

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Наумова Наталия Александровна
Должность: Ректор
Дата подписания: 24.10.2024 14:21:41
Уникальный программный ключ:
6b5279da4e034bfff679172803da5b7b559fc69e2

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ
Государственное образовательное учреждение высшего образования Московской области
МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ОБЛАСТНОЙ УНИВЕРСИТЕТ
(МГОУ)

Факультет психологии
Кафедра психологии труда и организационной психологии

Согласовано управлением организации и
контроля качества образовательной
деятельности
« 24 » мая 2022 г.
Начальник управления
/Р.В. Самолетов/



Рабочая программа дисциплины

Игропрактики в образовательной деятельности

Направление подготовки

44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Профиль:

Технологическое образование (проектное обучение)
и образовательная робототехника

Квалификация

Бакалавр

Форма обучения

Очная

Согласовано учебно-методической комиссией
факультета психологии
Протокол «21» февраля 2022 г. №7
Председатель УМКом
/Т.Н. Мельников/

Рекомендовано кафедрой психологии
труда и организационной психологии
Протокол от «27» января 2022 г. № 9
Зав. кафедрой
/Е.М. Климова/

Мытищи
2022

Автор-составитель:
Климова Елена Михайловна,
кандидат психологических наук, доцент
доцент кафедры психологии труда и организационной психологии

Рабочая программа дисциплины «Игропрактики в образовательной деятельности» 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 22.02.2018г., № 125.

Дисциплина входит в «Психолого-педагогический модуль» обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» и является обязательной для изучения.

Реализуется в формате электронного обучения с применением дистанционных образовательных технологий.

Год начала подготовки (по учебному плану)2022

СОДЕРЖАНИЕ

1. Планируемые результаты обучения.....	4
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы.....	4
3. Объем и содержание дисциплины.....	5
4. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся.....	6
5. Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации по дисциплине	8
6. Учебно-методическое и ресурсное обеспечение дисциплины	20
7. Методические указания по освоению дисциплины.....	20
8. Информационные технологии для осуществления образовательного процесса по дисциплине	20
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины.....	21

1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

1.1. Цель и задачи дисциплины

Цель дисциплины: ознакомление обучающихся с особенностями методики использования игропрактики в образовательном процессе с обучающимися разного возраста; приобретение практических навыков работы по проектированию и реализации образовательного процесса в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования; содействие становлению профессиональной компетентности обучающегося через формирование целостного представления о роли игропрактики в проектировании и реализации основных общеобразовательных программ.

Задачи дисциплины:

- ☐ сформировать целостное представление о роли игропрактики в профессиональной подготовке обучающегося;
- ☐ расширить знания о игропрактиках, необходимых для свободного ориентирования в современной образовательной среде;
- ☐ выработать у обучающихся умения и навыки работы, необходимые для дальнейшего профессионального самообразования с использованием игропрактик.

1.2. Планируемые результаты обучения

В результате освоения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие компетенции:

ОПК-3. Способен организовывать совместную и индивидуальную учебную и воспитательную деятельность обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями, в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов;

ОПК-7. Способен взаимодействовать с участниками образовательных отношений в рамках реализации образовательных программ

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина входит в «Психолого-педагогический модуль» обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» и является обязательной для изучения.

Освоение данной учебной дисциплины позволит будущему специалисту эффективно реализовываться в различных направлениях своей профессиональной деятельности. Знания, полученные в ходе изучения дисциплины, помогут подготовиться и пройти предусмотренные учебным планом практики.

Для освоения дисциплины студенты используют знания, умения, навыки, сформированные в ходе освоения следующих дисциплин: «Межличностные и межгрупповые коммуникации в организации», «Педагогическая деятельность в полиэтнической и поликультурной среде», «Технологии, формы и методы инклюзивного образования», «Технологии, формы и методы работы с одаренными детьми», «Правовое регулирование образовательной деятельности», «STEM-образование».

Освоение данной дисциплины является необходимой основой для изучения дисциплин: «Командообразование и методы групповой работы», «Управление проектами в образовании» и последующего прохождения всех видов практик и подготовки к итоговой государственной аттестации.

