

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

Рабочая программа дисциплины (модуля)
ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Направление и направленность (профиль)
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки). Изобразительное
искусство и игропедагогика

Год набора на ОПОП
2024

Форма обучения
очная

Владивосток 2025

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Теория и практика игровой деятельности» составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) (утв. приказом Минобрнауки России от 22.02.2018г. №125) и Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры (утв. приказом Минобрнауки России от 06.04.2021 г. N245).

Составитель(и):

Метляева Т.В., кандидат культурологии наук, доцент, Кафедра дизайна и технологий, Tatyana.Metlyaeva@vvsu.ru

Утверждена на заседании кафедры дизайна и технологий от 14.02.2025 , протокол № 4

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий кафедрой (разработчика)

Туговикова О.Ф.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ	
Сертификат	1577199753
Номер транзакции	000000000DF01E3
Владелец	Туговикова О.Ф.

1 Цель, планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Целью дисциплины является формирование профессиональных компетенций студентов в области разработки и использования игровых технологий в целях повышения эффективности образовательного процесса в современной школе.

- должен знать:
- содержание понятия педагогическая игра, педагогическая технология, деловая игра; функции игры как метода обучения;
- должен уметь: определять цели педагогической игры; реализовывать принципы конструирования и организации игровой технологии;
- мотивировать обучающихся к активной игровой учебно-познавательной деятельности;
- создавать условия для эффективного использования игры как метода обучения

Планируемыми результатами обучения по дисциплине (модулю), являются знания, умения, навыки. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы, представлен в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции, формируемые в результате изучения дисциплины (модуля)

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции	Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине		
			Код результата	Формулировка результата	
44.03.05 «Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)» (Б-ПО2)	ПКР-3 : Способен формировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов	ПКР-3.1п : Владеет способами интеграции учебных предметов для организации развивающей учебной деятельности (исследовательской, проектной, групповой и др.)	РД3	Навык	Владеет навыками проектирования содержания учебных дисциплин, игровых технологий
	ПКР-8 : Способен организовывать образовательный процесс с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных	ПКР-8.1п : Разрабатывает образовательные программы различных уровней в соответствии с современными методиками и технологиями	РД1	Знание	Знает основные функции игры как метода обучения, цели и принципы организации игровой деятельности
			РД2	Умение	Умеет мотивировать обучающихся к активной игровой учебно-познавательной деятельности и создавать условия для эффективного

					использования игры как метода обучения
--	--	--	--	--	--

В процессе освоения дисциплины решаются задачи воспитания гармонично развитой, патриотичной и социально ответственной личности на основе традиционных российских духовно-нравственных и культурно-исторических ценностей, представленные в таблице 1.2.

Таблица 1.2 – Целевые ориентиры воспитания

Воспитательные задачи	Формирование ценностей	Целевые ориентиры
Формирование гражданской позиции и патриотизма		
Воспитание уважения к истории и культуре России	Высокие нравственные идеалы	Активная жизненная позиция
Формирование духовно-нравственных ценностей		
Воспитание экологической культуры и ценностного отношения к окружающей среде	Взаимопомощь и взаимоуважение	Гибкость мышления
Формирование научного мировоззрения и культуры мышления		
Развитие творческих способностей и умения решать нестандартные задачи	Коллективизм	Доброжелательность и открытость
Формирование коммуникативных навыков и культуры общения		
Развитие умения эффективно общаться и сотрудничать	Историческая память и преемственность поколений	Внимательность к деталям

2 Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Учебный курс «Теория и практика игровой деятельности» является дисциплиной предметно-методического модуля по профилю "Игропедагогика"

3. Объем дисциплины (модуля)

Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу с обучающимися (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Общая трудоемкость дисциплины

Название ОПОП ВО	Форма обучения	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс (ЗФО, ОЗФО)	Трудоемкость (З.Е.)	Объем контактной работы (час)					СРС	Форма аттестации		
					Всего	Аудиторная			Внеаудиторная				
						лек.	прак.	лаб.	ПА	КСР			
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя)	ОФО	Б1.Б.3	3	4	55	18	36	0	1	0	89	Э	

