

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Наумова Наталия Александровна

Должность: Ректор

Дата подписания: 24.10.2024 14:21:41

Уникальный идентификатор документа: 6b5279da4e034bffa679172803da5b7a15069e1

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРОСВЕЩЕНИЯ»
(ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРОСВЕЩЕНИЯ)

Экономический факультет

Кафедра технологии профессионального образования

Согласовано

деканом факультета

«21» июня 2023 г.

 /Фонина Т.Б./

Рабочая программа дисциплины

Игропрактика

Направление подготовки

44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Профиль:

Технология и дополнительное образование

Квалификация

Бакалавр

Форма обучения

Очная

Согласовано учебно-методической комиссией
экономического факультета

Протокол «20» июня 2023 г. № 11

Председатель УМКом


/Сюзева О.В./

Рекомендовано кафедрой технологии
профессионального образования

Протокол от «15» июня 2023 г. № 17

Зав. кафедрой


/Ершова Е.С./

Мытищи

2023

Автор-составитель:

Хапаева Светлана Сергеевна, кандидат педагогических наук, доцент

Рабочая программа дисциплины «Игропрактика» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), утвержденного приказом МИНОБРНАУКИ России от 22.02.2018 г. № 125.

Дисциплина входит в модуль «Предметно-методический модуль (профиль Дополнительное образование)», в обязательную часть Блока 1 «Дисциплины (модули)» и является обязательной для изучения

Год начала подготовки (по учебному плану) 2023

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ	4
2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	4
3. ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	4
4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ	6
5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ	7
6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	17
7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ..	Ошибка! Закладка не определена.
8. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ ...	Ошибка! Закладка не определена.
9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	Ошибка! Закладка не определена.

1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

1.1. Цель и задачи дисциплины

Целью изучения дисциплины является формирование у обучающихся компетенций, обеспечивающих их готовность к разработке и применению игровых методик в образовательном процессе, созданию и применению развивающей образовательной среды.

Задачи дисциплины:

- формирование профессиональных знаний о проектировании и реализации игровых методик в образовательном процессе;
- освоение способов и приемов игропрактики и геймификации в образовательных целях;
- развитие способности организовывать игровую деятельность обучающихся, направленную на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление лично- и социально-значимых объектов труда;
- развитие способности формировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов.

1.2. Планируемые результаты обучения

В результате освоения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие компетенции:

ПК-3. Способен формировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов.

СПК-1. Способен организовывать образовательную деятельность обучающихся, направленную на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление лично- и социально-значимых объектов труда с конструкторско-технологической, художественной документацией в рамках проектной деятельности.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина входит в модуль «Предметно-методический модуль (профиль Дополнительное образование)», в обязательную часть Блока 1 «Дисциплины (модули)» и является обязательной для изучения.

Дисциплина базируется на ряде дисциплин образовательной программы бакалавров по данному направлению: «Психология», «Педагогика», «Технология и организация воспитательных практик (классное руководство)», «Теория и методика обучения технологии».

Освоение данной дисциплины является необходимой основой для выполнения и защиты выпускной квалификационной работы.

Дисциплина «Игропрактика» формирует у бакалавров компетенции, обеспечивающие их готовность к разработке и применению игровых методик в образовательном процессе, она имеет большое практическое значение, так как ориентирует бакалавров на решение профессиональных задач.

3. ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Объем дисциплины

Показатель объема дисциплины	Форма обучения
	Очная
Объем дисциплины в зачетных единицах	3
Объем дисциплины в часах	108
Контактная работа:	72,2
Лекции	18

Практические занятия	54
Контактные часы на промежуточную аттестацию:	0,2
Зачет	0,2
Самостоятельная работа	28
Контроль	7,8

Форма промежуточной аттестации: зачёт в 9 семестре.

