегия получает также инструкцию для играющих, правила игры, критерии оценок результатов игры и показатели для оценки игровых действий.

Задание, предваряющее деловую игру, дается для того, чтобы обучаемые могли заблаговременно подготовиться к деловой игре. Оно вручается участникам игры за несколько дней до начала игры. Это задание включает следующие компоненты:

- Описание исходных позиций деловой игры (сведения, дающие возможность участникам игры войти в ситуацию и принять конкретные исходные решения по своим ролям);
- Организационные указания (перечень должностей (ролей) и ролевой репертуар играющих), указания о характере работы, которую играющие должны выполнить к началу игры; указания по подбору и разработке материалов, необходимых для игры, и т.д.

Цель задания, предваряющего игру на иностранном языке, - психологическая информационная и языковая подготовка участников игры к правильному выполнению своей роли, вживанию в нее, обдуманному, обоснованному ролевому и речевому поведению в игре, желательному взаимодействию с другими участниками игры. Такое задание может включать подготовку различных наглядных и рабочих материалов профессионального характера.

К заданию прилагается программа работы с основной и дополнительной литературой по теме и проблеме деловой игры.

Основную часть предваряющего задания к деловой игре составляет работа со специальными текстами на иностранном языке, с материалами к тексту, требующими разработки; выполнение специальных языковых и речевых упражнений, ориентированных на иноязычное общение в процессе игры, а также работа с материалами для самообучения.

Следует учесть также, что отдельные роли требуют специальной психологической подготовки. В таких случаях используются психотехнические упражнения и приемы социально-психологического тренинга и профессиональной адаптации.

В качестве предваряющего деловую игру, задания можно предложить обучаемым ознакомиться со специальной литературой по теме и проблеме, обратиться к соответствующим лекционным материалам по специальности, то есть приобрести или восстановить в память необходимую информацию, знания, подходы к решению вопросов и задач.

Каждая конкретная ситуация излагается играющим в письменной форме. При изложении простых задач возможна и устная форма. Письменное изложение ситуаций вручается участникам игры заранее, что дает им возможность продумать ситуацию и более тщательно подготовиться к ее обсуждению, провести предварительный обмен мнениями между собой. Можно предложить участникам игры программу подготовки к деловой игре, содержащую перечень необходимых, обязательных и дополнительных действий с информационными, текстовыми и любыми другими рабочими материалами.

Преподаватель может попросить участников игры дать краткий письменный анализ конкретной ситуации, оформить свои выводы по проблеме, сформулировать свои предложения по ее решению.

Обучаемым вручаются также карта-схема последовательности игровых действий в ходе деловой игры, карты профессионально-ролевого и соответствующего речевого поведения каждого участника игры.

Деловая игра начинается вступительным словом преподавателя, в котором излагается цель всей игры и каждого ее этапа. Тщательному анализу подвергается конкретная проблемная ситуация, сложившаяся в профессиональной деятельности трудового (производственного, научного, учебного) коллектива. Затем преподаватель предлагает всем участникам игры изложить свои точки зрения, мнения, умозаключения и выводы относительно содержания, структуры и компонентов проблемной ситуации и решения вытекающих из нее задач.

В процессе подготовки решения происходит обмен знаниями, информацией и практическим опытом. При этом обучаемым могут понадобиться дополнительная информация, ознакомление с новой литературой, консультации, обмен уточненными мнениями и взглядами.

Преподаватель стимулирует и направляет дискуссию, уточняет условия, вводит новую информацию и предлагает новые обстоятельства, формирует тезисы, делает текущие и окончательные выводы и заключение, дает оценку выводов и мнений участников игры, стимулирует реакцию собеседников, сообщает о своих наблюдениях, поддерживает разные точки зрения,

возражает, напоминает, просит что-то уточнить и т.д. Он постоянно акцентирует внимание участников игры на необходимости принятия конструктивных решений, не позволяет отвлекаться или увлекаться рассмотрением лишь каких-то частных моментов, направляет внимание на главное в дискуссии - обоснование или отклонение предлагаемых вариантов решения.