профилями подготовки)										
--------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

4 Структура и содержание дисциплины (модуля)

4.1 Структура дисциплины (модуля) для ОФО

Тематический план, отражающий содержание дисциплины (перечень разделов и тем), структурированное по видам учебных занятий с указанием их объемов в соответствии с учебным планом, приведен в таблице 3.1

Таблица 3.1 – Разделы дисциплины (модуля), виды учебной деятельности и формы текущего контроля для ОФО

№	Название темы	Код ре- зультата обучения	Кол-во часов, отведенное на				Форма текущего контроля
			Лек	Практ	Лаб	СРС	
1	Введение. Роль игры в школьном образовательном процессе	РД1	2	4	0	10	Реферат
2	Цели и принципы организации игровой деятельности	РД1	2	4	0	10	Реферат
3	Особенности подготовки игр различной направленности	РД2	2	4	0	11	Деловая игра, индивидуальное домашнее задание
4	Психолого-педагогическое обеспечение игровых технологий	РД2	2	4	0	12	Деловая игра, индивидуальное домашнее задание, проект
5	Основные этапы разработки игровой технологии	РД3	2	4	0	10	Индивидуальное домашнее задание
6	Основные этапы реализации игровой технологии	РД3	2	4	0	13	Деловая игра, проект
7	Разработка и применение различных форм игровой деятельности	РД3	2	4	0	10	Презентация. Тренинг
8	Игровые приемы разработки и реализации игрового урока.	РД1	2	4	0	10	Деловая игра, проект
9	Обзор и обобщение пройденного материала	РД2	2	4	0	12	Деловая игра, проект
Итого по таблице			18	36	0	98	

4.2 Содержание разделов и тем дисциплины (модуля) для ОФО

Тема 1 Введение. Роль игры в школьном образовательном процессе.

Содержание темы: Обосновывается внедрение игровых методик в школьный образовательный процесс. С одной стороны, игровая деятельность, ее вертикальные и горизонтальные связи – это досуг (с собственно игрой), познание, труд, общение. С другой стороны – это познавательная, психофизическая, интеллектуально творческая и социальная деятельность. Рассматриваются основные виды игр, значимые для жизнедеятельности человека в целом. Анализируются разделение игровых приемов по форме, содержанию, по месту проведения игр, по степени регулирования и управления. .

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лекция и практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Подготовка упражнений тренинга. Подготовка к презентации.

Тема 2 Цели и принципы организации игровой деятельности.

Содержание темы: Рассматриваются основные функции игры в педагогической деятельности: Развлекательная, коммуникативная, игротерапевтическая, корекционная, социализирующая, диагностическая, для самопрезентации. Рассматриваются основные принципы игровой деятельности: ти: активности; открытости и доступности игры; динаминости; наглядности; занимательности и эмоциональности; индивидуальности; коллективности; целеустремленности; самодеятельности и самостоятельности; результативности; достоверности и повторяемости; принцип проблемности. Целевые ориентации игры: дидактические, воспитывающие, развивающие, социализирующие.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лекция и практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Подготовка упражнений тренинга. Подготовка к презентации.

Тема 3 Особенности подготовки игр различной направленности.

Содержание темы: Рассматриваются основные приемы создания дидактической игры - в дидактической игре выделяются следующие структурные компоненты: дидактическая задача(цель), состоящая из игровой и обучающей; содержание игры игровые правила; игровые действия; окончание игры, подведение итогов. Все дидактические игры можно разделить на три основных вида: игры с предметами (игрушками, природным материалом); настольно-печатные; словесные игры В развивающей игре правила являются заданными. С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей. Правила влияют и на решение развивающей задачи. Цель развивающих игр – облегчить переход к учебным задачам, сделать его постепенным. Воспит. игра - это средство воспитания, в котором учитель в качестве инструмента формирования личности ученика использует его свободную (игровую) деятельность в воображаемой и реальной ситуациях, направляя ее на развитие положительных качеств личности. Социализирующая игра способствует формированию коллективного субъекта с активной позицией каждого школьника и, что немаловажно, единству содержания интеллектуального и социально-нравственного развития детей. .

