

Министерство просвещения Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Дагестанский государственный педагогический
университет им. Р. Гамзатова»
Кафедра педагогики



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.О.03 МОДУЛЬ "ПРЕДМЕТНЫЙ МОДУЛЬ"
Б1.В.01 ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

Направление подготовки - 44.04.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль) – Современные образовательные технологии
Квалификация выпускника: Магистр
Форма обучения – очная
Год приема – 2025

Форма обучения	Семестр	Трудоемкость	Виды учебной работы					СРС	Форма аттестации
			Лекции	Практ. занятия	Лабор. занятия	Промежуточный контроль			
очная	1	72	8	24			40	Зачет	

Махачкала, 2025

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Целью освоения дисциплины Б1.В.01 «Игровые технологии обучения» является формирование системы знаний, умений и навыков, связанных с организацией игровой деятельности школьников, реализация в учебном процессе игровых технологий и использование их результатов в практике, как базы для развития универсальных компетенций и основы для развития профессиональных компетенций педагога.

Код компетенции	Содержание компетенции	Индикаторы достижения компетенций
УК-3	Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели.	ИУК 3.1 Знает: правила командной работы; необходимые условия для эффективной командной работы ИУК 3.2 Умеет: планировать командную работу, распределять поручения и делегировать полномочия членам команды; организовывать обсуждение разных идей и мнений; предвидит результаты (последствия) как личных, так и коллективных действий; организовать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели ИУК 3.3 Владеет навыками осуществления деятельности по организации и руководству работой команды для достижения поставленной цели
ПК-2	Способен разрабатывать и применять современные методики, технологии, приемы обучения и организации образовательной деятельности, диагностики и оценивания качества образования	ИПК 2.1. Знает и выбирает для использования в педагогической деятельности методики, технологии и приемы обучения в зависимости от решаемых профессиональных задач. ИПК 2.2. Умеет: использовать в педагогической деятельности методики, технологии и приемы обучения в зависимости от решаемых профессиональных задач. ИПК 2.3. Владеет: технологиями организации образовательной деятельности, способностью разрабатывать / выбирать из имеющихся и применяет современные методики и технологии диагностики и оценивания качества образования.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОСНОВНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина Б1.В.01 «Игровые технологии обучения» относится к **обязательной части** и **Модулю Б1.О.03 «Предметный модуль»** учебного плана (основной профессиональной образовательной программы) подготовки магистров по направлению 44.04.01 Педагогическое образование.

Дисциплина Б1.В.01 «Игровые технологии обучения» базируется на компетенциях, знаниях и умениях, базируется на компетенциях, знаниях и умениях, сформированных в ходе изучения дисциплин: «Современные образовательные технологии», «Профессиональная культура педагога», «Педагогическая диагностика». Игровые технологии широко используются для решения самых разнообразных задач образования.

Компетенции сформированные в процессе изучения дисциплины необходимы для освоения содержания дисциплин «Педагогическое мастерство», «Педагогические техники», «», выполнения заданий (учебной, производственной практик, научно-исследовательской работы и выпускной квалификационной работы).

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника: УК-3, ПК-2.

В результате изучения модуля обучающиеся должны:

Код компетенции	Знает	Умеет	Владеет
УК-3	- правила командной работы; - необходимые условия для эффективной командной работы	- планировать командную работу, распределять поручения и делегировать полномочия членам команды; - организовывать обсуждение разных идей и мнений; предвидит результаты (последствия) как личных, так и коллективных действий; - организовать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	- навыками осуществления деятельности по организации и руководству работой команды для достижения поставленной цели
ПК-2	- и выбирает для использования в педагогической деятельности методики, технологии и приемы обучения в зависимости от решаемых профессиональных	- использовать в педагогической деятельности методики, технологии и приемы обучения в зависимости от решаемых профессиональных задач	- технологиями организации образовательной деятельности; - способностью разрабатывать и выбирать из имеющихся и применяет современные методики и

	задач		технологии диагностики и оценивания качества образования
--	-------	--	--

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы (72 часа).
Дисциплина изучается в 1 семестре.

ОЧНАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ

Вид учебной работы	Трудоёмкость		
	час.	В т.ч. по семестрам	
		№1	№2
Общая трудоёмкость дисциплины по учебному плану	72	72	
1. Контактная работа:	32	32	
лекции (общее кол-во часов, включая практическую подготовку)	8	8	
практические занятия, семинары и пр. (общее кол-во часов, включая практическую подготовку)	24	24	
лабораторные занятия (общее кол-во часов / включая практическую подготовку)			
курсовое проектирование			
групповые, индивидуальные консультации и иные виды учебной деятельности, предусматривающие групповую или индивидуальную работу обучающихся с преподавателем			
2. Объем самостоятельной работы обучающихся (СРС)	40	40	
в том числе часов, выделенных на подготовку к экзамену (зачету)			
Вид промежуточного контроля:		Зачет	

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

очная форма обучения

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины (модуля)	Общая трудоёмкость в акад. часах	Трудоёмкость по видам учебных занятий (в акад. часах)			
			Лек/ пр.подг.	Лаб / пр.подг.	Пр/ пр.подг.	СР
1	Игра: понятие, классификация. История игры	8/2	1		2/2	5
2	Основы теории игры. Игровые технологии	10	1		4	5
3	Компоненты игры. Мотивы игровой деятельности	10	1		4	5
4	Игровые технологии как вид педагогических технологий	8/2	1/2		2	5
5	Игровые технологии в работе со школьниками	10	1		4	5
6	Основы организации игровой педагогической среды	8	1		2	5
7	Игровые технологии в различных сферах деятельности	8/2	1		2/2	5
8	Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме	10	1		4	5

занятий					
<i>Курсовое проектирование</i>					
<i>Консультация к экзамену</i>					
<i>Подготовка к экзамену (зачету)</i>					
Итого:	72/6	8/2		24/4	40

5.1. Содержание разделов дисциплины (модуля)

Указываются темы и их краткое содержание.