3.2. Содержание дисциплины

Наименование разделов (тем) Дисциплины с кратким содержанием	Кол-во часов	
	Лекции	Практические занятия
Тема 1. Игропрактика в практико-ориентированной деятельности и обучении. Феномен игры в научных теориях и культуре. Определение игры. Отличие игры как специфического вида деятельности. Феномен игры. Типы и виды игр. Классификация игр по форме, по объекту и по результату. Функции игры. Сущность игровых технологий, их место и возможности в учебном процессе. Признаки и достоинства игр. Историческое развитие представлений об игре. Этнические, национальные игры.	4	12
Тема 2. «Делание игры» — игропрактика как отдельное направление педагогической деятельности. Основные этапы разработки игры: определение цели, задач; разработка модели игры, сюжета, конструирование игровой ситуации, определение сценария, ролей и средств игровой организации, содержания. Создание игровых элементов. Составление пакета игровых материалов: инструкций участников, кейсов, игровое поле, фишки, карточки и др. Тестирование игры. Создание мотивационной сферы у участников игры, знакомство с правилами и требованиями игры; организация игрового цикла; формирование игровых мини-групп; подведение итогов и рефлексия. Методическое обеспечение игры. Методика разработки и подготовки проведения игры. Возможности применения игровых методик для обеспечения эффективной образовательной среды.	4	12
Тема 3. Психолого-педагогические основы игропрактики. Психолого-педагогические принципы проектирования игровой технологии: имитационное моделирование конкретных условий; игровое моделирование содержания и форм профессиональной деятельности; проблемность содержания; ролевое общение; диагностичность, рефлексия	4	12
Тема 4. Геймификация в педагогическом процессе. Сущность геймификации. Неигровые контексты для геймификации. Анализ примеров геймификации в истории образования и в практике слушателей. Системный подход в геймификации: возможность достижения целей разными способами. Внешняя и внутренняя мотивация. Подходы к созданию мотивации и их влияние на практику геймификации. Геймификация	6	18

как способ создания и поддержания мотивации. Построение индивидуальных траекторий создания внутренней мотивации. Геймификация в онлайн курсах. Разработка и применение элементов геймификации в онлайн курсе..		
Итого	18	54

4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Темы для самостоятельного изучения	Изучаемые вопросы	Кол-во часов	Формы самостоятельной работы	Методическое обеспечение	Форма отчетности
Тема 1. Игропрактика в практико-ориентированной деятельности и обучении	1. Игра как метод обучения. 2. Функции игры. 3. Сущность игровых технологий, их место в учебном процессе. 4. Игровая педагогическая технология. 5. Преимущества и недостатки игровых технологий. 6. Классификация педагогических игр по параметрам игровых технологий.	7	Подготовка доклада, подготовка сообщения	Учебно-методическое обеспечение дисциплины	Доклад Сообщение
Тема 2. «Делание игры» — игропрактика как отдельное направление педагогической деятельности.	1. Характеристика принципов организации игровой деятельности. 2. Источники и носители нового в образовании. 3. Системы классификаций нововведений в образовании. 4. Зарождение нового и способы его продвижения в педагогическую практику. 5. Факторы,	7	Подготовка доклада, подготовка сообщения	Учебно-методическое обеспечение дисциплины	Доклад Сообщение

	позитивно влияющие на возникновение и распространение педагогических новшеств. 6. Барьеры на пути утверждения и дальнейшего распространения нового в массовой практике.				
Тема 3. Психолого-педагогические основы игропрактики.	1. Деловые игры в образовательном процессе. 2. Педагогические функции деловой игры. 3. Психолого-педагогические принципы проектирования игровой технологии.	7	Подготовка доклада, подготовка сообщения	Учебно-методическое обеспечение дисциплины	Доклад Сообщение
Тема 4. Геймификация в педагогическом процессе.	1. Геймификация как способ создания и поддержания мотивации. 2. Построение индивидуальных траекторий создания внутренней мотивации. 3. Геймификация в онлайн курсах.	7	Подготовка доклада, подготовка сообщения	Учебно-методическое обеспечение дисциплины	Доклад Сообщение
Итого:		28			

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

5.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

Код и наименование компетенции	Этапы формирования компетенции	Формы учебной работы по формированию компетенций в процессе освоения образовательной программы
ПК-3. Способен формировать развивающую образовательную	Когнитивный	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа

среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов.	Операционный	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
	Деятельностный	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
СПК-1. Способен организовывать образовательную деятельность обучающихся, направленную на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление личностно- и социально-значимых объектов труда с конструкторско-технологической, художественной документацией в рамках проектной деятельности.	Когнитивный	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
	Операционный	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
	Деятельностный	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа

5.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

ПК-3. Способен формировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов.