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	36(2) ¹
Практические занятия	36
Контактные часы на промежуточную аттестацию:	0,2
Зачет с оценкой	0,2
Самостоятельная работа	28
Контроль	7,8

Форма промежуточной аттестации: зачет с оценкой в 9 семестре.

3.2. Содержание дисциплины

Наименование разделов (тем) дисциплины с кратким содержанием	Количество часов	
	Лекции	Практические занятия
Тема 1. Теоретические основы использования игры и игропрактики в образовании	6(2) ²	6
Тема 2. Спринт-игры: методика проведения и разработки.	6	6
Тема 3. Игры живого действия: методика проведения и разработки.	6	6
Тема 4. Настольные игры: методика проведения и разработки.	6	6
Тема 5. Квесты: методика проведения и разработки.	6	6
Тема 6. Режиссура занятия (урока) с детьми как модель игропрактики.	6	6
Итого:	36(2) ³	36

Содержание тем дисциплины

Тема 1. Теоретические основы использования игры и игропрактики в образовании

Введение. Предмет курса. Основные понятия игропрактики. Определения термина «игра» в истории педагогики и психологии. Игопрактика в ее современном понимании.

Тема 2. Спринт-игры: методика проведения и разработки.

Характеристика спринт-игры. Характерные черты спринт-игры: гибкость,

¹ Реализуется в формате электронного обучения с применением дистанционных образовательных технологий

² Реализуется в формате электронного обучения с применением дистанционных образовательных технологий

³ Реализуется в формате электронного обучения с применением дистанционных образовательных технологий

модульность, экономическая эффективность. Нормативно-правовая документация РФ, регламентирующая применение спринт-игр в образовании.

Тема 3. Игры живого действия: методика проведения и разработки.

Компоненты игр живого действия. Продолжительность игры живого действия. Реиграбельность. Возможности игры живого действия.

Тема 4. Настольные игры: методика проведения и разработки.

Планирование учебного процесса при использовании настольных игр. Особенности работы с обучающимися. Виды настольных игр. Конструирование и оформление настольной игры. Особенности организации игрового пространства.

Тема 5. Квесты: методика проведения и разработки

Квест как разновидность игр. Основные критерии качества квест-игр. Алгоритм создания квест-игры. Формы отчета по итогам игры,

Тема 6. Режиссура занятия (урока) с детьми как модель игропрактики

Создание эмоционально-интеллектуального фона занятия как главная задача педагогической режиссуры. Конфликт и кульминация в режиссуре занятия (урока). Драмогерменевтика как вариант обучающего и воспитывающего совместного проживания занятия всеми его участниками, включая педагога. Приемы игропедагогики в режиссуре занятия (урока).

4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Темы для самостоятельного изучения	Изучаемые вопросы	Количество часов	Формы самостоятельной работы	Методическое обеспечение	Формы отчетности
Тема 1. Теоретические основы использования игры и игропрактики в образовании	Введение. Предмет курса. Основные понятия игропрактики. Определения термина «игра» в истории педагогики и психологии. Игропрактика в ее современном понимании.	6	Подготовка к практическому занятию	Учебно-методическое обеспечение	Доклад, презентация, тест глоссарий по курсу в ЭОС, практическое задание
Тема 2. Спринт-игры: методика проведения и разработки.	Характеристика спринт-игр. Характерные черты спринт-игр: гибкость, модульность, экономическая эффективность. Нормативно-правовая	4	Подготовка к практическому занятию	Учебно-методическое обеспечение	Доклад, презентация, тест, глоссарий по курсу в ЭОС, практическое задание

	документация РФ, регламентирующая применение спринт-игр в образовании.				
Тема 3. Игры живого действия: методика проведения и разработки	Компоненты игр живого действия. Продолжительность игры живого действия. Реиграбельность. Возможности игры живого действия	4	Подготовка к практическому занятию	Учебно-методическое обеспечение	Доклад, тест в ЭОС
Тема 4. Настольные игры: методика проведения и разработки.	Планирование учебного процесса при использовании настольных игр. Особенности работы с обучающимися. Виды настольных игр. Конструирование и оформление настольной игры. Особенности организации игрового пространства.	4	Подготовка к практическому занятию	Учебно-методическое обеспечение	Доклад, презентация, тест, глоссарий по курсу в ЭОС, практическое задание
Тема 5. Квесты: методика проведения и разработки	Квест как разновидность игр. Основные критерии качества квест-игр. Алгоритм создания квест-игры. Формы отчета по итогам игры	4	Подготовка к практическому занятию	Учебно-методическое обеспечение	Доклад, презентация, тест, глоссарий по курсу в ЭОС, практическое задание
Тема 6. Режиссура занятия (урока) с детьми как модель игропрактики	Создание эмоционально-интеллектуального фона занятия как главная задача педагогической режиссуры. Конфликт и кульминация в режиссуре занятия (урока). Драмогерменевтика как вариант обучающего и воспитывающего	6	Подготовка к практическому занятию	Учебно-методическое обеспечение	Доклад, презентация, тест, глоссарий по курсу в ЭОС, практическое задание