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лекция и практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Подготовка к презентации, формирование плана проекта.

Тема 4 Психолого-педагогическое обеспечение игровых технологий.

Содержание темы: Деловые игры в образовательном процессе: имитационные, операционные, ролевые, деловой театр, психо- и социодрама. Педагогические функции деловой игры (по В.В. Вербицкому). Психолого-педагогические принципы проектирования игровой технологии: имитационное моделирование конкретных условий; игровое моделирование содержания и форм профессиональной деятельности; проблемность содержания; ролевое общение; диагностичность, рефлексия.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лекция и практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Подготовка упражнений тренинга. Подготовка методического материала к тренингу.

Тема 5 Основные этапы разработки игровой технологии.

Содержание темы: Рассматривается классификация игр - творческие, сюжетно-ролевые, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности. Рассматриваются основные этапы разработки игровой технологии: выбор целей обучающей игры; разработка

модели игры, выбор сюжета, конструирование игровой ситуации, определение сценария, ролей и средств игровой организации.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лекция и практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Подготовка к презентации, формирование плана проекта.

Тема 6 Основные этапы реализации игровой технологии.

Содержание темы: Проведение урока с применением различных модификаций деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психо- и социодрама. Реализация игровой технологии: создание мотивационной сферы у участников игры, знакомство с правилами и требованиями игры; организация игрового цикла; формирование игровых мини-групп; выбор игровых органов подготовки; проверка, обсуждение и контроль. Методическое обеспечение игры. Методика разработки и подготовки проведения игры. Определение критериев и формы итоговой оценки (самооценка, взаимная оценка, шкала оценки), способа обобщения работы (систематизация, выделение главного, расстановка акцентов), подготовка оборудования (демонстрационного, лабораторного), раздаточного материала, справочников, пособий и других необходимых средств, организационная подготовка: знакомство участников с будущей игрой (при использовании имитационных игр). .

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лекция и практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Подготовка к показу игрового урока.

Тема 7 Разработка и применение различных форм игровой деятельности.

Содержание темы: Разработка различных форм игровой деятельности: Урок-путешествие, "Аукцион знаний" и др. игры-упражнения направленные на совершенствование познавательных способностей учащихся, осмысливания и закрепления учебного материала. Разработка разнообразных кроссвордов, ребусов, шарад, головоломок, загадок, игр на внимание, игровых физкультурминуток. .

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лекция и практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Подготовка упражнений тренинга. Подготовка к презентации.

Тема 8 Игровые приемы разработки и реализации игрового урока.

Содержание темы: Рассматриваются основные требования к игровому уроку три: 1) помнить о том, что содержание урока рождает его форму, а не наоборот 2) для каждой игры необходимо создавать соответствующий антураж 3) верить в истинность происходящего и «играть» на полном серьёзе Рассматривается подготовка и организация: Урока-гипотезы, т.е. урок по формуле: «Что было бы, если...». Урок-прогноз – по формуле «А что было потом?» Урок-перевертыш - урок-небылица, урок-байка, урок-пародия или смена местами - учитель-ученик. .

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лекция и практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Подготовка к презентации, формирование плана проекта.

Тема 9 Обзор и обобщение пройденного материала.

Содержание темы: Подготовка и показ рефератов по предложенным темам. Обсуждение. Дискуссия 1. Игровые педагогические технологии: преимущества и

недостатки. 2. Игра как метод обучения. 3. Сущность игровых технологий. 4. Принципы организации игровой деятельности и их реализация в образовательной практике. 5. Специфика деловой игры как технологии обучения. 6. Использование игровых технологий в процессе контроля и оценки достижений обучающихся. 7. Использование ролевых игр на уроках (предмет на выбор). 8. Критерии и условия эффективности использования игры как метода обучения. 9. Методика разработки и подготовки проведения игры. 10. Условия эффективного использования игровых технологий в процессе обучения.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лекция и практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Подготовка к презентации и реферату, и дискуссии.

