

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Наумова Наталья Александровна
Должность: Ректор
Дата подписания: 24.10.2024 14:21:41
Уникальный программный ключ:
6b5279da4e034bff679172803da5b7b559fc69e2

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

« 08 » _____ 2020 г.
Начальник управления _____
/М.А. Миненкова /

Одобрено учебно-методическим советом

Протокол « 08 » _____ 2020 г. № 07
Председатель _____
/Г.Е. Суслин /



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 (степень) выпускника
бакалавр**

**Форма обучения
(очная)**

Согласовано учебно-методической комиссией
факультета психологии:

Протокол « 25 » _____ 2020 № 10
Председатель УМКом _____
/Т.Н. Мельников/

Рекомендовано кафедрой психологии
труда и организационной психологии

Протокол от « 29 » _____ 2020 г. № 10
Зав. кафедрой _____
/Е.М. Климова /

Мытищи
2020

Автор-составитель:

Климова Елена Михайловна,
кандидат психологических наук,
заведующий кафедрой психологии труда и организационной психологии

Рабочая программа дисциплины «Игропрактики в образовательной деятельности» подготовлена в соответствии с требованиями Федерального Государственного образовательного стандарта высшего образования № 125 от 22.02.2018.

Дисциплина входит в Блок «Психолого-педагогический модуль» и является дисциплиной, обязательной к изучению.

Рецензент:

Кишиков Р.В., кандидат психологических наук, доцент,
доцент кафедры психологии труда и организационной психологии

Согласование с деканом факультета психологии, реализующего образовательную программу высшего образования

Декан факультета технологии предпринимательства
кандидат педагогических наук, доцент _____ А.Н. Хаулин

УП 2020

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	11
6. Учебно-методическое и ресурсное обеспечение дисциплины	17
7. Методические указания по освоению дисциплины	17
8. Информационные технологии для осуществления образовательного процесса по дисциплине	18
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины	18

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, необходимыми для дальнейшего профессионального самообразования с использованием игропрактик.

1.2. Планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины обучающиеся должны:

знать:

- основные понятия в области психологии игры и игропрактики, методики и технологии образовательной работы в модели игропрактики;
- основные подходы к режиссерской разработке занятий с обучающимися разного возраста;
- нормативно-правовую документацию РФ, регламентирующую применение игропрактик в деятельности образовательных организаций.

уметь:

- использовать мультимедийные средства в играх;
- конструировать, оформлять и проводить игры различного типа;
- использовать учебный материал при разработке образовательных игр;

владеть:

- современными информационными технологиями;
- способностью ориентироваться в многообразии игропрактик;
- готовностью применять технологии, реализующие дидактические возможности игр, на конкретном уровне конкретной образовательной организации;
- способностью организовывать профессиональную деятельность с использованием игропрактик.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина входит в Блок «Психолого-педагогический модуль» и является дисциплиной, обязательной к изучению.

Знания по данной дисциплине позволят будущему специалисту эффективно реализовывать различные направления своей профессиональной деятельности. В учебном процессе знания, полученные в ходе изучения дисциплины, помогут подготовиться и пройти соответствующие практики.

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
Практические занятия	36
Лабораторные работы	-
Контактные часы на промежуточную аттестацию:	0,2
Зачет/ зачет с оценкой	0,2
Самостоятельная работа	28
Контроль	7,8

Формой текущего контроля и промежуточной аттестации являются:
для очной формы обучения – зачет с оценкой в 9 семестре.

3.2. Содержание дисциплины

По очной форме обучения

Наименование разделов (тем) Дисциплины с кратким содержанием	Кол-во часов			
	Лекции	Лабораторные занятия	Практические занятия	Самостоятельная работа
Тема 1. Теоретические основы использования игры и игропрактики в образовании	2		6	4
Тема 2. Спринт-игры: методика проведения и разработки.	6		6	4
Тема 3. Игры живого действия: методика проведения и разработки.	6		6	4
Тема 4. Настольные игры: методика проведения и разработки.	6		6	4
Тема 5. Квесты: методика проведения и разработки.	8		6	6
Тема 6. Режиссура занятия (урока) с детьми как модель игропрактики.	8		6	6
Итого	36	-	36	28

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. Игропрактика в ее современном понимании.

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

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

Самостоятельная работа студента – часть образовательного процесса, является дидактическим средством развития готовности к профессиональному самообразованию, средством приобретения навыков и компетенций, соответствующих компетентностной модели бакалавра. Данная дисциплина на уровне самостоятельной работы обучающихся реализуется в формате электронного обучения (онлайн-курс).

Смешанное обучение – технология организации образовательного процесса, в основе которого лежит концепция объединения технологий традиционной системы и технологий электронного обучения, базирующегося на новых дидактических возможностях, предоставляемых ИКТ и другими современными средствами обучения промежуточный и текущий контроль обучающихся в объеме, предусмотренном рабочей программой данной дисциплины.