	совместного проживания занятия всеми его участниками, включая педагога. Приемы игропедагогики в режиссуре занятия (урока)				
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

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

Код и наименование компетенции	Этапы формирования компетенции	Формы учебной работы по формированию компетенций в процессе освоения образовательной программы
ОПК-3. Способен организовывать совместную и индивидуальную учебную и воспитательную деятельность обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями, в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов	Когнитивный	Работа на учебных занятиях Самостоятельная работа
	Операционный	Работа на учебных занятиях Самостоятельная работа
	Деятельностный	Работа на учебных занятиях Самостоятельная работа
ОПК-7. Способен взаимодействовать с участниками образовательных отношений в рамках реализации образовательных программ	Когнитивный	Работа на учебных занятиях Самостоятельная работа
	Операционный	Работа на учебных занятиях Самостоятельная работа
	Деятельностный	Работа на учебных занятиях Самостоятельная работа

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

ОПК-3. Способен организовывать совместную и индивидуальную учебную и воспитательную деятельность обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями, в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов

Этапы формирования компетенции	Уровни освоения составляющей компетенции	Описание показателей	Критерии оценивания	Шкала оценивания		
					Выражение в баллах БРС	
Когнитивный	базовый	Знание нормативной документации РФ, регламентирующей деятельность образовательной организации для реализации образовательного процесса с применением игропрактик;	Общее знание нормативной документации РФ, регламентирующей деятельность образовательной организации для реализации образовательного процесса с применением игропрактик;		41-60	—
	повышенный		Уверенное знание нормативной документации РФ, регламентирующей деятельность образовательной организации для реализации образовательного процесса с применением игропрактик;		61 - 80	
	продвинутый		Осознанное знание и понимание нормативной документации РФ, регламентирующей деятельность образовательной организации для реализации образовательного процесса с применением игропрактик;		81 - 100	

Операционный	базовый	Способность разрабатывать компоненты образовательной программы для реализации учебного процесса с применением игропрактик.	Низкий уровень сформированности умения разрабатывать компоненты образовательной программы для реализации учебного процесса с применением игропрактик.		41-60	
	повышенный		Достаточный уровень сформированности умений разрабатывать компоненты образовательной программы для реализации учебного процесса с применением игропрактик..		61 - 80	
	продвинутый		Высокий уровень сформированности умений разрабатывать компоненты образовательной программы для реализации учебного процесса с применением игропрактик.		81 - 100	
Деятельностный	базовый	Владение навыками дистанционных и информационно-коммуникативных технологий для разработки обучающих игр в рамках реализации образовательных программ.	Владение первоначальным опытом использования дистанционных и информационно-коммуникативных технологий для разработки обучающих игр в рамках реализации образовательных программ.		41-60	

	повышенный		Накопление полезного опыта использования дистанционных и информационно-коммуникативных технологий для разработки обучающих игр в рамках реализации образовательных программ.		61 - 80	
	продвинутый		Накопление широкого опыта использования дистанционных и информационно-коммуникативных технологий для разработки обучающих игр в рамках реализации образовательных программ.		81 - 100	

ОПК-7. Способен взаимодействовать с участниками образовательных отношений в рамках реализации образовательных программ

Этапы формирования компетенции	Уровни освоения составляющей компетенции	Описание показателей	Критерии оценивания	Шкала оценивания		
					Выражение в баллах БРС	
Когнитивный	базовый	Знание основ игропрактик, особенности их применения в рамках образовательного процесса	Общее представление об основах игропрактик, особенности их применения в рамках образовательного процесса		41-60	—

