

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования**

**КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)**

Кафедра-разработчик:

Кафедра германо-романской филологии и иноязычного образования

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.07.01

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ИНОЯЗЫЧНОМ ОБРАЗОВАНИИ

Направление подготовки: 44.04.01 Педагогическое образование

Программа подготовки: «Инновационные технологии в иноязычном образовании»

Квалификация (степень): магистр

Форма получения образования: заочная

Красноярск 2016

Рабочая программа дисциплины Б1.В.07.01 «Игровые технологии в иноязычном образовании» составлена к.п.н., доцентом Селезневой И.П.

Рабочая программа обсуждена на заседании кафедры германо-романской филологии и иноязычного образования

Протокол №09 от «22» июня 2016 г.

Заведующий кафедрой,
Майер И.А., к.п.н., доцент



Одобрено научно-методическим советом ФИЯ КГПУ им. В.П. Астафьева

Протокол №09 от «23» июня 2016 г.

Председатель НМС ФИЯ
Гордашевская И.Д.



СОДЕРЖАНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	4
Лист согласования рабочей программы дисциплины с другими дисциплинами образовательной программы на 2016/2017 учебный год.....	8
1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ ДОКУМЕНТЫ.....	9
1.1. Технологическая карта обучения дисциплине.....	9
1.2. Содержание основных тем и разделов дисциплины.....	11
1.3. Методические рекомендации по освоению дисциплины.....	12
2. КОМПОНЕНТЫ МОНИТОРИНГА УЧЕБНЫХ ДОСТИЖЕНИЙ СТУДЕНТОВ.....	16
2.1. Технологическая карта рейтинга дисциплины.....	16
2.2. Фонд оценочных средств по дисциплине (ФОС).....	18
2.3. Анализ результатов обучения и перечень корректирующих мероприятий по учебной дисциплине.....	36
3. УЧЕБНЫЕ РЕСУРСЫ.....	37
3.1. Карта литературного обеспечения дисциплины.....	37
3.2. Карта материально-технической базы дисциплины.....	39
Лист внесения изменений.....	40

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1. Место дисциплины в структуре образовательной программы.

Рабочая программа дисциплины (РПД) Б1.В.07.01 «Игровые технологии в иноязычном образовании» разработана согласно Федеральному государственному образовательному стандарту высшего образования (ФГОС ВО) «Образование и педагогические науки» по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование (уровень магистратуры).

РПД разработана для магистерской программы «Инновационные технологии в иноязычном образовании».

Дисциплина входит в вариативную часть (обязательные дисциплины) Блока 1 (дисциплины и модули). Обучение осуществляется в заочной форме (2 семестр).

2. Трудоемкость дисциплины.

Объем программы дисциплины Б1.В.07.01 «Игровые технологии в иноязычном образовании» составляет 3 з.е. (108 часов). Из них на контактную работу с преподавателем (различные формы аудиторной работы) отводится 20 часов и на самостоятельную работу обучающегося – 88 часов.

3. Цели освоения дисциплины.

Формирование и развитие компетенций, связанных с пониманием функционирования игровых технологий в иноязычном образовании; ознакомление с теоретико-методологическими аспектами обучения иностранному языку при помощи игровых технологий; формирование мотивационной направленности к самостоятельной деятельности в выше обозначенной сфере.

4. Планируемые результаты обучения.

В результате освоения программы магистратуры по дисциплине Б1.В.07.01 «Игровые технологии в иноязычном образовании» у обучающегося должны быть сформированы общекультурные (ОК-3), общепрофессиональные (ОПК-1, ОПК-4) и профессиональные (ПК-2, ПК-11, ПК-12) компетенции.

ОК-3. Способность к самостоятельному освоению и использованию новых методов исследования, к освоению новых сфер профессиональной деятельности.

ОПК-1. Готовность осуществлять профессиональную коммуникацию в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач профессиональной деятельности.

ОПК-4. Способность осуществлять профессиональное и личностное самообразование, проектировать дальнейшие образовательные маршруты и профессиональную карьеру.

ПК-2. Способность формировать образовательную среду и использовать профессиональные знания и умения в реализации задач инновационной образовательной политики.

ПК-11. Готовность к разработке и реализации методических моделей, методик, технологий и приемов обучения, к анализу результатов процесса их использования в организациях, осуществляющих образовательную деятельность.

ПК-12. Готовность к систематизации, обобщению и распространению отечественного и зарубежного методического опыта в профессиональной области.

Задачи освоения дисциплины	Планируемые результаты обучения по дисциплине (дескрипторы)	Код результата обучения (компетенция)
<p>Формирование базовых знаний в сфере использования игровых технологий.</p> <p>Формирование научного мышления и мировоззрения.</p>	<p>Знать теоретические основы использования игровых технологий в сфере образования в России и за рубежом.</p>	<p>ОК-3. ОПК-1.</p>
<p>Формирование готовности осуществлять профессиональную коммуникацию в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач профессиональной деятельности.</p>	<p>Уметь использовать полученные знания в практике повседневной деятельности и при решении конкретных исследовательских задач; использовать на практике сложившийся понятийный аппарат; представить освоенные знания с проекцией на будущую профессиональную деятельность.</p>	
	<p>Владеть научным способом мышления и мировоззрения в области дисциплины.</p>	

<p>Знакомство с условиями использования игровых технологий при обучении иностранному языку.</p> <p>Обучение методам и приемам использования игровых технологий при обучении иностранному языку.</p>	<p>Знать: современные методы и приемы использования игровых технологий.</p> <p>Уметь: организовывать сотрудничество обучающихся, направленное на реализацию условий использования игровых технологий при обучении иностранному языку.</p> <p>Владеть: методикой разработки и реализации методических моделей с использованием игровых технологий; умением использовать индивидуальные креативные способности для самостоятельного решения исследовательских задач.</p>	<p><i>ОПК-4.</i></p> <p><i>ПК-2.</i></p> <p><i>ПК-11.</i></p> <p><i>ПК-12.</i></p>
---	---	--

5. Контроль результатов освоения дисциплины.