Темы для самостоятельного изучения	Изучаемые проблемы	Кол-во 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.	4	Подготовка к практическому занятию	Основная литература: 1 Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии. - М., 2015 – 176 с. 2 Макгонигал Джейн: Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018 – 384 с. 3 Забиров Д.Д., Смеркович Л.С. Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие Под ред. Д.Д. Забирова, Л.С. Смеркович – М., 2017 – 140 с. https://mybook.ru/author/aleksej-yacyna/spravochnik-igropraktika-uchebno-metodicheskoe-pos/read/	Доклад, тест в ЭОС
Тема 2. Спринт-игры: методика проведения и разработки.	Характеристика спринт-игры. Характерные черты спринт-игры: гибкость, модульность, экономическая эффективность. Нормативно-правовая документация РФ, регламентирующая применение спринт-игр в образовании.	4	Подготовка к практическому занятию	Основная литература: 1 Ершов П.М., Ершова А.П., Букатов В.М. Общение на уроке, или Режиссура поведения учителя. Изд. 2-е, перераб. и доп. - М.: Московский психолого-социальный институт, Флинта, 2018 – 366 с. 2 Макгонигал Джейн: Реальность	Доклад, тест в ЭОС

				под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018 – 384 с. Дополнительная 1 Акчелов Е.О., Галанина Е.В., Никитина К.С. образовании: новый подход к оценке геймплея // Современные наукоемкие технологии. – 2016 – № 12-1. – С. 103-114 2 Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М.: Новая школа, 1994 – 98 с.	
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	Основная литература: 1 Ершов П.М., Ершова А.П., Букатов В.М. Общение на уроке, или Режиссура поведения учителя. Изд. 2-е, перераб. и доп. - М.: Московский психолого-социальный институт, Флинта, 2018 – 366 с. 2 Макгонигал Джейн: Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018 – 384 с. Дополнительная 1 Акчелов Е.О., Галанина Е.В., Никитина К.С. образовании: новый подход к оценке геймплея // Современные наукоемкие технологии. – 2016	Доклад, тест в ЭОС

				– № 12-1. – С. 103-114 2 Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М.: Новая школа, 1994 – 98 с.	
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	Основная литература: 1 Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии. - М., 2015 – 176 с. 2 Макгонигал Джейн: Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018 – 384 с. 3 Забиров Д.Д., Смеркович Л.С. Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие Под ред. Д.Д. Забирова, Л.С. Смеркович – М., 2017 – 140 с. https://mybook.ru/author/aleksej-yacyna/spravochnik-igropraktika-uchebno-metodicheskoe-pos/read/	Доклад, тест в ЭОС
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	6	Подготовка к практическому занятию	Основная литература: 1 Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии. - М., 2015 – 176 с. 2 Макгонигал Джейн: Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут	Доклад, тест в ЭОС

				изменить мир. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018 – 384 с. 3 Забиров Д.Д., Смеркович Л.С. Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие Под ред. Д.Д. Забирова, Л.С. Смеркович – М., 2017 – 140 с. https://mybook.ru/author/aleksej-yacyna/spravochnik-igropraktika-uchebno-metodicheskoe-pos/read/	
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).	6	Подготовка к практическому занятию	Основная литература: 1 Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии. - М., 2015 – 176 с. 2 Макгонигал Джейн: Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018 – 384 с. 3 Забиров Д.Д., Смеркович Л.С. Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие Под ред. Д.Д. Забирова, Л.С. Смеркович – М., 2017 – 140 с. https://mybook.ru/author/aleksej-yacyna/spravochnik-igropraktika-uchebno-metodicheskoe-pos/read/	Доклад, тест в ЭОС
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
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	<i>Работа на учебных занятиях (лекции, практ. занятия и т.д.). Самостоятельная работа (домашние задания и т.д.)</i>
ОПК-7 – Способен взаимодействовать с участниками образовательных отношений в рамках реализации образовательных программ	<i>Работа на учебных занятиях (лекции, практ. занятия и т.д.). Самостоятельная работа (домашние задания и т.д.)</i>

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

Оцениваемые компетенции	Уровень сформированности	Этап формирования	Описание показателей	Критерии оценивания	Шкала оценивания
ОПК-3	Пороговый	<i>Работа на учебных занятиях (лекции, практ. занятия и т.д.). Самостоятельная работа (домашние задания и т.д.)</i>	<i>знать:</i> - нормативную документацию РФ, регламентирующую деятельность образовательной организации для реализации образовательного процесса с применением игропрактик; <i>уметь:</i> - разрабатывать компоненты образовательной программы для реализации учебного процесса с применением игропрактик.	Доклад, презентация, тест в ЭОС, глоссарий по курсу в ЭОС	41-60б.
	Продвинутый	<i>Работа на учебных занятиях (лекции, практ. занятия и т.д.). Самостоятельная работа (домашние задания и т.д.)</i>	<i>знать:</i> - нормативную документацию РФ, регламентирующую деятельность образовательной организации для реализации образовательного процесса с применением игропрактик; <i>уметь:</i> - разрабатывать компоненты образовательной программы для реализации учебного процесса с применением игропрактик. <i>владеть:</i> - навыками дистанционных и информационно-коммуникативных технологий	Доклад, презентация, тест в ЭОС, глоссарий по курсу в ЭОС	61-100б.