Этапы формирования компетенции	Уровни освоения составляющей компетенции	Описание показателей	Критерии оценивания	Шкала оценивания
Когнитивный	пороговый	Знание основ построения образовательной среды для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов	Общие знания основ построения образовательной среды для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов.	41-60
	продвинутый		Всесторонние знания основ построения образовательной среды для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов с привлечением дополнительных источников информации.	81 – 100

Операционный	пороговый	Умение проектировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов.	Низкий уровень сформированности умений проектировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов.	41-60
	продвинутый	Умение проектировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов.	Высокий уровень сформированности умений проектировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов.	81 – 100
Деятельностный	пороговый	Владение первоначальным опытом проектирования развивающей образовательной среды для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов.	Владение первоначальным опытом проектирования развивающей образовательной среды для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов.	41-60
	продвинутый	Владение первоначальным опытом проектирования развивающей образовательной среды для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов.	Накопление широкого опыта проектирования развивающей образовательной среды для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов.	81 – 100

СПК-1. Способен организовывать образовательную деятельность обучающихся, направленную на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление лично- и социально-значимых объектов труда с конструкторско-технологической, художественной документацией в рамках проектной деятельности.

Этапы формирования компетенции	Уровни освоения составляющей компетенции	Описание показателей	Критерии оценивания	Шкала оценивания
--------------------------------	--	----------------------	---------------------	------------------

Когнитивный	пороговый	Знание основ организации образовательной деятельности обучающихся, направленной на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление личностно- и социально-значимых объектов труда с конструкторско-технологической, художественной документацией в рамках проектной деятельности.	Общие знания основ организации образовательной деятельности обучающихся, направленной на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление личностно- и социально-значимых объектов труда с конструкторско-технологической, художественной документацией в рамках проектной деятельности.	41-60
	продвинутый	Знание основ организации образовательной деятельности обучающихся, направленной на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление личностно- и социально-значимых объектов труда с конструкторско-технологической, художественной документацией в рамках проектной деятельности.	Разносторонние и глубокие знания основ организации образовательной деятельности обучающихся, направленной на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление личностно- и социально-значимых объектов труда с конструкторско-технологической, художественной документацией в рамках проектной деятельности.	81 – 100
Операционный	пороговый	Умение организовывать образовательную деятельность обучающихся, направленную на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление личностно- и социально-значимых объектов труда с конструкторско-технологической, художественной документацией в рамках проектной деятельности.	Низкий уровень сформированности умений организовывать образовательную деятельность обучающихся, направленную на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление личностно- и социально-значимых объектов труда с конструкторско-технологической, художественной документацией в рамках проектной деятельности.	41-60
	продвинутый	Умение организовывать образовательную деятельность обучающихся, направленную на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление личностно- и социально-значимых объектов труда с конструкторско-технологической, художественной документацией в рамках проектной деятельности.	Высокий уровень сформированности умений организовывать образовательную деятельность обучающихся, направленную на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление личностно- и социально-значимых объектов труда с конструкторско-технологической, художественной документацией в рамках проектной деятельности.	81 – 100

			документацией в рамках проектной деятельности.	
Деятельностный	пороговый	Владение первоначальным опытом организации образовательной деятельности обучающихся, направленной на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление личностно- и социально-значимых объектов труда с конструкторско-технологической, художественной документацией в рамках проектной деятельности.	Владение первоначальным опытом организации образовательной деятельности обучающихся, направленной на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление личностно- и социально-значимых объектов труда с конструкторско-технологической, художественной документацией в рамках проектной деятельности.	41-60
	продвинутый	объектов труда с конструкторско-технологической, художественной документацией в рамках проектной деятельности.	Накопление широкого опыта организации образовательной деятельности обучающихся, направленной на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление личностно- и социально-значимых объектов труда с конструкторско-технологической, художественной документацией в рамках проектной деятельности.	81 – 100

Шкала оценивания сообщений

За семестр предусмотрено 2 сообщения – 20 баллов.