Текущий контроль успеваемости: посещение лекций и практических занятий, самостоятельная и индивидуальная работа, выполнение тестовых заданий.

Промежуточный контроль: экзамен.

Оценочные средства результатов освоения дисциплины, критерии оценки выполнения заданий представлены в разделе «Фонды оценочных средств для проведения промежуточной аттестации».

6. Перечень образовательных технологий, используемых при освоении дисциплины.

1. Современное традиционное обучение (лекционная система): проблемная лекция, лекция-дискуссия.
2. Педагогические технологии на основе гуманно-личностной ориентации педагогического процесса:
 - а) Педагогика сотрудничества;
 - б) Гуманно-личностная технология;
3. Педагогические технологии на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся (активные методы обучения):
 - а) Проблемное обучение;
 - б) Интерактивные технологии (дискуссия, тренинговые технологии);
4. Педагогические технологии на основе эффективности управления и организации учебного процесса:
 - а) Технологии уровневой дифференциации;
 - б) Технология дифференцированного обучения;
 - в) Технологии индивидуализации обучения;
 - г) Коллективный способ обучения.
5. Педагогические технологии на основе дидактического усовершенствования и реконструирования материала:
 - а) Технологии модульного обучения;
6. Альтернативные технологии:
 - а) Технология дискуссионных мастерских.

**Лист согласования рабочей программы дисциплины
Б1.В.07.01 «Игровые технологии в иноязычном образовании»
с другими дисциплинами образовательной программы
на 2016 / 2017 учебный год**

Наименование дисциплин, изучение которых опирается на данную дисциплину	Кафедра	Предложения об изменениях в дидактических единицах, временной последовательности изучения и т.д.	Принятое решение (протокол №, дата) кафедрой, разработавшей программу
Мультимедийные средства на уроке иностранного языка	Кафедра ГРФ и ИО		Без изменений
Социально-культурная анимация в иноязычном образовании	Кафедра ГРФ и ИО		Без изменений

Заведующий кафедрой



И.А. Майер

Протокол №09 от «22» июня 2016 г.

Председатель НМС ФИЯ



И.Д. Гордашевская

Протокол №09 от «23» июня 2016 г.

1. Организационно-методические документы

1.1. Технологическая карта обучения дисциплине

Б1.В.07.01 «Игровые технологии в иноязычном образовании»

для обучающихся по программе магистратуры 44.04.01 Педагогическое образование, название программы:

«Инновационные технологии в иноязычном образовании», по заочной форме обучения

(общая трудоемкость дисциплины 3 з.е.)

Наименование разделов и тем дисциплины	Всего часов	Аудиторных часов					Формы и методы контроля
		Всего	лекций	семинаров	лабор-х работ	Внеауд. часов	
<p>Раздел 1. Теоретические основы использования игровых технологий в обучении иностранному языку Тема 1. Игра как вид деятельности. Структура игры как деятельности личности: целеполагание, планирование, реализация цели, анализ результатов. Мотивация игровой деятельности: добровольность, возможность выбора, элементы соревновательности, удовлетворение потребности в самореализации.</p>	20	6	2		4	14	Мониторинг посещаемости занятий (выборочный опрос). Обсуждение мини-докладов на лекционные темы (индивидуальная работа, КСР).
<p>Тема 2. Игровая организация учебного процесса. Функции игровых технологий в иноязычном образовании: социализация, межкультурная коммуникация, самоидентификация и самореализация, диагностическая, терапевтическая, коррекционная, развлекательная функции.</p>	34	4			4	30	Обсуждение мини-докладов на лекционные темы (индивидуальная работа, КСР). Тестирование (тест №1). Рефераты по теме «Культура игры и пространство ее становления»: БР №1 Тема № 1 (дополнительные баллы).

<p>Раздел 2. Игровые технологии на уроке иностранного языка</p> <p>Тема 3.</p> <p>Этапы организации и реализации игры: подготовительный или информационно-мотивационный, основной или моделирующий, заключительный или рефлексивный. Условия реализации игры: моделирование реальной ситуации, ситуативная адаптация к роли, исполнение роли в соответствии с моделируемой ситуацией, концентрация на достижении цели.</p>	20	6	2		4	14	Доклады с презентацией (на основе реферата): работа на станциях.
<p>Тема 4.</p> <p>Учебные игры и обучающие игровые технологии. Традиционные игры. Празднично-игровые формы. Искусственные игровые формы. Компьютерно-игровые и видео-игровые формы.</p>	34	4			4	30	Подготовка групповых проектов. Тестирование (тест №2). Разработка проектного задания по теме «Игровые технологии как средство обучения иноязычной культуре»: БР № 2 Тема № 4 (дополнительные баллы).
<p>Форма итогового контроля по уч. плану: экзамен</p>							Выполнение экзаменационных заданий (ответ на теоретический вопрос и практическое задание по пройденному материалу).
ИТОГО	108	20	4		16	88	

1.2. Содержание основных тем и разделов дисциплины Б1.В.07.01 «Игровые технологии в иноязычном образовании»

Раздел 1. Теоретические основы использования игровых технологий в обучении иностранному языку

Тема 1.

Игра как вид деятельности. Структура игры как деятельности личности: целеполагание, планирование, реализация цели, анализ результатов. Мотивация игровой деятельности: добровольность, возможность выбора, элементы соревновательности, удовлетворение потребности в самореализации.

Тема 2.

Игровая организация учебного процесса. Функции игровых технологий в иноязычном образовании: социализация, межкультурная коммуникация, самоидентификация и самореализация, диагностическая, терапевтическая, коррекционная, развлекательная функции.

Текущий контроль: Тестирование (тест №1).

Раздел 2. Игровые технологии на уроке иностранного языка

Тема 3.

Этапы организации и реализации игры: подготовительный или информационно-мотивационный, основной или моделирующий, заключительный или рефлексивный. Условия реализации игры: моделирование реальной ситуации, ситуативная адаптация к роли, исполнение роли в соответствии с моделируемой ситуацией, концентрация на достижении цели.

Тема 4.