Преподаватель также подводит итоги дискуссии на каждом этапе деловой игры, комментирует и исправляет речевые ошибки обучаемых, делая это в тактичной форме, не называя конкретных лиц, сделавших ошибки.

В ходе дискуссии полезно использовать доску или графопроектор для записи различных точек зрения на решение задачи, вывешивать материалы (схемы) с предлагаемыми вариантами решения.

На заключительном этапе дискуссии участники игры должны принять согласованное решение, сообщить свои особые мнения и установить степень соответствия принимаемого решения целями игры, конкретной ситуации и постановленным задачам дальнейшей деятельности. Участники игры должны также предугадать или «проиграть» возможные последствия предлагаемого решения и разных его вариантов, дать общую оценку деятельности группы; оценить работу своих коллег, дать самооценку как профессиональной, так и иноязычной речевой деятельности.

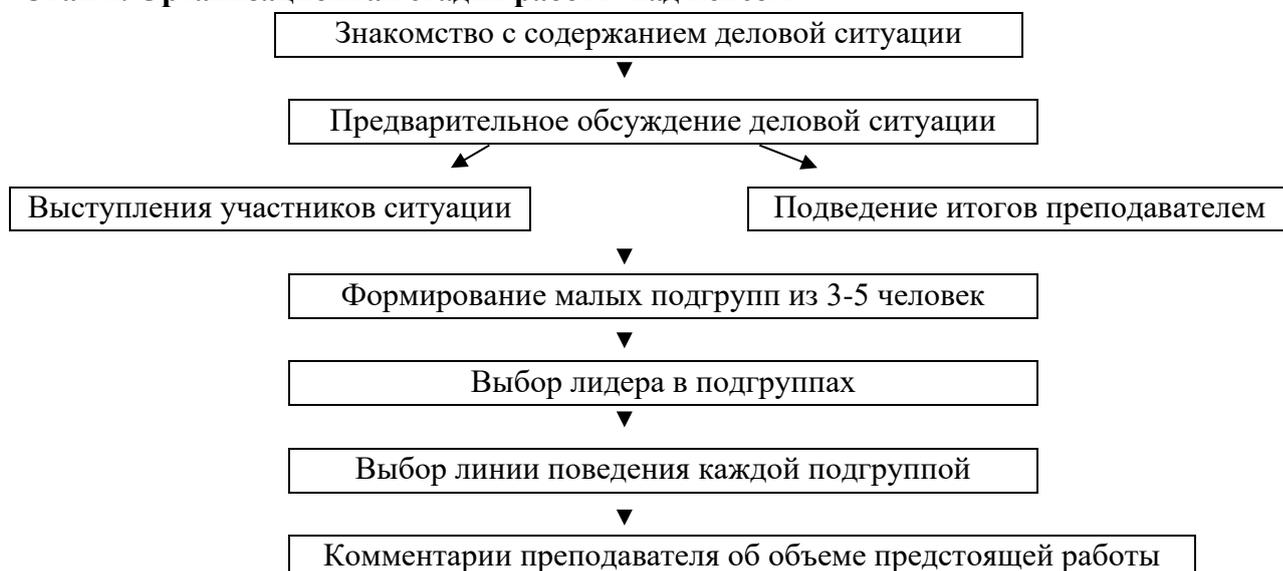
Затем преподаватель вместе с судьями (арбитрами) проводит разбор деловой игры, анализирует качество профессиональной и иноязычной речевой деятельности. Отдельному анализу подвергается иноязычное речевое поведение каждого участника, даются качественные и количественные характеристики иноязычной речи. Преподаватель отмечает, что игры, взаимодействие в речемышлении обучаемых двух языков - родного и иностранного не могли не привести к речевым ошибкам, обусловленным межъязыковой и внутриязыковой интерференцией. Вследствие этого появляется необходимость работы над ошибками. Преподаватель предлагает выполнить ряд коррективных упражнений сразу после деловой игры или на последующем занятии. Он также может предложить каждому или отдельным игрокам карточки с отмеченными на них наиболее существенными ошибками и рекомендациями выполнить те или иные упражнения или поработать со словарем, грамматическим справочником или учебником.