Критерии оценивания	Баллы
Свободное изложение и владение материалом. Полное усвоение сути проблемы, достаточно правильное изложение теории и методологии, анализ фактического материала и чёткое изложение итоговых результатов, грамотное изложение текста. Сообщение сопровождается интересной презентацией.	10
Достаточное усвоение материала. Суть проблемы раскрыта, аналитические материалы, в основном, представлены; описание не содержит грубых ошибок; основные выводы изложены и, в основном, осмыслены. Сообщение сопровождается короткой презентацией.	5
Неудовлетворительное усвоение теоретического и фактического материала по проблемам научного исследования. Суть проблемы и выводы изложены плохо; в использовании понятийного аппарата встречаются грубые ошибки; основные выводы изложены и осмыслены плохо.	0

Шкала оценивания доклада

За семестр предусмотрено 2 доклада – 20 баллов.

Критерии оценивания	Баллы
Свободное изложение и владение материалом. Полное усвоение сути проблемы, достаточно правильное изложение теории и методологии, анализ фактического материала и чёткое изложение итоговых результатов, грамотное изложение текста. Доклад сопровождается интересной презентацией.	10
Достаточное усвоение материала. Суть проблемы раскрыта, аналитические материалы, в основном, представлены; описание не содержит грубых ошибок; основные выводы изложены и, в основном, осмыслены. Доклад сопровождается короткой презентацией.	5
Неудовлетворительное усвоение теоретического и фактического материала по проблемам научного исследования. Суть проблемы и выводы изложены плохо; в использовании понятийного аппарата встречаются грубые ошибки; основные выводы изложены и осмыслены плохо.	0

Шкала оценивания практического задания

За семестр предусмотрено 2 практических задания – 20 баллов.

Критерии оценивания	Баллы
Студент выполнил задание с использованием рекомендаций преподавателя. Студент показал высокий уровень знаний по заданной теме, проявил умение глубоко анализировать проблему и делать обобщающие практико-ориентированные выводы. Задание выполнено без ошибок и недочетов или допущено не более одного недочета.	10
Студент выполнил задание с использованием рекомендаций преподавателя. Студент показал средний уровень знаний по заданной теме, умение анализировать проблему и делать обобщающие выводы. При выполнении задания допущено не более одной негрубой ошибки и одного недочета или не более двух недочетов.	5
Задание не выполнено.	0

Шкала оценивания творческого задания

За семестр предусмотрено 2 творческих задания – 20 баллов.

Критерии оценивания	Баллы
Студент выполнил творческое задание с использованием рекомендаций преподавателя. Студент проявил творческий подход, умение глубоко анализировать проблему и делать обобщающие практико-ориентированные выводы. Задание выполнено на высоком профессиональном уровне.	10
Студент выполнил задание с использованием рекомендаций преподавателя. Студент показал средний уровень знаний по заданной теме, умение анализировать проблему и делать обобщающие выводы.	5
Задание не выполнено.	0

5.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков, и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательного материала

Примерные практические задания

1. Разработайте сценарий и организуйте деловую игру (тему определяет преподаватель).
2. Организуйте рефлекссию по итогам игры с ее участниками.

3. Проведите в группе игру с предметами (мяч, верёвка...) или с движениями (хлопки, повороты...).

Примерные творческие задания

Задание 1. Разработка и проведение квеста направленного на популяризацию передовых/перспективных технологий (переработано на основе задания демонстрационного экзамена «Ворлдскиллс Россия»).

Цель: продемонстрировать умение разработать и провести образовательный квест, направленный на популяризацию передовых / перспективных технологий.