Учебные игры и обучающие игровые технологии. Традиционные игры. Празднично-игровые формы. Искусственные игровые формы. Компьютерно-игровые и видео-игровые формы.

Текущий контроль: Тестирование (тест №2).

Промежуточная аттестация: Выполнение экзаменационных заданий (ответ на проблемный теоретический вопрос и практическое задание по пройденному материалу).

1.3. Методические рекомендации по освоению дисциплины Б1.В.07.01 «Игровые технологии в иноязычном образовании»

Памятка по самоорганизации и организации самообучения

Самостоятельная работа студентов является важной составляющей организации учебного процесса по изучению дисциплины Б1.В.07.01 «Игровые технологии в иноязычном образовании».

Самостоятельная работа по дисциплине проводится с целью:

- систематизации и закрепления полученных теоретических знаний и практических умений обучающихся;
- углубления и расширения теоретических знаний;
- развития познавательных способностей и активности обучающихся;
- формирования самостоятельности;
- развития исследовательских умений.

В учебном процессе высшего учебного заведения выделяют два вида самостоятельной работы: *аудиторная и внеаудиторная*.

Аудиторная самостоятельная работа по дисциплине выполняется на учебных занятиях под непосредственным руководством преподавателя и по его заданиям.

Внеаудиторная самостоятельная работа выполняется студентом *по заданию преподавателя*, но без его непосредственного участия. Внеаудиторная самостоятельная работа является обязательной для каждого студента, а ее объем определяется учебным планом.

Внеаудиторная самостоятельная работа по дисциплине Б1.В.07.01 «Игровые технологии в иноязычном образовании»

включает такие формы работы, как:

- изучение программного материала дисциплины (работа с учебником и конспектом лекции);
- изучение рекомендуемых литературных источников;
- конспектирование источников;

работа со словарями и справочниками;
работа с электронными информационными ресурсами и ресурсами Internet;
подготовка презентаций;
ответы на контрольные вопросы;
реферирование;
написание докладов;
подготовка к зачету.

Критериями оценки результатов внеаудиторной самостоятельной работы студента являются:

- уровень освоения учебного материала,
- умение использовать теоретические знания при выполнении практических задач,
- полнота общеучебных представлений, знаний и умений по изучаемой теме, к которой относится данная самостоятельная работа,
- обоснованность и четкость изложения ответа на поставленный по внеаудиторной самостоятельной работе вопрос,
- оформление отчетного материала в соответствии с известными или заданными преподавателем требованиями, предъявляемыми к подобного рода материалам.

Студентам рекомендуется обязательное использование при подготовке дополнительной литературы, которая поможет успешнее и быстрее разобраться в поставленных вопросах и задачах.

Данные методические рекомендации направлены на помощь студентам в *написании реферата*, способствующего более углубленному изучению отдельных разделов дисциплины.

Требования к реферату

Реферат выполняется на стандартной бумаге формата А4 (210/297). Поля: левое – 30 мм, правое – 10 мм, верхнее 20 мм и нижнее – 25 мм; интервал

полупропорционный; шрифт в текстовом редакторе Microsoft Word - Times New Roman Сур; размер шрифта – 14 (не менее 12), выравнивание по ширине.

Стандартный титульный лист студент получает на кафедре.

Содержание начинается со второй страницы, далее должна идти сквозная нумерация. Номер страницы ставится в центре нижней части страницы. Общий объем реферата должен составлять 20-25 страниц (без приложений).

Во введении обосновывается актуальность темы, ее практическая значимость. Содержание должно быть представлено в развернутом виде, из нескольких глав, состоящих из ряда параграфов. Против названий глав и параграфов проставляются номера страниц по тексту. Главы и параграфы нумеруются арабскими цифрами. Допускается не более двух уровней нумерации.

Заголовки, в соответствии с оглавлением реферата, должны быть выделены в тексте жирным шрифтом (названия глав – заглавными буквами, названия параграфов – строчными буквами), выравнивание по центру. Точки в заголовках не ставятся.

Каждая глава должны начинаться с новой страницы. Текст параграфа не должен заканчиваться таблицей или рисунком.

Представленные в тексте таблицы желательно размещать на одном листе, без переносов. Таблицы должны иметь сквозную нумерацию. Номер таблицы проставляется вверху слева. Заголовок таблицы помещается с выравниванием по левому краю через тире после ее номера.

На каждую таблицу и рисунок необходимы ссылки в тексте "в соответствии с рисунком 5 (таблицей 3)", причем таблица или рисунок должны быть расположены после ссылки.

Все расчеты, выполняемые в реферате, излагаются в тексте с обоснованием, указанием размерности величин. Результаты расчетов представляются в табличной форме.

В заключении излагаются краткие выводы по результатам работы, характеризующие степень решения задач, поставленных во введении. Следует уточнить, в какой степени удалось реализовать цель реферирования, обозначить проблемы, которые не удалось решить в ходе написания реферата.

Приложения обозначают заглавными буквами русского алфавита. Каждое приложение имеет свое обозначение.

Подбор литературы осуществляется студентом самостоятельно. Желательно использование материалов, публикуемых в журналах списка ВАК, монографий и других источников. Это обусловлено тем, что в реферате вопросы теории следует увязывать с практикой, анализировать процессы, происходящие как в мировой так и в российской экономике.

Перечень используемой литературы должен содержать минимум 15 наименований. Список литературы оформляется в алфавитном порядке в соответствии с требованиями ГОСТа: сначала указываются источники законодательной базы (федеральные, региональные, местные нормативные правовые акты), затем – научные публикации (книги, статьи, авторефераты диссертаций, диссертации). По каждому источнику, в том числе по научным статьям, указывается фамилия и инициалы автора, название, место издания, название издательства, год издания. При использовании страниц Internet их перечень дается в конце списка литературы.