5 Методические указания для обучающихся по изучению и реализации дисциплины (модуля)

5.1 Методические рекомендации обучающимся по изучению дисциплины и по обеспечению самостоятельной работы

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "Юрайт", доступ к которой предоставлен студентам. ЭБС образовательной платформы "Юрайт" включает в себя электронные версии книг издательства "Юрайт" и других ведущих издательств учебной литературы, а также электронные версии периодических изданий по естественным, техническим и гуманитарным наукам. ЭБСИздательства "Лань" обеспечивает доступ к научной, учебной литературе и научным периодическим изданиям по максимальному количеству профильных направлений с соблюдением всех авторских и смежных прав.

5.2 Особенности организации обучения для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

При необходимости обучающимся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (по заявлению обучающегося) предоставляется учебная информация в доступных формах с учетом их индивидуальных психофизических особенностей:

- для лиц с нарушениями зрения: в печатной форме увеличенным шрифтом; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением тифлосурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями слуха: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением сурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные задания, консультации и др.

6 Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

В соответствии с требованиями ФГОС ВО для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений планируемым результатам обучения по дисциплине (модулю) созданы фонды оценочных средств. Типовые контрольные задания, методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и

навыков, а также критерии и показатели, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, представлены в Приложении 1.

7 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

7.1 Основная литература

1. Абдаал, А. Жизнь, игра и продуктивность: как сфокусироваться на важном и делать это с удовольствием : практическое руководство / А. Абдаал. - Москва : Альпина Паблишер, 2024. - 280 с. - ISBN 978-5-9614-9831-8. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2180656> (Дата обращения - 16.05.2025)
2. Казанцева, Е. А. Игровые технологии в образовании : учебное пособие / Е. А. Казанцева. — Курган : КГУ, 2021. — 112 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/177936> (дата обращения: 17.06.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
3. Маслиева, Е. С., Игровая организация контроля учебных достижений младших школьников : учебное пособие / Е. С. Маслиева, Н. Ю. Фоминых, М. А. Афанасьев. — Москва : КноРус, 2023. — 169 с. — ISBN 978-5-406-11787-3. — URL: <https://book.ru/book/949859> (дата обращения: 18.06.2025). — Текст : электронный.

7.2 Дополнительная литература

1. Гайченко, С. В. Игровые коммуникативные технологии в условиях инклюзивного образования : учебное пособие / С.В. Гайченко. — Москва : ИНФРА-М, 2025. — 83 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Высшее образование). — DOI 10.12737/textbook_5d35bc99b02237.90489721. - ISBN 978-5-16-019175-1. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2161287> (Дата обращения - 18.06.2025)
2. Кругликов, В. Н. Игра-не-игра обучающая (опыт, анализ, размышления педагога-игротехника) : монография / В.Н. Кругликов. — Москва : ИНФРА-М, 2024. — 203 с. — (Научная мысль). — DOI 10.12737/2079775. - ISBN 978-5-16-018936-9. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2079775> (Дата обращения - 18.06.2025)
3. Федорова Л.И. Игра: дидактическая, ролевая, деловая : Монография [Электронный ресурс] : Издательство ФОРУМ , 2022 - 174 - Режим доступа: <https://znanium.com/catalog/document?id=392451>

7.3 Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", включая профессиональные базы данных и информационно-справочные системы (при необходимости):

1. Электронная библиотечная система ZNANIUM.COM - Режим доступа: <https://znanium.com/>
2. Электронно-библиотечная система "BOOK.ru"
3. Электронно-библиотечная система "ZNANIUM.COM"
4. Электронно-библиотечная система "ЛАНЬ"
5. Open Academic Journals Index (OAJI). Профессиональная база данных - Режим доступа: <http://oaji.net/>
6. Президентская библиотека им. Б.Н.Ельцина (база данных различных профессиональных областей) - Режим доступа: <https://www.prlib.ru/>
7. Информационно-справочная система "Консультант Плюс" - Режим доступа: <http://www.consultant.ru/>