	повышенный		Уверенное знание основ игропрактик, особенности их применения в рамках образовательного процесса		61 - 80	
	продвинутый		Осознанное знание основ игропрактик, особенности их применения в рамках образовательного процесса		81 - 100	
Операционный	базовый	Умение применять игропрактики в рамках учебного процесса; организовывать профессиональную деятельность с применением игропрактик	Неполное и неуверенное умение применять игропрактики в рамках учебного процесса; организовывать профессиональную деятельность с применением игропрактик		41-60	
	повышенный		Уверенное умение применять игропрактики в рамках учебного процесса; организовывать профессиональную деятельность с применением с игропрактик.		61 - 80	
	продвинутый		Осознанное умение применять игропрактики в рамках учебного процесса; организовывать профессиональную деятельность с применением с игропрактик, использовать творческий подход		81 - 100	

Деятельностный	базовый	Владение технологиями разработки игр для реализации образовательных программ.	Владение базовыми навыками разработки игр для реализации образовательных программ.		41-60	
	повышенный		Уверенное и грамотное владение навыками разработки игр для реализации образовательных программ.		61 - 80	
	продвинутый		Творческое, уверенное и грамотное владение навыками разработки игр для реализации образовательных программ.		81 - 100	

Описание шкал оценивания

Шкала оценивания доклада

Критерии оценивания	Соответствие баллам промежуточной аттестации
Соответствие содержания теме доклада; глубина проработки материала; грамотность и полнота использования источников	15-10
Соответствие содержания теме доклада; глубина проработки материала; использовано недостаточное количество источников	10-5
Соответствие содержания теме доклада; не достаточная глубина проработки материала; использовано недостаточное количество источников	5-1
Несоответствие содержания теме доклада; не достаточная глубина проработки материала; использовано недостаточное количество источников	0

Шкала оценивания презентации

Критерии оценивания	Соответствие баллам промежуточной
---------------------	-----------------------------------

	аттестации
Соответствие содержания теме презентации; глубина проработки материала; грамотность и полнота использования источников	15-10
Соответствие содержания теме презентации; глубина проработки материала; использовано недостаточное количество источников	10-5
Соответствие содержания теме презентации; не достаточная глубина проработки материала; использовано недостаточное количество источников	5-1
Несоответствие содержания теме презентации; не достаточная глубина проработки материала; использовано недостаточное количество источников	0

Шкала оценивания теста

Критерии оценивания	Соответствие баллам промежуточной аттестации
Обучающийся дал правильные ответы на 90-100% вопросов	20-16
Обучающийся дал правильные ответы на 70-89% вопросов	15-8
Обучающийся дал правильные ответы на 50-69% вопросов	7-1
Обучающийся дал правильные ответы на менее 50% вопросов	0

Шкала оценивания глоссария по курсу в ЭОС

Критерии оценивания	Соответствие баллам промежуточной аттестации
Обучающийся представил 8-10 терминов в глоссарий курса. Представленные термины соответствуют тематике курса. Информация подобрана из научных источников.	10-8
Обучающийся представил 5-7 терминов в глоссарий курса. Представленные термины соответствуют тематике курса. Информация подобрана из научных источников.	7-5
Обучающийся представил 4-6 терминов в глоссарий курса. Представленные термины соответствуют тематике курса. Информация подобрана из научных источников.	6-4
Обучающийся представил 0-3 терминов в глоссарий курса. Представленные термины не соответствуют тематике курса. Информация подобрана не из научных источников.	3-0

Шкала оценивания практических заданий

Критерии оценивания	Соответствие баллам промежуточной аттестации
Содержание ответа полностью соответствует поставленному вопросу (заданию), полностью раскрывает цели и задачи, сформулированные в вопросе; изложение материала отличается логичностью и смысловой завершенностью, студент показал хорошее владение материалом, умение четко, аргументировано и корректно отвечать на поставленные вопросы, отстаивать собственную точку зрения.	10-7
Содержание ответа недостаточно полно соответствует поставленному вопросу, не раскрыты полностью цели и задачи, сформулированные в вопросе; изложение материала не отличается логичностью и нет смысловой завершенности сказанного, студент показал достаточно уверенное владение материалом, не показал умение четко, аргументировано и корректно отвечать на поставленные вопросы, отстаивать собственную точку зрения	6-4
Содержание ответа не отражает особенности проблематики заданного вопроса, – содержание ответа не полностью соответствует обозначенной теме, не учитываются новейшие достижения историографии темы, студент показал неуверенное владение материалом, неумение отстаивать собственную позицию и отвечать на вопросы.	3-2
Ответ не имеет логичной структуры, содержание ответа в основном не соответствует теме, студент показал неуверенное владение материалом, неумение формулировать собственную позицию.	1-0