2.1. Технологическая карта рейтинга дисциплины

Наименование дисциплины	Направление подготовки и уровень образования (бакалавриат, магистратура, аспирантура) Наименование программы/ профиля	Количество зачетных единиц
Б1.В.07.01 «Игровые технологии в иноязычном образовании»	44.04.01 Педагогическое образование, название программы «Инновационные технологии в иноязычном образовании», магистратура, по заочной форме обучения	3 з.е.
Смежные дисциплины по учебному плану		
Предшествующие: Интерактивные технологии в иноязычном образовании; Методика обучения иностранным языкам		
Последующие: Мультимедийные средства на уроке иностранного языка; Социально-культурная анимация в иноязычном образовании		

БАЗОВЫЙ РАЗДЕЛ № 1			
	Форма работы*	Количество баллов 30 %	
		min	max
Текущий контроль	Мониторинг посещаемости занятий: выборочный опрос	3	5
	Мини-доклады на лекционные темы (на основе реферата)	3	5
	Участие в дискурсе-лекции	6	10
	Тестирование (тест №1)	8	10
Итого		20	30

БАЗОВЫЙ РАЗДЕЛ № 2			
	Форма работы*	Количество баллов 40 %	
		min	max
Текущий контроль	Групповая работа (подготовка групповых проектов)	3	5
	Доклад с презентацией (на основе реферата)	6	10
	Участие в дискурсе-		10

	лекции	6	
	Тестирование (тест №2)	10	15
Итого		25	40

ИТОГОВЫЙ РАЗДЕЛ			
Содержание	Форма работы*	Количество баллов 30 %	
		min	max
Промежуточная аттестация	Экзамен	15	30
Итого		15	30

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ			
Базовый раздел/	Форма работы*	Количество баллов	
		min	max
БР №1 Тема № 1	Рефераты по теме «Культура игры и пространство ее становления».	0	5
БР № 2 Тема № 4	Разработка проектного задания по теме «Игровые технологии как средство обучения иноязычной культуре».	0	5
Итого		0	10
Общее количество баллов по дисциплине (по итогам изучения всех модулей, без учета дополнительного модуля)		min	max
		60	100

Соответствие рейтинговых баллов и академической оценки:

<i>Общее количество набранных баллов*</i>	<i>Академическая оценка</i>
60 – 72	3 (удовлетворительно)
73 – 86	4 (хорошо)
87 – 100	5 (отлично)

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ**

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**«Красноярский государственный педагогический университет
им. В.П. Астафьева»**
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет иностранных языков

Кафедра-разработчик:
Кафедра германо-романской филологии и иноязычного образования

УТВЕРЖДЕНО
на заседании кафедры
«22» июня 2016 г. ,
протокол № 09

Зав. кафедрой



И.А. Майер

ОДОБРЕНО

на заседании научно-методического совета
«23» июня 2016 г. ,
протокол № 09

Председатель



И.Д.Гордашевская

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся

Б1.В.07.01

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ИНОЯЗЫЧНОМ ОБРАЗОВАНИИ

Направление подготовки: 44.04.01 Педагогическое образование
Программа подготовки: «Инновационные технологии в иноязычном образовании»

Квалификация (степень): магистр

Форма получения образования: заочная

Составитель: И.П. Селезнева, к.п.н., доцент

1. Назначение фонда оценочных средств

1.1. **Целью** создания ФОС дисциплины Б1.В.07.01 «Игровые технологии в иноязычном образовании» является установление соответствия учебных достижений запланированным результатам обучения и требованиям основной профессиональной образовательной программы, рабочей программы дисциплины Б1.В.07.01 «Игровые технологии в иноязычном образовании».

1.2. ФОС по дисциплине решает **задачи**:

- управление процессом приобретения обучающимися необходимых знаний, умений, навыков и формирования компетенций, определенных в ФГОС ВО «Образование и педагогические науки» по направлению магистратуры 44.04.01 Педагогическое образование, название программы: «Инновационные технологии в иноязычном образовании»;
- управление процессом достижения реализации ОПОП ВО, определенных в виде набора компетенций;
- оценка достижений обучающихся в процессе изучения дисциплины Б1.В.07.01 «Игровые технологии в иноязычном образовании» с определением результатов и планирование корректирующих мероприятий;
- обеспечение соответствия результатов обучения задачам будущей профессиональной деятельности через совершенствование традиционных и внедрение инновационных методов обучения в образовательный процесс;
- совершенствование самоконтроля и самоподготовки обучающихся.

1.3. ФОС разработан на основании нормативных **документов**:

- федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование, название программы: «Инновационные технологии в иноязычном образовании»;
- образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование, название программы: «Инновационные технологии в иноязычном образовании»;
- Положения о формировании фонда оценочных средств для текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся по образовательным программам высшего образования - программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры, программам подготовки научно-педагогических кадров в аспирантуре в федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева» и его филиалах.

2. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе изучения дисциплины Б1.В.07.01 «Игровые технологии в иноязычном образовании»

2.1. Перечень компетенций, формируемых в процессе изучения дисциплины Б1.В.07.01 «Игровые технологии в иноязычном образовании»:

ОК-3. Способность к самостоятельному освоению и использованию новых методов исследования, к освоению новых сфер профессиональной деятельности.

ОПК-1. Готовность осуществлять профессиональную коммуникацию в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач профессиональной деятельности.

ОПК-4. Способность осуществлять профессиональное и личностное самообразование, проектировать дальнейшие образовательные маршруты и профессиональную карьеру.

ПК-2. Способность формировать образовательную среду и использовать профессиональные знания и умения в реализации задач инновационной образовательной политики.

ПК-11. Готовность к разработке и реализации методических моделей, методик, технологий и приемов обучения, к анализу результатов процесса их использования в организациях, осуществляющих образовательную деятельность.

ПК-12. Готовность к систематизации, обобщению и распространению отечественного и зарубежного методического опыта в профессиональной области.