Технология, раскрываемая в рамках квеста, определяется обучающимися.

Ожидаемые результаты: проведение квеста (направленного на популяризацию передовых/перспективных технологий).

Этапы выполнения задания:

1. Определить тему квеста.
2. Разработать сценарий квеста (цель проведения квеста, сюжетная линия квеста, роли или миссия участников, предварительный план/этапы, задания).
3. Определить систему учета успехов участников при прохождении этапов квеста (бонусы, штрафные баллы и т.п.)
4. Определить источники информации, которыми будут пользоваться участники для поиска ответов, решения задач.
5. Провести квест (не более 10 минут) в учебной группе.

Задание 2. Разработка элементов геймификации для онлайн курса:

Тематика онлайн курса определяется обучающимися.

- определите цель внедрения геймификации;
- опишите участников курса (целевая аудитория);
- опишите желаемое поведение игроков;
- разработайте циклы активности внутри игры;
- выберите инструменты геймификации.

Примерные темы для подготовки сообщения

1. Раскройте сущность игровых технологий, их место и возможности в учебном процессе.
2. В чем состоят преимущества игровых технологий по сравнению с другими педагогическими технологиями.
3. Определите слабые стороны игры как метода обучения.
4. Проиллюстрируйте примерами целевые ориентации игры: дидактические, воспитывающие, развивающие, социализирующие.
5. Раскройте содержание принципов организации игровой деятельности.
6. Приведите примеры реализации принципа проблемности в организации игровой деятельности.
7. Проанализируйте содержание заданий в учебнике (предмет и класс на выбор). Выявите задания, предполагающие организацию игровой деятельности обучающихся. Дайте оценку их целесообразности.
8. Предложите варианты игровых заданий к конкретной теме.
9. Выявите отличия деловой игры от других разновидностей игр.
10. Охарактеризуйте педагогические функции деловой игры.

11. Раскройте содержание психолого-педагогических принципов проектирования игровой технологии.
12. Сформулируйте критерии эффективности использования игры как метода обучения.
13. Приведите примеры известных Вам деловых игр и дайте оценку их эффективности.
14. Раскройте содержание основных этапов разработки игровой технологии.
15. Раскройте содержание основных этапов реализации игровой технологии.
16. Раскройте содержание методики разработки и подготовки проведения игры.
17. Сформулируйте условия эффективного использования игровых методик в образовательном процессе.

Примерные темы для подготовки доклада

1. Игровые педагогические технологии: преимущества и недостатки.
2. Игра как метод обучения.
3. Принципы организации игровой деятельности и их реализация в образовательной практике.
4. Специфика деловой игры как технологии обучения.
5. Использование игровых технологий в процессе контроля и оценки достижений обучающихся.
6. Использование ролевых игр в образовательном процессе.
7. Критерии и условия эффективности использования игры как метода обучения.
8. Методика разработки и подготовки проведения игры.
9. Условия эффективного использования игровых технологий в процессе обучения.

Примерные вопросы к зачету

1. Игра как метод обучения.
2. Функции игры.
3. Сравнение видов деятельности: игра и обучение.
4. Сущность игровых технологий, их место и возможности в учебном процессе.
5. Игровая педагогическая технология.
6. Преимущества игровых технологий.
7. Классификация педагогических игр по параметрам игровых технологий.
8. Характеристика принципов организации игровой деятельности.
9. Источники и носители нового в образовании.
10. Системы классификаций нововведений в образовании.
11. Зарождение нового и способы его продвижения в педагогическую практику.
12. Факторы, позитивно влияющие на возникновение и распространение педагогических новшеств.
13. Барьеры на пути утверждения и дальнейшего распространения нового в массовой практике.
14. Деловые игры в образовательном процессе.
15. Педагогические функции деловой игры.
16. Психолого-педагогические принципы проектирования игровой технологии.
17. Основные этапы разработки игровой технологии.
18. Реализация игровой технологии.
19. Методическое обеспечение игры.
20. Методика разработки и подготовки проведения игры.
21. Возможности применения игровых методик для обеспечения эффективной образовательной среды.