В конце разбора преподаватель дает развернутую итоговую оценку участия в игре каждого из обучаемых, объясняет значение игры для дальнейшей профессиональной деятельности обучаемых.

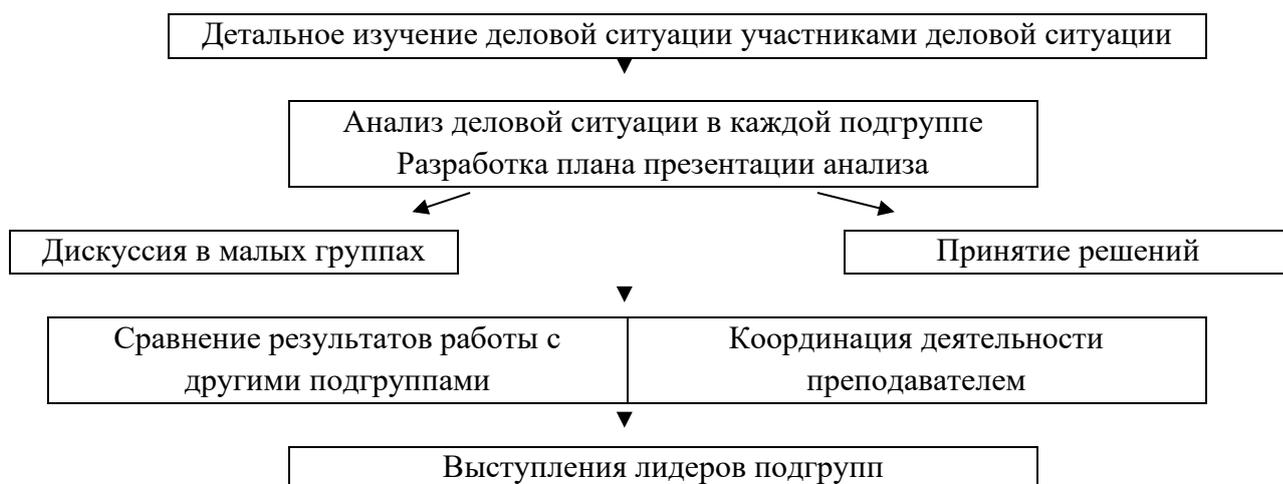
7. Кейс-задачи

Схема организации занятия по иностранному языку на основе «case study»

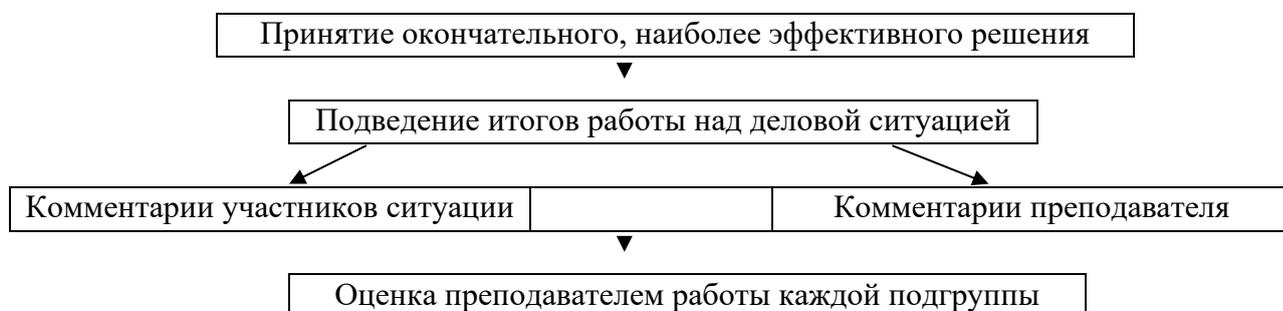
Этап 1. Организационная стадия работы над кейсом



Этап 2. Рабочая стадия работы над кейсом



Этап 3. Завершающая стадия работы над кейсом



Требования к представлению и оцениванию материалов (результатов):

Методические рекомендации по подготовке и проведению «Кейс-

стади» «Кейс-стади» (от англ. «case study» – изучение конкретного случая / проблемы / ситуации). Суть кейс-технологии заключается в том, что студентам предлагается осмыслить деловую ситуацию, взятую из реальной экономической практики, которая не только отражает какую-либо практическую проблему, как правило, не имеющую однозначного решения, но и которая актуализирует определенный комплекс профессиональных и коммуникативных знаний и умений.