2.2. Этапы формирования и оценивания компетенций

Компетенция	Этап формирования компетенции	Тип контроля	Оценочное средство/ КИМы	
			Номер	Форма
ОК-3.	ориентировочный	текущий контроль	3	мониторинг посещаемости занятий: выборочный опрос
	когнитивный	текущий контроль	4	мини-доклады
	праксиологический	текущий контроль	2	тест

	рефлексивно-оценочный	промежуточная аттестация	1	экзамен
ОПК-1.	ориентировочный	текущий контроль	3	мониторинг посещаемости занятий: выборочный опрос
	когнитивный	текущий контроль	7	участие в дискурсе-лекции
	праксиологический	текущий контроль	2	тест
	рефлексивно-оценочный	промежуточная аттестация	1	экзамен
ОПК-4.	ориентировочный	текущий контроль	5	доклад с презентацией
	когнитивный	текущий контроль	6	групповой проект
	праксиологический	текущий контроль	2	тест
	рефлексивно-оценочный	промежуточная аттестация	1	экзамен
ПК-2.	ориентировочный	текущий контроль	4	мини-доклад
	когнитивный	текущий контроль	7	участие в дискурсе-лекции
	праксиологический	текущий контроль	9	проект (дополнительное задание)
	рефлексивно-оценочный	промежуточная аттестация	1	экзамен
ПК-11.	ориентировочный	текущий контроль	9	проект (дополнительное задание)
	когнитивный	текущий контроль	5	доклад с презентацией
	праксиологический	текущий контроль	2	тест
	рефлексивно-оценочный	промежуточная аттестация	1	экзамен
ПК-12.	ориентировочный	текущий контроль	5	доклад с презентацией
	когнитивный	текущий	8	реферат

		контроль		(дополнительно)
	праксиологический	текущий контроль	9	групповой проект (дополнительное задание)
	рефлексивно-оценочный	промежуточная аттестация	1	экзамен

3. Фонд оценочных средств для промежуточной аттестации

3.1. Фонд оценочных средств включает: Вопросы и задания к экзамену.

3.2. Оценочные средства

3.2.1. **Оценочное средство 1 (промежуточная аттестация): Вопросы и задания к экзамену;** разработчик И.П. Селезнева.

Критерии оценивания по оценочному средству 1: Вопросы и задания к экзамену:

Формируемые компетенции	Высокий уровень сформированности компетенций	Продвинутый уровень сформированности компетенций	Базовый уровень сформированности компетенций
	87-100 баллов отлично	73-86 баллов хорошо	60-72 баллов удовлетворительно
ОК-3. Способность к самостоятельному освоению и использованию новых методов исследования, к освоению новых сфер профессиональной деятельности.	Обучающийся на высоком уровне демонстрирует способность к самостоятельному освоению и использованию новых методов исследования, к освоению новых сфер профессиональной деятельности.	Обучающийся на среднем уровне демонстрирует способность к самостоятельному освоению и использованию новых методов исследования, к освоению новых сфер профессиональной деятельности.	Обучающийся на удовлетворительном уровне демонстрирует способность к самостоятельному освоению и использованию новых методов исследования, к освоению новых сфер профессиональной деятельности.
ОПК-1. Готовность осуществлять профессиональную коммуникацию в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач профессиональной деятельности.	Обучающийся на высоком уровне обладает готовностью осуществлять профессиональную коммуникацию в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач профессиональной деятельности.	Обучающийся на среднем уровне обладает готовностью осуществлять профессиональную коммуникацию в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач профессиональной деятельности.	Обучающийся на удовлетворительном уровне обладает готовностью осуществлять профессиональную коммуникацию в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач профессиональной деятельности.
ОПК-4. Способность осуществлять	Обучающийся на высоком уровне способен осуществлять	Обучающийся на среднем уровне способен осуществлять	Обучающийся на удовлетворительном уровне способен

профессиональное и личностное самообразование, проектировать дальнейшие образовательные маршруты и профессиональную карьеру.	профессиональное и личностное самообразование, проектировать дальнейшие образовательные маршруты и профессиональную карьеру.	профессиональное и личностное самообразование, проектировать дальнейшие образовательные маршруты и профессиональную карьеру.	осуществлять профессиональное и личностное самообразование, проектировать дальнейшие образовательные маршруты и профессиональную карьеру.
ПК-2. Способность формировать образовательную среду и использовать профессиональные знания и умения в реализации задач инновационной образовательной политики.	Обучающийся на высоком уровне способен формировать образовательную среду и использовать профессиональные знания и умения в реализации задач инновационной образовательной политики.	Обучающийся на среднем уровне способен формировать образовательную среду и использовать профессиональные знания и умения в реализации задач инновационной образовательной политики.	Обучающийся на удовлетворительном уровне способен формировать образовательную среду и использовать профессиональные знания и умения в реализации задач инновационной образовательной политики.
ПК-11. Готовность к разработке и реализации методических моделей, методик, технологий и приемов обучения, к анализу результатов процесса их использования в организациях, осуществляющих образовательную деятельность.	Обучающийся на высоком уровне обладает готовностью к разработке и реализации методических моделей, методик, технологий и приемов обучения, к анализу результатов процесса их использования в организациях, осуществляющих образовательную деятельность.	Обучающийся на среднем уровне обладает готовностью к разработке и реализации методических моделей, методик, технологий и приемов обучения, к анализу результатов процесса их использования в организациях, осуществляющих образовательную деятельность.	Обучающийся на удовлетворительном уровне обладает готовностью к разработке и реализации методических моделей, методик, технологий и приемов обучения, к анализу результатов процесса их использования в организациях, осуществляющих образовательную деятельность.
ПК-12. Готовность к систематизации, обобщению и распространению отечественного и зарубежного методического опыта в профессиональной области.	Обучающийся на высоком уровне готов к систематизации, обобщению и распространению отечественного и зарубежного методического опыта в профессиональной области.	Обучающийся на среднем уровне готов к систематизации, обобщению и распространению отечественного и зарубежного методического опыта в профессиональной области.	Обучающийся на удовлетворительном уровне готов к систематизации, обобщению и распространению отечественного и зарубежного методического опыта в профессиональной области.

Менее 60 баллов – компетенция не сформирована.