			для разработки обучающих игр в рамках реализации основных и дополнительных образовательных программ.		
ОПК-3	Пороговый	<i>Работа на учебных занятиях (лекции, практ. занятия и т.д.). Самостоятельная работа (домашние задания и т.д.)</i>	<i>знать:</i> - основы игропрактик, особенности их применения в рамках образовательного процесса; <i>уметь:</i> - применять игропрактики в рамках учебного процесса.	Доклад, презентация, тест в ЭОС, глоссарий по курсу в ЭОС	41-60б.
	Продвинутой	<i>Работа на учебных занятиях (лекции, практ. занятия и т.д.). Самостоятельная работа (домашние задания и т.д.)</i>	<i>знать:</i> - основы игропрактик, особенности их применения в рамках образовательного процесса; <i>уметь:</i> - применять игропрактики в рамках учебного процесса. - организовывать профессиональную деятельность с применением игропрактик; <i>владеть:</i> - технологиями разработки игр для реализации образовательных программ.	Доклад, презентация, тест в ЭОС, глоссарий по курсу в ЭОС	61-100б.

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 по дисциплине «Игропрактики в образовательной деятельности»

Вопросы для обсуждения:

- 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 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

Шкала оценивания зачета

Оценка	Балл
Зачтено	100-41
Не зачтено	41-0

Распределение баллов по видам работ:

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

Критерии оценивания посещения

Оцениваемые параметры	Оценка в баллах
Обучающийся посетил 90-100% занятий	8-10
Обучающийся посетил 70-89% занятий	6-7
Обучающийся посетил 50-69% занятий	3-5
Обучающийся посетил менее 50% занятий	1-2
Обучающийся не посещал занятия	0

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 в ЭОС

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	10-7

материала отличается логичностью и смысловой завершенностью, студент показал хорошее владение материалом, умение четко, аргументировано и корректно отвечать на поставленные вопросы, отстаивать собственную точку зрения.	
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

6. Учебно-методическое и ресурсное обеспечение дисциплины

Основная литература:

- 1 Ершов П.М., Ершова А.П., Букатов В.М. Общение на уроке, или Режиссура поведения учителя. Изд. 2-е, перераб. и доп. - М.: Московский психолого-социальный институт, Флинта, 2018 – 366 с.
- 2 Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии. - М., 2015 – 176 с.
- 3 Макгонигал Джейн: Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018 – 384 с.
- 4 Забиров Д.Д., Смеркович Л.С. Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие Под ред. Д.Д. Забирова, Л.С. Смеркович – М., 2017 – 140 с. <https://mybook.ru/author/aleksej-yacyna/spravochnik-igropraktika-uchebno-metodicheskoe-pos/read/>
- 5 Йохан Хейзинга: Homo Ludens. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры. – М.: Лимбах, 2017 – 416 с.

Дополнительная

- 1 Акчелов Е.О., Галанина Е.В., Никитина К.С. образовании: новый подход к оценке геймплея // Современные наукоемкие технологии. – 2016 – № 12-1. – С. 103-114
- 2 Дж. Родари. Грамматика фантазии. Введение в искусство придумывания историй. М.: Самокат, 2016 – 249 с. <https://www.rulit.me/books/grammatika-fantazii-vvedenie-v-iskusstvo-pridumyvaniya-istorij-read-18115-1.html>
- 3 Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М.: Новая школа, 1994 – 98 с.

7. Методические указания по освоению дисциплины

Учебный курс по дисциплине «Игропрактики в образовательной деятельности»

структурирован по темам. Каждая тема, как правило, содержит теоретический материал для изучения, дополнительные материалы, а также материалы для контроля знаний.

Сначала необходимо изучить теоретический материал, который может быть представлен отдельными файлами, страницами или гиперссылками.

После изучения теоретического материала необходимо приступить к выполнению практических заданий.

При самостоятельной работе по изучению дисциплины особое внимание необходимо обратить на систему терминов – глоссарий по курсу. Самостоятельная работа студентов в ЭИОС включает в себя изучение рекомендованной литературы по всем вопросам, раскрывающей содержание каждой темы, а также выполнения заданий, размещенных на платформе ЭОС МГОУ. Студентам рекомендуется готовить тематические доклады и сообщения по темам рефератов, предложенных к каждому разделу изучаемой дисциплины.

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

pravo.gov.ru

www.edu.ru

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, демонстрационным оборудованием.
- помещения для самостоятельной работы, укомплектованные учебной мебелью, персональными компьютерами с подключением к сети Интернет и обеспечением доступа к электронным библиотекам и в электронную информационно-образовательную среду МГОУ;
- помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования, укомплектованные мебелью (шкафы/стеллажи), наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядными пособиями.