5.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Рекомендации по подготовке сообщений

1. При подготовке сообщения следует оценить время, необходимое для его написания, оформления и подготовки к выступлению, после чего составить план работы над сообщением.
2. Для написания сообщения необходимо сначала подобрать литературу по изучаемой теме (используя библиографические пособия, реферативные журналы, библиотечные каталоги и прочие источники информации).
3. При изучении литературы полезно делать краткий конспект источников (рукописный или компьютерный вариант) с выделением вопросов по теме сообщения, рассмотренных в каждом источнике.
4. После изучения литературы по сделанному конспекту необходимо составить список рассмотренных вопросов по теме сообщения, в котором у каждого пункта отметить источники информации.
5. На основании составленного списка составить план сообщения, обсудить его с преподавателем.
6. По составленному плану написать сообщение, следуя общепринятой структуре (вводная часть, цель и задачи, содержательная часть, заключение).
7. Во вводной части сообщения необходимо сформулировать собственное понимание актуальности выбранной темы, показать наличие проблемной ситуации по обсуждаемой теме, сформулировать цель и задачи. В содержательной части следует изложить сущность проблемы, привести разные точки зрения, изложенные у разных авторов. В заключении необходимо подвести итоги по рассмотрению темы сообщения, показать перспективы решения проблемы.
8. Подготовить иллюстративный материал.
9. Подготовить текст устного сообщения с учетом отпущенного времени на выступление (7-10 минут).
10. Подготовиться к выступлению, подготовиться к ответам на возможные вопросы и к дискуссии.

Требования к выполнению практического задания

Цель практического задания – вовлечение студентов в квазипрофессиональную деятельность, формирование умений и навыков практической деятельности. Для выполнения практического задания необходимо внимательно прочитать задание, повторить материал по соответствующей теме и выполнить задание в соответствии с требованиями.

Требования к выполнению творческого задания

Цель творческого задания – повышение учебной мотивации студентов и вовлечение их квазипрофессиональную деятельность. Для выполнения творческого задания необходимо внимательно прочитать задание, повторить материал по соответствующей теме и выполнить задание продемонстрировав творческие способности, авторский взгляд на вопрос.

Требования к докладу

Доклад – средство, позволяющее контролировать самостоятельную работу студента с теоретическими материалами. Доклад готовится по одной из проблем, находящихся в пределах обсуждаемой темы

Студент должен показать, что известно по этому поводу в науке, какие вопросы еще не освещены. Одним из условий, обеспечивающих успех практических занятий, является совокупность определенных конкретных требований к докладам студентов. Эти требования

должны быть достаточно четкими и в то же время не настолько регламентированными, чтобы сковывать творческую мысль, насаждать схематизм.

Перечень требований к выступлению студента:

- связь выступления с предшествующей темой или вопросом;
- раскрытие сущности проблемы;
- методологическое значение для научной, профессиональной и практической деятельности.

Важнейшие требования к выступлениям студентов – самостоятельность в подборе фактического материала и аналитическом отношении к нему, умение рассматривать примеры и факты во взаимосвязи и взаимообусловленности, отбирать наиболее существенные из них.

Приводимые студентом примеры и факты должны быть существенными, по возможности перекликаться с программой подготовки. Примеры из области наук, близких к программе подготовки студента, из сферы познания. Выступление студента должно соответствовать требованиям логики. Четкое вычленение излагаемой проблемы, ее точная формулировка, неукоснительная последовательность аргументации именно данной проблемы, без неоправданных отступлений от нее в процессе обоснования, безусловная доказательность, непротиворечивость и полнота аргументации, правильное и содержательное использование понятий и терминов.

Методические рекомендации к подготовке к зачету

Подготовка к зачёту предполагает изучение и тщательную проработку студентами учебного материала курса «Игропрактика» с учётом рекомендованной им основной, дополнительной литературы, лекционных и практических занятий. Зачёт по учебной дисциплине проводится по предлагаемым вопросам.