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 образовательной программы

Примерные вопросы к зачету

- 1 Понятие «игра».
- 2 Методологические основы игры.
- 3 Классификация игр.
- 4 Дидактическая игра, ее структура.
- 5 Принципы деловой игры.
- 6 Технология организации и проведения дидактических игр.
- 7 Ролевая игра, ее структура.
- 8 Технология организации и проведения ролевых игр.
- 9 Сюжетно-ролевая игра и ее значение в жизни ребенка.
- 10 Деловая игра, ее структура.
- 11 Технология организации и проведения деловых игр.
- 12 Значение квестов в развитии детей.
- 13 Организация и проведение квестов.

- 14 Интеллектуальные игры в образовании.
- 15 Технология разработки игр (один из типов на выбор).
- 16 Технология организации и проведения игр.

Примерный вариант задания по составлению словаря терминов в ЭОС

Дополните глоссарий 5-8 терминами по изучаемому курсу. Для этого необходимо перейти по ссылке "глоссарий" и нажать кнопку "добавить новую запись".

Важно!

1. при введении термина в разделе "слово" после термина в скобках указать свою Фамилию И.О., например: игра (Климова Е.М.).
2. нельзя вводить одинаковые термины, поэтому обращайтесь внимание на уже имеющиеся в словаре термины.

Примерные практические задания по дисциплине

«Игропрактики в образовательной деятельности»

Задание 1.

Опишите характерные черты и преимущества игропрактики, опираясь на способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности.

Задание 2.

Исходя из способности решать стандартные задачи профессиональной деятельности, подготовьте анализ преимуществ и недостатков применения игр в образовательном процессе.

Задание 3.

Обладая знаниями о применении игр в образовании, опишите виды и технологию консультирования учителей при использовании игровых технологий.

Задание 4.

Обладая способностью соблюдать основные требования к образовательной программе, опишите порядок разработки квестов.

Задание 5.

Проведите анализ нормативно-правовой документации РФ, регламентирующей применение игровых технологий в образовательном процессе.

Примерный вариант теста по дисциплине

«Игропрактики в образовательной деятельности»

1) Кто является основоположником "игровых технологий"?

- А) Д. Дьюи;
- Б) Ф. Шиллер;
- В) И. Е. Берлянд;
- Г) Д. Б. Эльконин.

2) Что не входит в структуру игры как процесса?

- А) целеполагание;
- Б) роли, взятые на себя играющими;
- В) сюжет;
- Г) реальные отношения между играющими;

3)... - это такая организация учебного процесса, которая предполагает создание воспитания и обучения, как компонент педагогической культуры, где изучаются формы и методы оптимизации игровой деятельности современного поколения, средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, сопровождающие игровой феномен.

- А) игровая деятельность;
- Б) игровой процесс;

- В) игровое обучение;
- Г) игровой компонент.
- 4) Что будет главным результатом использования игр в учебной деятельности?
 - А) самостоятельность учеников в деятельности;
 - Б) развитие психических процессов;
 - В) хорошее отношение со сверстниками;
 - Г) прочное усвоение знаний и формирование мотивации к дальнейшему обучению в школе.
- 5) Целью игровых технологий является:
 - А) развитие у ребят способности самостоятельно мыслить;
 - Б) мотивация ребят к обучению и укрепление физического и психического здоровья учащихся;
 - В) полное усвоение материала по предмету;
 - Г) сохранение физического и психического здоровья ребят во время учебного Процесса

Примерные темы докладов/презентаций по дисциплине

«Игропрактики в образовательной деятельности»