8 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля) и перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения

Основное оборудование:

- Проектор
- Облачный монитор LG Electronics черный +клавиатура+мышь
- Проектор Casio XJ-V1

Программное обеспечение:

- ABBYY FineReader 10 Professional Russian

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

Фонд оценочных средств
для проведения текущего контроля
и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Направление и направленность (профиль)
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки). Изобразительное
искусство и игропедагогика

Год набора на ОПОП
2024

Форма обучения
очная

Владивосток 2025

1 Перечень формируемых компетенций

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции	Код и формулировка индикатора достижения компетенции
44.03.05 «Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)» (Б-ПО2)	ПКР-3 : Способен формировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов	ПКР-3.1п : Владеет способами интеграции учебных предметов для организации развивающей учебной деятельности (исследовательской, проектной, групповой и др.)
	ПКР-8 : Способен организовывать образовательный процесс с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных	ПКР-8.1п : Разрабатывает образовательные программы различных уровней в соответствии с современными методиками и технологиями

Компетенция считается сформированной на данном этапе в случае, если полученные результаты обучения по дисциплине оценены положительно (диапазон критериев оценивания результатов обучения «зачтено», «удовлетворительно», «хорошо», «отлично»). В случае отсутствия положительной оценки компетенция на данном этапе считается несформированной.

2 Показатели оценивания планируемых результатов обучения

Компетенция ПКР-3 «Способен формировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов»

Таблица 2.1 – Критерии оценки индикаторов достижения компетенции

Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине			Критерии оценивания результатов обучения
	Код ре- з- та	Тип ре- з- та	Результат	
ПКР-3.1п : Владеет способом и интеграции учебных предметов для организации развивающей учебной деятельности (исследовательской, проектной, групповой и др.)	РД 3	На- вы- к	Владеет навыками проектирования содержания учебных дисциплин, игровых технологий	Корректность результатов выполненных работ

Компетенция ПКР-8 «Способен организовывать образовательный процесс с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных»

Таблица 2.2 – Критерии оценки индикаторов достижения компетенции

Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине			Критерии оценивания результатов обучения
	Код ре- з- та	Тип ре- з- та	Результат	

ПКР-8.1п : Разрабатывает образовательные программы различных уровней в соответствии с современными методиками и технологиями	РД 1	Знание	Знает основные функции игры как метода обучения, цели и принципы организации игровой деятельности	Полнота освоения теоретического материала и правильность ответов на вопросы в контрольной работе
	РД 2	Умение	Умеет мотивировать обучающихся к активной игровой учебно-познавательной деятельности и создавать условия для эффективного использования игры как метода обучения	Демонстрирует способность организаций и осуществления игровой деятельности

Таблица заполняется в соответствии с разделом 1 Рабочей программы дисциплины (модуля).

3 Перечень оценочных средств

Таблица 3 – Перечень оценочных средств по дисциплине (модулю)

Контролируемые планируемые результаты обучения		Контролируемые темы дисциплины	Наименование оценочного средства и представление его в ФОС	
			Текущий контроль	Промежуточная аттестация
Очная форма обучения				
РД1	Знание : Знает основные функции игры как метода обучения, цели и принципы организации игровой деятельности	1.1. Введение. Роль игры в школьном образовательном процессе	Индивидуальное домашнее задание	Контрольная работа
		1.2. Цели и принципы организации игровой деятельности	Проект	Контрольная работа
		1.8. Игровые приемы разработки и реализации игрового урока.	Индивидуальное домашнее задание	Контрольная работа
			Проект	Контрольная работа
РД2	Умение : Умеет мотивировать обучающихся к активной игровой учебно-познавательной деятельности и создавать условия для эффективного использования игры как метода обучения	1.3. Особенности подготовки игр различной направленности	Деловая и/или ролевая игра	Контрольная работа
		1.4. Психолого-педагогическое обеспечение игровых технологий	Индивидуальное домашнее задание	Контрольная работа
		1.9. Обзор и обобщение пройденного материала	Деловая и/или ролевая игра	Контрольная работа
			Индивидуальное домашнее задание	Контрольная работа
РД3	Навык : Владеет навыками проектирования соде		Деловая и/или ролевая игра	Контрольная работа