Данная технология широко применяется в профессиональной подготовке специалистов в различных областях, она может успешно применяться и на занятиях по иностранному языку при обучении профессионально-ориентированному общению.

«Кейс-стади» активизирует учебный процесс и является эффективным средством расширения познавательных возможностей обучающихся. Использование данной технологии в учебном процессе приводит к обновлению, развитию, повышению интенсивности процесса обучения и обеспечивает многообразие форм взаимодействия между субъектами учебного процесса.

Сущностной характеристикой кейс-технологии является ориентация на межличностное общение, воздействие на психическую и социальную структуру личности. Организация обучения, нацеленного на поиск коллективного решения и его последующую защиту во время дискуссии, способствует развитию речемыслительных процессов и их реализации в речевом общении участников в рамках деловой игры.

Работу с «кейсом» рекомендуется начинать с несложной деловой ситуации небольшого объема, которая была бы интересна всей группе студентов. Ее цель - развитие умений работы в коллективе посредством совместного обсуждения деловой ситуации («кейса») и принятия решения. Актуальная тематика деловой ситуации позволит каждому участнику высказать свое мнение и сориентирует на коллективную работу, так как активное обсуждение проблемы приводит к оптимальным решениям и развивает у обучающихся интерес к работе в группе.

Преподаватель ИЯ должен понимать, что анализ «кейса» и поиск эффективной формы представления этого анализа в аудитории (I этап работы над деловой ситуацией) является одним из самых сложных моментов обучения, так как участникам деловой ситуации необходимо выделить наиболее важные и значимые факты, определить проблему и пути ее решения.

Следующий этап работы над конкретной деловой ситуацией включает в себя устное речевое общение, которое осуществляется в ходе деловой игры. Участникам предлагается стать представителями компании, проблемы которой они только что детально изучили, и высказать свою точку зрения сначала в форме презентации (монологическая речь), а затем принять участие в дискуссии/переговорах (диалогическая и полилогическая формы общения), в ходе которой должно быть найдено оптимальное решение.

При организации такого рода деятельности на занятии преподаватель

может выступать в роли: 1) контролера, генерирующего вопросы, фиксирующего ответы и поддерживающего дискуссию; 2) модератора/суфлера, подсказывающего дальнейшие шаги при работе над ситуацией; 3) наблюдателя, никак не пытающегося воздействовать на развитие ситуации и позволяющего обучающимся действовать самостоятельно.

Многоцелевой, многосторонний, многоступенчатый контроль является неотъемлемым элементом и условием успешного применения технологии «case study», так как по его результатам можно судить об уровне знаний и умений обучающихся на определенном отрезке времени (входное, промежуточное и итоговое тестирование) и о степени их готовности к дальнейшему участию в учебно-познавательной деятельности. При осуществлении контроля работы обучающихся над кейсом преподавателю следует придерживаться принципа планомерности, систематичности, объективности, комплексности, индивидуальности.

II. Промежуточная аттестация по дисциплине «Профессионально-ориентированный перевод»

Промежуточная аттестация студентов. Промежуточная аттестация студентов по дисциплине «Профессионально-ориентированный перевод» проводится в соответствии с локальными нормативными актами ДВФУ и является обязательной.

Оценочные средства для промежуточного контроля (экзамен/зачет)

1. Банк тестовых заданий

Вопросы к зачету

- 1 Виды научных мероприятий и их роль в профессиональной деятельности ученого.
- 2 Написать письмо-запрос информации о регистрации, встречи в аэропорту, размещении и т.д. участника научной конференции.
- 3 Написать письмо–благодарность организаторам конференции за предоставленную информацию.
- 4 Научное сотрудничество и его роль в карьере ученого. Представить область своего исследования, сферу научных интересов и учебное заведение с целью поиска дальнейшего научного сотрудничества.
- 5 Выбрать и составить анонс конференции.
- 6 Написать письмо–приглашение для участия в конференции.
- 7 Основные характеристики хорошей презентации.
- 8 Подготовка презентации, комментариев к слайдам и доклада в соответствии с собственной научной тематикой.