Условия допуска к зачёту: для допуска к зачету студент должен присутствовать и активно работать на практических занятиях, выполнить все задания самостоятельной работы и получить оценку «зачтено» по всем видам самостоятельной работы.

На зачёте студент даёт ответы на вопросы без предварительной подготовки. Преподаватель имеет право задавать дополнительные вопросы: если студент недостаточно полно осветил тематику вопроса, если затруднительно однозначно оценить ответ, если студент не может ответить на вопрос, если студент отсутствовал на занятиях в семестре.

К устному ответу предъявляются следующие требования:

1. Полнота и глубина изложения с опорой на литературные источники по данной дисциплине.
2. Самостоятельность суждений.
3. Логичность и обоснованность выводов.
4. Свободное владение понятийным аппаратом данной дисциплины.
5. Умение правильно использовать научную терминологию.
6. Умение обнаруживать и реализовывать межпредметные связи.
7. Умение использовать теоретические знания при решении практических вопросов.

Шкала оценивания зачета

Баллы	Критерия оценивания
20-15	при полных, исчерпывающих, аргументированных ответах на все основные и дополнительные зачетные вопросы, отличающихся логической последовательностью и четкостью в выражении мыслей и обоснованностью выводов, демонстрирующих знания источников и литературы, понятийного аппарата и умение ими пользоваться при ответе.

14-8	при полных, исчерпывающих, аргументированных ответах на все основные и дополнительные зачетные вопросы, отличающихся логической последовательностью и четкостью в выражении мыслей и обоснованностью выводов, демонстрирующих знания источников и литературы, понятийного аппарата и умение ими пользоваться при ответе.
7-4	при неполных, ответах на все основные и дополнительные зачетные вопросы, демонстрирующих знания источников и литературы, понятийного аппарата и умение ими пользоваться при ответе.
0-3	Студент слабо разбирается в сути материала, не имеет прочных знаний по материалу; на поставленные вопросы отвечает неправильно, допускает грубые ошибки.

Распределение баллов по видам работ «Игропрактика»

Вид работы	Кол-во баллов (максимальное значение)
Доклад	До 20 баллов
Сообщение	До 20 баллов
Практическое задание	До 20 баллов
Творческое задание	До 20 баллов
Зачет	До 20 баллов

Итоговая шкала оценивания результатов освоения дисциплины

При выставлении итоговой оценки преподавателем учитывается работа студента в течение всего срока освоения дисциплины, а также баллы, полученные на промежуточной аттестации.

Цифровое выражение	Выражение в баллах БРС	Словесное выражение	Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций
5	81-100	зачтено	Освоен продвинутый уровень всех составляющих компетенций ПК-3, СПК-1
4	61-80	зачтено	Освоен повышенный уровень всех составляющих компетенций ПК-3, СПК-1
3	41-60	зачтено	Освоен базовый уровень всех составляющих компетенций ПК-3, СПК-1
2	до 40	не зачтено	Не освоен базовый уровень всех составляющих компетенций ПК-3, СПК-1

6.УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Основная литература

- Левитес, Д. Г. Педагогические технологии : учебник / Д.Г. Левитес. — Москва : ИНФРА-М, 2023. — 403 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). — DOI 10.12737/19993. - ISBN 978-5-16-011928-1. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1895919> (дата обращения: 08.08.2023)
- Инновационные модели профессиональной деятельности педагогов в образовательных организациях в целях социализации детей и молодежи : монография / под науч. ред. В.П. Сергеевой. — Москва : ИНФРА-М, 2023. — 165 с. — (Научная мысль). — DOI

10.12737/monography_58f72cbfadfea8.57697946. - ISBN 978-5-16-012696-8. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/2002670> (дата обращения: 08.08.2023).

3. Шиловская, Н. А. Теория игр : учебник и практикум для вузов / Н. А. Шиловская. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 318 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-9916-8264-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/512353> (дата обращения: 08.08.2023).