	ржания учебных дисциплин, игровых технологий	1.5. Основные этапы разработки игровой технологии	Индивидуальное домашнее задание	Контрольная работа
			Проект	Контрольная работа
		1.6. Основные этапы реализации игровой технологии	Деловая и/или ролевая игра	Контрольная работа
			Индивидуальное домашнее задание	Контрольная работа
		1.7. Разработка и применение различных форм игровой деятельности	Проект	Контрольная работа
			Деловая и/или ролевая игра	Контрольная работа
			Индивидуальное домашнее задание	Контрольная работа
			Проект	Контрольная работа

4 Описание процедуры оценивания

Качество сформированности компетенций на данном этапе оценивается по результатам текущих и промежуточных аттестаций при помощи количественной оценки, выраженной в баллах. Максимальная сумма баллов по дисциплине (модулю) равна 100 баллам.

Таблица – Распределение баллов по видам учебной деятельности

Вид учебной деятельности	Оценочные средства				
	Проект	Индивидуальное домашнее задание	Деловая игра	Итоговая Промежуточная) контрольная	Итого
Лекции					
Практические занятия	10*2	10*4	10*2		80
Промежуточная контрольная				10	10
Итоговая контрольная				10	10
Итого	20	40	20	20	100

Сумма баллов, набранных студентом по всем видам учебной деятельности в рамках дисциплины, переводится в оценку в соответствии с таблицей.

Сумма баллов по дисциплине	Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенции
от 91 до 100	«зачтено» / «отлично»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций, обнаживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, усвоил основную литературу и знаком с дополнительной литературой, рекомендованной программой, умеет свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой, свободно оперирует приобретенными знаниями, умеет применять их в ситуациях повышенной сложности.
от 76 до 90	«зачтено» / «хорошо»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: освоенные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточн

		ости, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.
от 61 до 75	«зачтено» / «удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: в ходе контрольных мероприятий допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие отдельных знаний, умений, навыков по некоторым дисциплинарным компетенциям, студент испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
от 41 до 60	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	У студента не сформированы дисциплинарные компетенции, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков.
от 0 до 40	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	Дисциплинарные компетенции не сформированы. Проявляется полное или практически полное отсутствие знаний, умений, навыков.

5 Примерные оценочные средства

5.1 Проект

Проект: Подготовка презентации и представление проекта по теме (Школьный урок в игровой форме)

Студенты разрабатывают и показывают индивидуальный или в парах проект по заданной теме, формируют сценарий проекта. После чего происходит обсуждение, разбор.

Краткие методические указания

В подготовке и разработки плана проекта студенты изучают и анализируют основную дополнительную литературу по теме.

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "ZNANIUM.COM", доступ к которой предоставлен студентам. ЭБС "ZNANIUM.COM" содержит произведения крупнейших российских учёных, руководителей государственных органов, преподавателей ведущих вузов страны, высококвалифицированных специалистов в различных сферах бизнеса. Фонд библиотеки сформирован с учетом всех изменений образовательных стандартов и включает учебники, учебные пособия, УМК, монографии, авторефераты, диссертации, энциклопедии, словари и справочники, законодательно-нормативные документы, специальные периодические издания и издания, выпускаемые издательствами вузов. В настоящее время ЭБС ZNANIUM.COM соответствует всем требованиям федеральных государственных образовательных стандартов высшего профессионального образования (ФГОС ВПО) нового поколения.