4. Фонд оценочных средств для текущего контроля успеваемости

4.1. Фонд оценочных средств включает: мониторинг посещаемости занятий (выборочный опрос); мини-доклады на лекционные темы (на основе реферата); доклады с презентаций (на основе реферата); участие в дискурс-лекции; тестирование (тест №1 и №2); групповую работу (подготовка группового проекта); реферат по теме «Культура игры и пространство ее становления»: БР №1 Тема № 1 (дополнительные баллы); разработку проектного задания по теме «Игровые технологии как средство обучения иноязычной культуре»: БР № 2 Тема № 4 (дополнительные баллы).

4.2.1. Критерии оценивания см. в технологической карте рейтинга в рабочей программе дисциплины.

5. Учебно-методическое и информационное обеспечение фондов оценочных средств (литература; методические указания, рекомендации, программное обеспечение и другие материалы, использованные для разработки ФОС).

Инновационные педагогические технологии. Активное обучение: учебное пособие/ А. П. Панфилова. 3-е изд., испр. М.: Академия, 2012. 192 с.

Информационный образовательный ресурс «Молодой ученый: Современные технологии обучения иностранным языкам». Электронный ресурс. Режим доступа: <http://moluch.ru/conf/ped/archive/66/3305/>

Онлайн-тесты на сайте oltest.ru: Воспитание и обучение. Электронный ресурс. Режим доступа: http://oltest.ru/tests/vospitanie_i_obuchenie/.

6. Фонд оценочных средств (банк данных)

Оценочное средство 1 (промежуточная аттестация): экзамен.

Для сдачи экзамена необходимо выполнить два задания:

1. Ответить на теоретический вопрос.
2. Выполнить практическое задание по пройденному материалу.

Примерные вопросы к экзамену по дисциплине Б1.В.07.01 «Игровые технологии в иноязычном образовании»:

1. Игра как вид деятельности.
2. Структура игры как деятельности личности: целеполагание, планирование, реализация цели, анализ результатов.
3. Мотивация игровой деятельности: добровольность, возможность выбора, элементы соревновательности, удовлетворение потребности в самореализации.
4. Игровая организация учебного процесса.
5. Функции игровых технологий в иноязычном образовании: социализация, межкультурная коммуникация, самоидентификация и самореализация, диагностическая, терапевтическая, коррекционная, развлекательная функции.
6. Этапы организации и реализации игры: подготовительный или информационно-мотивационный, основной или моделирующий, заключительный или рефлексивный.
7. Условия реализации игры: моделирование реальной ситуации, ситуативная адаптация к роли, исполнение роли в соответствии с моделируемой ситуацией, концентрация на достижении цели.
8. Учебные игры и обучающие игровые технологии.
9. Традиционные игры.
10. Празднично-игровые формы.
11. Искусственные игровые формы.

12. Компьютерно-игровые и видео-игровые формы.
13. Методические задачи игры на уроке иностранного языка.
14. Результативность дидактических игр.
15. Исследовательские и имитационные игры.
16. Деловая учебная игра.
17. Языковая игра как разновидность речевой игры.
18. Понятие “категории ролей” в ролевой игре.
19. Имитационно-символическая игра.
20. Игра как компетентностно-ориентированная технология.
21. Игровые технологии как вид педагогических технологий.
22. Амбивалентность: реализация реального и условного поведения в игре.

Оценочное средство 2 (текущий контроль): Тест №1 и Тест №2. **Раздел 1.** Теоретические основы использования игровых технологий в обучении иностранному языку; разработчик И.П. Селезнева.

Критерии оценивания по оценочному средству 2: Тест №1.

<i>Критерии оценивания</i>	<i>Количество баллов (вклад в рейтинг)</i>
Ответ верный	3
Ответ развернутый	3
Верный ответ на более 60% вопросов	4
Максимальный балл	10

Тест №1.

Раздел 1. Теоретические основы использования игровых технологий в обучении иностранному языку

Задание 1. Игра – это ...

- А) деятельность
- Б) вид деятельности
- В) способ деятельности
- Г) нет верного ответа.

Задание 2. Мысль о приобщении к культуре страны через приобщение к культуре игры впервые высказал

- А) Е.Д. Херш
- Б) В.А. Маслова
- В) Ю.С. Степанов
- Г) Й. Хейзинга

Задание 3. Игровая деятельность выполняет такие функции как (одна лишняя):

- А) развлекательная
- Б) коммуникативная
- В) дискурсивная
- Г) диагностическая

Задание 4. С.А. Шмаков выделяет _____ главные функции игры:

- А) 2
- Б) 4
- В) 3
- Г) нет верного ответа

Задание 5. В структуру игры как процесса входят (дополните одну составляющую):

- А) роли
- Б) игровые действия
- В) ...
- Г) сюжет

Задание 6. С.Г. Тер-Минасова говорит о необходимости тщательного изучения не только собственно языка, но и _____ носителей языка

- А) мира
- Б) культуры
- В) менталитета
- Г) истории

Задание 7. «Иноязычная культура должна быть представлена в содержании иноязычного образования». Автор цитаты:

- А) И.Л. Бим
- Б) В.С. Красильникова
- В) Е.И. Пассов
- Г) Е.М. Верещагин

Задание 8. Понятие «игровая технология» включает группу _____ организации учебного процесса в форме игры.

- А) методов
- Б) приемов
- В) методов и приемов
- Г) нет верного ответа

Задание 9. По характеру педагогического процесса выделяют следующие группы игр (дополните):

- А) обучающие
- Б) ...
- В) имитационные
- Г) коммуникативные

Задание 10. «Игра – свобода личности в воображении, иллюзорная реализация нереализуемых интересов». Автор цитаты:

- А) Л.С. Выготский
- Б) А.Н. Леонтьев
- В) Д.Б. Эльконин
- Г) С.А. Шмаков

Оценочное средство 2 (текущий контроль): Тест №2. **Раздел 2.** Игровые технологии на уроке иностранного языка; разработчик И.П. Селезнева.

Критерии оценивания по оценочному средству 2: Тест №2.

<i>Критерии оценивания</i>	<i>Количество баллов (вклад в рейтинг)</i>
Ответ верный	4
Ответ развернутый	4
Верный ответ на более 60% вопросов	7
<i>Максимальный балл</i>	15

Тест №2.