- 1) Особенности общения в игре;
- 2) Основоположники «игровых технологий»;
- 3) Структура ролевой игры;
- 4) Игропрактика в ее современном понимании;
- 5) Различные подходы в классификации игр;
- 6) История игры;
- 7) Понятие игрового процесса;
- 8) Игра, как метод изучения группы и отдельных ее индивидов
- 9) Структура и основные элементы игры;
- 10) Инструменты игры

Примерные темы презентаций по дисциплине

«Игропрактики в образовательной деятельности»

- 1) Инструменты игры;
- 2) Классификация игр и их особенности;
- 3) Творческое начало игр – спонтанность, непредсказуемость, многовариантность;
- 4) Правила игры;
- 5) Основные элементы игры;
- 6) Виды и цели игр;
- 7) Создание идеальных моделей в деловых играх;
- 8) Игра, как механизм сплочения группы в коллектив;
- 9) Игровые циклы;
- 10) Действия игры – определение, виды и особенности

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

Требования к докладу

Доклад – публичное сообщение на определенную тему, в процессе подготовки которого студент использует навыки исследовательской работы. Подготовка докладов предполагается по содержащимся в рабочей программе дисциплины темам.

Требования к презентации

Презентация (в данном курсе) – краткое изложение содержания самостоятельно изучаемой темы из курса дисциплины в наглядной форме. Посредством использования широкого круга инструментов (графические элементы, гипертекст, разнообразный набор шрифтов, анимация слайдов и т.д.) и разветвленной структуры, презентация позволяет рассматривать объект изучения со всех сторон. Презентация способствует проявлению аналитических способностей, выявляет умение систематизации и основывается на творческом подходе, что подразумевает наличие в работе студента новизны и индивидуальной позиции по изучаемой теме.

Презентация предполагает изучение и представление какого-либо вопроса на основе классификации, обобщения, анализа и синтеза выводов, представленных в современной научной литературе.

При подготовке презентации желательно соблюдать следующую структуру: титульный слайд; введение, где ставятся цели и задачи; основная часть, в которой раскрывается изучаемая проблема; заключение, в котором показаны основные выводы, сделанные автором; список использованных источников и литературы.

Презентация оценивается преподавателем исходя из установленных кафедрой показателей и критериев оценки презентаций.

Требования к глоссарию по курсу ЭОС

Глоссарий-перечень используемых при изучении дисциплины терминов с их расшифровкой и толкованием. Составление глоссария по курсу является важным типом самостоятельной работы студента. Данный вид деятельности способствует усвоению и качественному запоминанию используемой в профессиональной деятельности терминологии.

Требования к зачету с оценкой

Зачет с оценкой по дисциплине «Игропрактики в образовательной деятельности» проводится в конце семестра, на зачете с оценкой студент должен ответить на теоретические вопросы для демонстрации сформированных знаний, умений, навыков и компетенций.

Оценка знаний студента в процессе зачета с оценкой осуществляется исходя из следующих критериев:

а) умение сформулировать определения понятий, данных в вопросе, с использованием специальной терминологии, показать связи между понятиями;

б) способность дать развернутый ответ на поставленный вопрос с соблюдением логики изложения материала; проанализировать и сопоставить различные точки зрения на поставленную проблему;

в) умение аргументировать собственную точку зрения, иллюстрировать высказываемые суждения и умозаключения практическими примерами.

Шкала оценивания зачета с оценкой

Баллы	Критерии оценивания
21-30	Студент прочно усвоил предусмотренный программный материал; правильно и аргументировано ответил на все вопросы с приведением примеров; показал глубокие систематизированные знания, владеет приемами рассуждения и сопоставляет материал из разных источников; теорию связывает с практикой, другими темами данного курса.
11-20	Студент прочно усвоил предусмотренный программный материал; но не всегда аргументировано отвечал на вопросы с приведением примеров;

	показал систематизированные знания, не всегда владеет приемами рассуждения и сопоставляет материал из разных источников; теорию связывает с практикой, другими темами данного курса
3-10	Студент недостаточно прочно усвоил предусмотренный программный материал; не всегда аргументировано отвечал на вопросы с приведением примеров; показал недостаточно систематизированные знания, не всегда владеет приемами рассуждения и сопоставляет материал из разных источников; не связывает теорию с практикой.
0-2	Студент не усвоил предусмотренный программный материал; не ответил на большинство вопросов преподавателя, не связывает теорию с практикой.