Шкала оценки

Критерии оценки

10 баллов выставляется студенту – если студент демонстрирует полностью сформированное умение в осуществлении порученных функциональных обязанностей, имеет способности к успешной коммуникации в пределах референтной группы

предложил интересную творческую идею проекта, провел глубокий предварительный анализ литературы по теме, по которой осуществляется проект, подготовка сделана качественно с соблюдением всех требований. Студенты профессионально разработали план, защитили проект, используя профессиональную терминологию и знание основных дефиниций;

5 баллов выставляется студенту – если студент демонстрирует не полностью сформированное умение в осуществлении порученных функциональных обязанностей, имеет не достаточные способности к успешной коммуникации в пределах референтной группы

Предложил недостаточно интересную творческую идею проекта, провел неглубокий предварительный анализ пьесы, по которой осуществляется проект, постановка выполнена недостаточно качественно с соблюдением всех требований. Студенты

профессионально сыграли ситуацию, событие, защитили проект, используя профессиональную терминологию и знание основных дефиниций;

3 балла выставляется

если работа выполнена поверхностно, не учтены требования к выполнению задания, студент не умеет четко и аргументированно донести информацию, не знает все основные дефиниции, не достаточно четко обосновал суть творческой идеи и всего проекта;

0 баллов – работа не выполнена

5.2 деловая игра

Деловая игра по формированию школьного урока с применением игровых технологий

Студенты проводят школьный урок по выбранному направлению (урок русского языка, литературы, математики, биологии и т.д.) с применением игровой формы (урок-путешествие, урок-гипотеза, гастрономический урок и т.д.). На практических занятиях обсуждаются данный урок, после проведения урока каждым студентом пишется эссе и разрабатываются методические материалы.

Краткие методические указания

В подготовке к проведению деловой игры студенты пользуются основной и дополнительной литературой из учебной программы, а также учебником

Абрамовой Г. С. Деловые игры: теория и организация : учеб.-методич. пособие / Г.С.Абрамова, В.А. Степанович. - 2-е изд., стереотип. - М.: ИНФРА-М., 2018. - 189 с.<http://znanium.com/bookread2.php?book=944186>

Шкала оценки

10 баллов выставляется студенту – если студент демонстрирует полностью сформированное умение в осуществлении порученных функциональных обязанностей, имеет способности к успешной коммуникации в пределах референтной группы

предложил интересную творческую идею деловой игры, провел глубокий предварительный анализ и подбор материалов, необходимых для проведения урока, маркетинговые исследования, если необходимы, демонстрирует глубокое погружение в материал. Презентация выполнена качественно с соблюдением всех требований. Студент четко доложил на занятии содержание проделанной работы, провел урок, используя научную терминологию и знание основных дефиниций;

5 баллов выставляется студенту – если студент демонстрирует не полностью сформированное умение в осуществлении порученных функциональных обязанностей, не имеет достаточные способности к успешной коммуникации в пределах референтной группы, предложил не интересную творческую идею урока, демонстрирует недостаточно глубокое погружение в материал. Презентация выполнена недостаточно качественно. Студент недостаточно четко доложил на занятии содержание проделанной работы, показал урок, используя не всю научную терминологию и знание основных дефиниций;

3 баллов выставляется

если работа выполнена поверхностно, не учтены требования к выполнению презентаций, студент не умеет четко и аргументировано донести информацию, не знает все основные дефиниции, не достаточно четко обосновал суть творческой идеи и всего проекта;

0 баллов – работа не выполнена

5.3 Пример индивидуального домашнего задания

Разработка методических рекомендаций по подготовке урока.

В метод. материалах раскрыты содержание основных этапов разработки игровой технологии. Содержание основных этапов реализации игровой технологии. Раскрыты содержаниеметодики разработки и подготовки проведения игры. Сформулируйте

условия эффективного использования игровых технологий в образовательном процессе. Описан сценарий и организация деловой игры, направленную на решение актуальных проблем современного школьного образования. Выявлено какие личностные качества участников актуализируются в первую очередь в процессе игры. Процесс организации рефлексии по итогам игры с её участниками.