Вопросы к экзамену.

- 1 Виды научных публикаций. Структура и основные характеристики научной статьи.

- 2 Написать abstract для участия в международной научной конференции.
- 3 Составить summary научной статьи.
- 4 Роль грантовых исследований в научной деятельности.
- 5 Составить информационный лист о деятельности отдела/кафедры учебного учреждения.
- 6 Составить пояснительную записку к заявке на грант.

Требования к представлению и оцениванию материалов (результатов):

Текущая аттестация по курсу проводится в форме контрольных мероприятий (тестирование, доклады, презентации, участие в дискуссии, выступление на «круглом столе», эссе по заданной теме). При этом рейтинговая система позволяет студентам получить зачет по итогам текущих контрольных мероприятий.

Объектами оценивания выступают:

- степень усвоения теоретических знаний;
- уровень овладения практическими умениями и навыками по всем видам учебной работы;
- результаты самостоятельной работы.

Критерии оценки (устного доклада, сообщения, в том числе выполненных в форме презентаций):

- 100-86 баллов выставляется студенту, если студент выразил своё мнение по сформулированной проблеме, аргументировал его, точно определив ее содержание и составляющие. Приведены данные отечественной и зарубежной литературы. Студент знает и владеет навыком самостоятельной исследовательской работы по теме исследования; методами и приемами анализа теоретических и/или практических аспектов изучаемой области. Фактических ошибок, связанных с пониманием проблемы, нет; графически работа оформлена правильно
- 85-76 - баллов - работа характеризуется смысловой цельностью, связностью и последовательностью изложения; допущено не более 1 ошибки при объяснении смысла или содержания проблемы. Для аргументации приводятся данные отечественных и зарубежных авторов. Продемонстрированы исследовательские умения и навыки. Фактических ошибок, связанных с пониманием проблемы, нет. Допущены одна-две ошибки в оформлении работы
- 75-61 балл – студент проводит достаточно самостоятельный анализ основных этапов и смысловых составляющих проблемы; понимает базовые основы и теоретическое обоснование выбранной темы. Привлечены основные источники по рассматриваемой теме. Допущено не более 2 ошибок в смысле или содержании проблемы, оформлении работы
- 60-50 баллов - если работа представляет собой пересказанный или

полностью переписанный исходный текст без собственных комментариев, анализа. Не раскрыта структура и теоретическая составляющая темы. Допущено три или более трех ошибок в смысловом содержании раскрываемой проблемы, в оформлении работы.

Критерии оценки (развернутый ответ на часть письменного теста – тип задания «НАПИШИТЕ»)

□ 100-86 баллов – Студент демонстрирует отчетливое и свободное владение концептуально-понятийным аппаратом, научным языком и терминологией соответствующей научной области. Знание основной литературы и знакомство с дополнительно рекомендованной литературой. Логически корректное и убедительное изложение ответа.

□ 85-76 - баллов - знание узловых проблем программы и основного содержания курса; умение пользоваться концептуально-понятийным аппаратом в процессе анализа основных проблем в рамках данной темы; знание важнейших работ из списка рекомендованной литературы. В целом логически корректное, но не всегда точное и аргументированное изложение ответа.

□ 75-61 - балл – фрагментарные, поверхностные знания важнейших разделов программы и содержания курса; затруднения с использованием научно-понятийного аппарата и терминологии учебной дисциплины; неполное знакомство с рекомендованной литературой; частичные затруднения с выполнением предусмотренных программой заданий; стремление логически определено и последовательно изложить ответ.

□ 60-50 баллов – незнание, либо отрывочное представление о данной проблеме в рамках учебно-программного материала; неумение использовать понятийный аппарат; отсутствие логической связи в ответе.