Распределение баллов по видам работ

Название компонента	Распределение баллов
Доклад	15
Презентация	15
Тест	20
Глоссарий по курсу в ЭОС	10
Практические задания	10
Зачет с оценкой	30

Итоговая шкалы оценивания по дисциплине

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	отлично	Освоен продвинутый уровень всех составляющих компетенций: ОПК-3, ОПК-7
4	61 - 80	хорошо	Освоен повышенный уровень всех составляющих компетенций: ОПК-3, ОПК-7
3	41 - 60	удовлетворительно	Освоен базовый уровень всех составляющих компетенций: ОПК-3, ОПК-7
2	до 40	не удовлетворительно	Не освоен базовый уровень всех составляющих компетенций: ОПК-3, ОПК-7

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Основная литература:

1. Лапыгин, Ю.Н. Методы активного обучения : учебник и практикум для вузов. - М. : Юрайт, 2020. - 248с. - Текст: непосредственный
2. Методика профессионального обучения : учебное пособие / В. И. Блинов [и др.]. — Москва : Юрайт, 2022. — 219 с. — Текст : электронный. — URL: <https://urait.ru/bcode/492665>
3. Тарапата, В. В. Робототехника в школе : методика, программы, проекты / В. В. Тарапата, Н. Н. Самылкина. — 2-е изд. — Москва : Лаборатория знаний, 2021. — 110 с. — Текст : электронный. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/109450.html>

6.2. Дополнительная литература

1. Авдулова, Т.П. Психология игры: учебник для вузов. - 2-е изд. - М. : Юрайт, 2019. - 232с. — Текст: непосредственный
2. Зельдович, Б.З. Активные методы обучения : учеб.пособие для вузов / Б. З. Зельдович, Н. М. Сперанская. - 2-е изд. - М. : Юрайт, 2020. - 201с. — текст: непосредственный
3. Куприянов, Б. В. Организация детского отдыха. Методика организации ролевой игры : практическое пособие для вузов / Б. В. Куприянов, О. В. Миновская, Л. С. Ручко. — 2-е изд. — Москва : Юрайт, 2022. — 215 с. — Текст : электронный. — URL: <https://urait.ru/bcode/491010>
4. Нигматуллина, И. В. Игра как метод интерактивного обучения : учебное пособие для преподавателей. — Москва : Прометей, 2018. — 62 с. — Текст : электронный. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/94423.html>
5. Основы робототехники : учебное пособие / В. С. Глухов, А. А. Дикой, Р. А. Галустов, И. В. Дикая. — Армавир : Армавирский государственный педагогический университет, 2019. — 308 с. — Текст : электронный. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/82448.html>
6. Педагогика : учебник и практикум для вузов / П. И. Пидкасистый [и др.]. — 4-е изд. — Москва : Юрайт, 2022. — 408 с. - Текст : электронный. — URL: <https://urait.ru/bcode/488575>
7. Степанова, О.А. Теория и методика игры : учебник и практикум для вузов/ О. А. Степанова, М. Э. Вайнер, Н. Я. Чутко. - 2-е изд. - М. : Юрайт, 2018. - 265с. — Текст: непосредственный
8. Титенок, А. В. Основы робототехники : учебное пособие. — Москва, Вологда : Инфра-Инженерия, 2022. — 236 с. — Текст : электронный . — URL: <https://www.iprbookshop.ru/124173.html>
9. Хуторской, А. В. Современная дидактика : учебник для вузов . — 3-е изд. — Москва : Юрайт, 2022. — 406 с. — Текст : электронный. — URL: <https://urait.ru/bcode/492002>

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Методические рекомендации по организации самостоятельной работе студентов.

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 занятий лекционного и семинарского типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, укомплектованные учебной мебелью, доской, демонстративным оборудованием;

- помещения для самостоятельной работы, укомплектованные учебной мебелью, персональными компьютерами с подключением к сети Интернет и обеспечением доступа к электронным библиотекам и в электронную образовательную среду МГОУ;

- помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования, укомплектованные мебелью (шкафы / стеллажи), наборами демонстративного оборудования и учебно-наглядными пособиями.