Краткие методические указания

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "ZNANIUM.COM", доступ к которой предоставлен студентам. ЭБС "ZNANIUM.COM" содержит произведения крупнейших российских учёных, руководителей государственных органов, преподавателей ведущих вузов страны, высококвалифицированных специалистов в различных сферах бизнеса. Фонд библиотеки сформирован с учетом всех изменений образовательных стандартов и включает учебники, учебные пособия, УМК, монографии, авторефераты, диссертации, энциклопедии, словари и справочники, законодательно-нормативные документы, специальные периодические издания и издания, выпускаемые издательствами вузов. В настоящее время ЭБС ZNANIUM.COM соответствует всем требованиям федеральных государственных образовательных стандартов высшего профессионального образования (ФГОС ВПО) нового поколения.

Шкала оценки

10 баллов выставляется студенту – если осуществлен глубокий анализ, работа выполнена в виде методических рекомендаций. Отчет выполнена качественно с соблюдением всех требований. Студент четко доложил на занятии содержание проделанной работы, используя научную терминологию и знание основных дефиниций;

5 баллов выставляется если студент демонстрирует не полностью сформированные знания,

Методические рекомендации выполнены менее качественно с неполным соблюдением всех требований. Студент недостаточно четко доложил на занятии содержание проделанной работы, используя не всю необходимую научную терминологию и знание основных дефиниций;

3 балла выставляется

если работа выполнена поверхностно, не учтены требования к выполнению презентаций, студент не умеет четко и аргументированно донести информацию, не знает основные дефиниции;

0 баллов – работа не выполнена

5.4 Итоговая контрольная работа

Перечень аттестационных вопросов:

1. Игровая технология в обучении развивает: а) коммуникативные способности; б) чувство юмора; в) актерский талант; г) деловые качества.
2. Какие черты присущи любому виду игры: а) коллективность; б) свобода выбора; в) ролевые позиции играющих; г) сюжет; д) правила; е) творчество; ж) субъектная активность.
3. Игра как педагогический феномен выполняет следующие функции (выберите верные варианты): а) развлекательную; б) психотерапевтическую; в) профилактическую; г) оценочную; д) социализации; е) коррекционную.
4. Целевые ориентации игровой технологии не включают: а) дидактические; б) воспитывающие; в) развивающие; г) социализирующие; д) ориентирующие.
5. Для игровых форм занятия не характерно: а) моделирование определенных видов практической деятельности; б) моделирование условий, в которых протекает деятельность; в) наличие ролей, их распределение между участниками игры; г) различие ролевых целей участников игры и наличие общей цели у всего игрового коллектива; д) групповое или индивидуальное оценивание деятельности участников игры; е) спонтанное использование.
6. Для игровой технологии не характерно следующее: а) процесс обучения максимально приближен к практической деятельности; б) решения во многих случаях принимаются коллективно; в) обучающиеся принимают участие

по желанию; г) непосредственное участие учителя. 7) К принципам организации игровой деятельности не относится принцип: а) открытости и доступности игры; б) динамичности; в) наглядности; г) занимательности и эмоциональности; д) проблемности; е) модульности. 8) К психолого-педагогическим принципам проектирования игровой технологии не относится: а) имитационное моделирование конкретных условий; б) игровое моделирование содержания и форм профессиональной деятельности; в) проблемность содержания; г) ролевое общение; д) диагностичность, рефлексия; г) занимательность и эмоциональность. 9. Определите правильную последовательность основных этапов разработки игровой технологии: а) разработка модели игры; б) выбор целей обучающей игры; в) определение сценария, ролей и средств игровой организации; г) выбор сюжета, конструирование игровой ситуации. 10. Реализация игровой технологии не включает: а) создание мотивационной сферы у участников игры, знакомство с правилами и требованиями игры; б) организация игрового цикла; в) формирование игровых мини-групп; г) выбор игровых органов подготовки; д) проверка, обсуждение и контроль; е) награждение участников игры.

Краткие методические указания

В подготовке к контрольной работе необходимо изучать основную и дополнительную литературу по всем темам курса

Шкала оценки

20 баллов выставляется студенту если он правильно ответил на все основные и дополнительные вопросы.

10 баллов выставляется студенту если он не полностью ответил на все основные и дополнительные вопросы, а осветил лишь 60% материала

5 баллов выставляется студенту, если он не точно ответил на основные и дополнительные вопросы, а ответил лишь на 30% материала.