Раздел 2. Игровые технологии на уроке иностранного языка.

Задание 1. Модификациями деловой игры являются (одна модификация лишняя):

- А) ролевая игра
- Б) имитационная игра
- В) деловой театр
- Г) развивающая игра

Задание 2. Дидактическая игра может быть использована на следующих этапах обучения иностранному языку:

- А) на раннем этапе
- Б) на среднем этапе
- В) на старшем этапе
- Г) на всех этапах обучения

Задание 3. Игры, в основе которых лежит методический прием ранжирования, могут быть отнесены к:

- А) лексическим
- Б) коммуникативным
- В) играм на запоминание
- Г) лексико-грамматическим играм.

Задание 4. Применение игровых подходов для неигровых процессов с целью повышения мотивации участника процесса - это ...

- А) геймификация
- Б) персонализация
- В) коммуникативное включение в процесс
- Г) личностное включение в процесс

Задание 5. К компьютерным технологиям обучения иностранному языку можно отнести (дополните):

- А) интерактивные учебники
- Б) обучение через видеоигры
- В) дистанционное обучение
- Г)...

Задание 6. Дидактический потенциал игровой технологии определяется следующими характеристиками (одна – лишняя):

- А) аутентичность
- Б) актуальность
- В) мобильность
- Г) поликультурность

Задание 7. Метод физических действий К.С. Станиславского лежит в основе игровой технологии:

- а) драматизации
- б) трансформации драматургического материала
- в) сказкотерапии
- г) гештальт-терапии

Задание 8. К основным принципам разработки и проведения игры относятся следующие принципы (один принцип лишний):

- А) принцип развития
- Б) принцип моделирования
- В) принцип учета гендерных различий
- Г) принцип общения

Задание 9. В.Г. Семенов подразделяет методические игры на:

- А) интерактивные и не-интерактивные
- Б) индивидуальные и коллективные
- В) ролевые и сюжетно-ролевые
- Г) учебные и обучающие

Задание 10. Игры, содержащие анализ проблемных ситуаций – это:

- А) ситуативные игры
- Б) ролевые игры
- В) деловые игры
- Г) операциональные игры.

Оценочное средство 3 (текущий контроль): Мониторинг посещаемости занятий: выборочный опрос; разработчик И.П. Селезнева.

Критерии оценивания по оценочному средству 4: Мониторинг посещаемости занятий: выборочный опрос

<i>Критерии оценивания</i>	<i>Количество баллов (вклад в рейтинг)</i>
Ответ верный	2
Ответ аргументирован	2
Верный ответ на более 60% вопросов	1
Максимальный балл	5

Примерные варианты вопросов:

1. Опишите игру как вид деятельности.
2. Чем отличаются при организации игры этапы целеполагания и планирования?
3. Мотивация игровой деятельности: добровольность, возможность выбора. В чем состоит разница между этими определениями?
4. Удовлетворение потребности личности в самореализации. Может ли оно быть достигнуто через участие в игре?
5. В чем заключается особенность игровой организации учебного процесса?
6. Функции игровых технологий в иноязычном образовании: социализация, межкультурная коммуникация, самоидентификация и самореализация, диагностическая, терапевтическая, коррекционная, развлекательная функции. Раскройте одну из функций на примере.

Оценочное средство 4 (текущий контроль): Защита мини-доклада на лекционные темы (на основе реферата).

Критерии оценивания по оценочному средству 4: Защита мини-доклада на лекционные темы (на основе реферата).

<i>Критерии оценивания</i>	<i>Количество баллов (вклад в рейтинг)</i>
Соответствие содержания целям и задачам дисциплины,	2

заявленной теме	
Способность к анализу и обобщению информационного материала, степень полноты обзора вопроса	2
Соблюдение нормоконтроля: стандарт оформления, цитаты, ссылки	1
Максимальный балл	5

Примерная тематика мини-докладов на лекционные темы (на основе реферата)

1. Этапы организации и реализации игры: подготовительный или информационно-мотивационный, основной или моделирующий, заключительный или рефлексивный.

2. Условия реализации игры: моделирование реальной ситуации, ситуативная адаптация к роли, исполнение роли в соответствии с моделируемой ситуацией, концентрация на достижении цели.

Оценочное средство 5 (текущий контроль): Доклад с презентацией (на основе реферата).

Критерии оценивания по оценочному средству 5: Доклад с презентацией (на основе реферата).

Критерии оценивания	Количество баллов (вклад в рейтинг)
Соответствие содержания целям и задачам дисциплины, заявленной теме	3
Способность к анализу и обобщению информационного материала, степень полноты обзора вопроса	3
Логичность и последовательность подачи материала,	3

аргументированность выводов	
Соблюдение нормоконтроля: стандарт оформления, цитаты, ссылки	1
Максимальный балл	10

Примерная тематика докладов с презентацией (на основе реферата)

1. Учебные игры и обучающие игровые технологии.
2. Традиционные игры.
3. Празднично-игровые формы.
4. Искусственные игровые формы.
5. Компьютерно-игровые и видео-игровые формы.
6. Методические задачи игры на уроке иностранного языка.
7. Результативность дидактических игр.
8. Исследовательские и имитационные игры.
9. Деловая учебная игра.
10. Языковая игра как разновидность речевой игры.
11. Понятие “категории ролей” в ролевой игре.
12. Имитационно-символическая игра.
13. Игра как компетентностно-ориентированная технология.
14. Игровые технологии как вид педагогических технологий.

Оценочное средство 6 (текущий контроль): Защита группового проекта.

Критерии оценивания по оценочному средству 6: Защита группового проекта.

Критерии оценивания	Количество баллов (вклад в рейтинг)
Соответствие содержания целям заявленной теме	2

Логичность и последовательность подачи материала, аргументированность выводов	2
Личный вклад в проект	1
Максимальный балл	5

Оценочное средство 7 (текущий контроль): Участие в дискурс-лекции.

Критерии оценивания по оценочному средству 7: Участие в дискурс-лекции.