6.2. Дополнительная литература

1. Гайченко, С. В. Игровые коммуникативные технологии в условиях инклюзивного образования : учебное пособие / С.В. Гайченко. — Москва : ИНФРА-М, 2023. — 83 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-16-015951-5. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/2016335> (дата обращения: 08.08.2023).
2. Виды оценочных средств. Подготовка практико-ориентированного педагога : практическое пособие / Е. В. Слизкова [и др.] ; под редакцией Е. В. Слизковой. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 138 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-08089-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515405> (дата обращения: 08.08.2023).
3. Коноплева, Н. А. Организация социокультурных проектов для детей и молодежи : учебное пособие для вузов / Н. А. Коноплева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 254 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07050-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/516504> (дата обращения: 08.08.2023).
4. Резник, С. Д. Организационное поведение (практикум: деловые игры, тесты, конкретные ситуации) : учебное пособие / С. Д. Резник, И. А. Игошина, О. И. Шестернина ; под общ. ред. д-ра экон. наук, проф. С. Д. Резника. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : ИНФРА-М, 2022. — 320 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). - ISBN 978-5-16-005000-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1005822> (дата обращения: 08.08.2023).

6.3. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Всероссийский Интернет-педсовет: <http://www.pedsovet.org.ru>
2. Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС: www.vlados.ru
3. Журнал "Вестник образования": <http://www.vestnik.edu.ru/>
4. Журнал «Вестник образования России»: <http://www.vestniknews.ru/>
5. Журнал «Педагогическая наука и образование»: www.rspu.edu.ru/university/publish/pednauka/index.htm
6. Журнал «Творческая педагогика»: www.kollegi.kz/load/14
7. Издательский центр "Вентана-Граф": <http://www.vgf.ru/>
8. Издательство «АСТ-ПРЕСС»: <http://www.ast-press-edu.ru/>
9. Издательство «Дрофа»: <http://www.drofa.ru/>
10. Издательство «Просвещение»: <http://www.prosv.ru/>
11. Институт научной информации по общественным наукам (ИНИОН) РАН: <http://www.inion.ru>
12. Интернет - журнал «Эйдос»: www.eidos.ru/journal/2003/0711-03.htm
13. Информационно-просветительский портал «Электронные журналы»: <http://www.eduhmao.ru/info/1/4382/>
14. Научная электронная библиотека «Elibrary»: <http://elibrary.ru/defaultx.asp>
15. Научно-педагогический журнал «Человек и образование»: www.iovrao.ru/?c=61
16. Научно-теоретический журнал «Педагогика»: www.pedagogika-rao.ru/index.php?id=47
17. Педагогическая библиотека: <http://www.pedlib.ru/>
18. Профильное обучение в старшей школе: <http://www.profile-edu.ru/>
19. Российская газета: <http://www.rg.ru/>

20. Российская педагогическая энциклопедия: www.gumer.info/bibliotek_Buks/Pedagog/russpenc/
21. Сайт «Образование: исследовано в мире»:
www.oim.ru/reader@whichpage=2&mytip=1&word=
22. Сайт Министерства образования РФ: www.edu.ru
23. Словари и другая справочная информация: <http://dic.academic.ru/>
24. Специализированный образовательный портал «Инновации в образовании»:
<http://sinncom.ru/content/reforma/index1.htm> -
25. Учительская газета: <http://www.ug.ru/>

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Методические рекомендации по подготовке к практическим занятиям.
2. Методические рекомендации по организации самостоятельной работы по дисциплинам.

8. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Лицензионное программное обеспечение:

Microsoft Windows

Microsoft Office

Kaspersky Endpoint Security

Информационные справочные системы:

Система ГАРАНТ

Система «КонсультантПлюс»

Профессиональные базы данных

fgosvo.ru – Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования

pravo.gov.ru - Официальный интернет-портал правовой информации

www.edu.ru – Федеральный портал Российское образование

Свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

ОМС Плеер (для воспроизведения Электронных Учебных Модулей)

7-zip

Google Chrome

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает в себя:

- учебные аудитории для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения: учебной мебелью, доской, демонстрационным оборудованием, персональными компьютерами, проектором;
- помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа к электронной информационно-образовательной среде.