Критерии оценивания	Количество баллов (вклад в рейтинг)
Студент участвует в дискуссии на лекции по заранее известной теме	3
Проявляет умение обобщать и делать выводы	3
Демонстрирует знание основных понятий и терминов, их адекватное употребление	3
Владеет умением вести диалог, демонстрирует грамотность речи	1
Максимальный балл	10

Оценочное средство 8 (дополнительные баллы): Реферат по теме «Культура игры и пространство ее становления»: БР №1 Тема № 1.

Критерии оценивания	Количество баллов (вклад в рейтинг)
Соответствие заявленной теме	2
Способность к анализу и обобщению информационного материала, степень полноты обзора вопроса	2

Соблюдение нормоконтроля: стандарт оформления, цитаты, ссылки	1
Максимальный балл	5

Оценочное средство 9 (дополнительные баллы): Разработка проектного задания по теме «Игровые технологии как средство обучения иноязычной культуре»: БР № 2 Тема № 4.

Критерии оценивания по оценочному средству 9: Разработка проектного задания по теме «Игровые технологии как средство обучения иноязычной культуре»: БР № 2 Тема № 4.

Критерии оценивания	Количество баллов (вклад в рейтинг)
Соответствие содержания целям заявленной теме	2
Логичность и последовательность подачи материала, аргументированность выводов	2
Личный вклад в проект	1
Максимальный балл	5

2.3. Анализ результатов обучения и перечень корректирующих мероприятий по дисциплине

Б1.В.07.01 «Игровые технологии в иноязычном образовании»

для обучающихся по программе магистратуры 44.04.01 Педагогическое образование, название программы «Инновационные технологии в иноязычном образовании», по заочной форме обучения

Для проведения анализа учебных достижений студентов по дисциплине Б1.В.07.01 «Игровые технологии в иноязычном образовании» применяются:

1. тестирование;
2. мониторинг посещаемости лекций и практических занятий и качества выполнения студентами практических работ (индивидуальная работа, КСР);
3. доклады с презентацией (на основе рефератов);
4. представление результатов учебно-исследовательской и культурно-просветительской деятельности (проекты);
5. разработку компьютерных презентаций, демонстрирующих результаты исследования по теме, определенной преподавателем.

3. Учебные ресурсы

3.1. Карта литературного обеспечения дисциплины (включая электронные ресурсы)

Б1.В.07.01 «Игровые технологии в иноязычном образовании»

для обучающихся по программе магистратуры 44.04.01 Педагогическое образование, название программы «Инновационные технологии в иноязычном образовании», по заочной форме обучения

Наименование	Место хранения/ электронный адрес	Кол-во экземпляров/ точек доступа
Основная литература		
Панфилова, А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учебное пособие/ А.П. Панфилова; ред.: В.А. Сластенин, И.А. Колесникова. - М.: Академия, 2006. – 362 с.	ЧЗ(1), АНЛ(2), КбППД(2), АУЛ(29), ОБИФ(5), ОБИМФИ(5), ИМРЦ ИППиУО(1), ИДиСО(3)	ЧЗ(1), АНЛ(2), КбППД(2), АУЛ(29), ОБИФ(5), ОБИМФИ(5), ИМРЦ ИППиУО(1), ИДиСО(3)
Дополнительная литература		
Панфилова, А. П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учебное пособие для студентов учреждений высшего профессионального образования/ А. П. Панфилова. 4-е изд., стер. М.: Издательский центр "Академия", 2013. 192 с.	ЧЗ(1), АУЛ(9)	ЧЗ(1), АУЛ(9)
Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы		
Когнитивная лингвистика: учеб. пособие/ В. А. Маслова. 2-е изд. Мн.: ТетраСистемс, 2005. 256 с.	ЧЗ(2), АНЛ(3), АУЛ(5)	ЧЗ(2), АНЛ(3), АУЛ(5)

Ресурсы сети Интернет		
<p>Деривативное электронное издание на основе печатного аналога: Креативная педагогика. Методология, теория, практика / под ред. д. т. н., проф. В. В. Попова, акад. РАО Ю. Г. Круглова. — 3-е изд. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. — 319с. : ил.</p>	<p>Режим доступа: http://files.pilotlz.ru/pdf/cC2523-8-ch.pdf</p>	<p>Доступ по локальной сети со всех автоматизированных рабочих мест КГПУ им. В.П. Астафьева и через сеть Интернет</p>
Информационные справочные системы		
<p>Информационный образовательный ресурс «Молодой ученый: Современные технологии обучения иностранным языкам». Электронный ресурс.</p>	<p>Режим доступа: http://moluch.ru/conf/ped/archive/66/3305/</p>	<p>Доступ по локальной сети со всех автоматизированных рабочих мест КГПУ им. В.П. Астафьева и через сеть Интернет</p>
<p>Библиофонд. Электронная библиотека студента. Электронный ресурс.</p>	<p>Режим доступа: http://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=563378</p>	

3.2. Карта материально-технической базы дисциплины

Б1.В.07.01 «Игровые технологии в иноязычном образовании»

для обучающихся по программе магистратуры 44.04.01 Педагогическое образование, название программы «Инновационные технологии в иноязычном образовании», по заочной форме обучения

Аудитория	Оборудование (наглядные пособия, макеты, модели, лабораторное оборудование, компьютеры, интерактивные доски, проекторы, информационные технологии, программное обеспечение и др.)
Лекционные аудитории	
№2-07	<ul style="list-style-type: none">• мультимедиапроектор;• компьютер (ноутбук Toshiba);• программное обеспечение;• экран;• доска.

Лист внесения изменений

Дополнения и изменения рабочей программы на 20____/20__ учебный год

В рабочую программу вносятся следующие изменения:

- 1.
- 2.
- 3.

Рабочая программа пересмотрена и одобрена на заседании кафедры германо-романской филологии и иноязычного образования "____" _____ 20__ г. протокол №_____.

Внесенные изменения утверждаю:

Заведующий кафедрой ГРФ и ИО
к.п.н., доцент

И.А. Майер

Декан факультета иностранных языков
к.п.н., доцент

Т.Л. Батура

"____" _____ 20__ г.