Тема 1. Игра: понятие, классификация. История игры. Истоки появления игры. Религиозно политическое значение игры в древнем мире. Древние греки об игре. Игрокам. Праздничные игры в Древнем Китае. Традиции игровой культуры российского народа. Признаки педагогической игры в отечественной педагогике (К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин и др.). Игра как деятельность, направленная на развитие психических функций и способов познания мира. Классификация педагогических игр (по Г.К.Селевко)

Тема 2. Основы теории игры. Игровые технологии. Понятие «игровые педагогические технологии». Концептуальные основы игровых технологий. Игровая форма занятий: условия реализации технологии, место и роль в учебном процессе. Классификационные параметры игровых технологий. Классификация по характеру педагогического процесса.

Тема 3. Компоненты игры. Мотивы игровой деятельности. Типология игр в образовательном процессе педагогического коллектива. Ролевые игры. Деловые игры. Операционные игры. Имитационные игры. Организационно-деятельностные игры. Инновационные игры.

Тема 4. Игровые технологии как вид педагогических технологий. История возникновения игрового обучения. Основные характеристики игрового обучения в образовательном процессе. Игровые педагогические технологии. Классификация игровых педагогических технологий. Структура игровой технологии как процесса. Педагогические игры. Классификация педагогических игр.

Тема 5. Игровые технологии в работе со школьниками. Функции игровой деятельности. Главные черты (по С.А.Шмакову): свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие). Значение игровых технологий в образовательном процессе.

Тема 6. Основы организации игровой педагогической среды. Этапы проведения деловой игры. Оценка совершенствования деловой игры как формы подготовки и переподготовки педагогов. Руководство деловыми играми. Функции игры: компенсаторная, развивающая, обучающая, воспитывающая, коммуникативная, диагностическая, релаксационная, развлекательная психотерапевтическая. Игровая деятельность. Функции игровой деятельности. Проблема игровой деятельности в педагогике и психологии.

Тема 7. Игровые технологии в различных сферах деятельности. Место игровых технологий в учебном процессе. Качественные характеристики игровой деятельности. Характеристики качественной игровой деятельности. Функции игр в человеческой практике. Преимущества игровых технологий. Недостатки игровых технологий.

Тема 8. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий. Роль педагога, организующего игровое пространство, игровую ситуацию. Самовыражение и самоутверждение учащихся в процессе реализации игровых приемов и ситуаций в процессе урочных форм занятий. Феномен игры. Игра как деятельность. Игра как процесс. Игра как метод обучения. Игровая деятельность во внеурочной работе. Игровая деятельность в воспитательном процессе школы

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Вид самостоятельной работы обучающихся
1	Игра: понятие, классификация. История игры	<ol style="list-style-type: none"> 1. Подготовить проект игры на произвольную тему. 2. Какое значение вкладывали в понятие «игра» в различные периоды в России и за рубежом? 2. Проанализируйте исследования К.Д. Ушинского, П.П. Блонского, С.Л. Рубинштейна, Д.Б. Эльконина и др. об игровом обучении. Как их идеи могут быть использованы в учебном и внеучебном процессе?
2	Основы теории игры. Игровые технологии	<ol style="list-style-type: none"> 1. Подготовить план-конспект проведения занятия в форме игры. 2. Проанализировать работы Д.Б.Эльконина об игровом обучении.
3	Компоненты игры. Мотивы игровой деятельности	<ol style="list-style-type: none"> 1. Разработать деловую игру со школьниками по одной из тем: «Жизнь в мире традиций», «Мы разные, но мы вместе». 2. Подобрать иллюстрации из художественных произведений (литература или кино)
4	Игровые технологии как вид педагогических технологий	<ol style="list-style-type: none"> 1. Разработать проект гражданско патриотической игры «Зарница», «Орлёнок» или «Зарничка»
5	Игровые технологии в работе со школьниками	<ol style="list-style-type: none"> 1. Смонтировать видеоролик о традициях класса или школы. 2. Разработать сценарий (конспект) игры (по выбору) и подобрать к нему необходимый дидактический материал
6	Основы организации игровой педагогической среды	<ol style="list-style-type: none"> 1. Подготовь эссе на тему: «Искусство игрового обучения». Подобрать соответствующие иллюстрации из художественных произведений (литература или кино).
7	Игровые технологии в подготовке педагогов. Организационно-деятельностные игры	<p>В рамках данной темы студенту необходимо подготовиться к дискуссии, подготовить доклад на одну из предложенных тем.</p> <p>Перечень тем докладов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Организационно-деятельностная игра. 2. Игровые технологии в подготовке педагогов. 3. Игровые приемы и ситуации на уроке.
8	Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий	<ol style="list-style-type: none"> 1. Провести анкетирование детей с целью выявления их интересов. 3. Придумать конкурсы в форме игры, составить положение о нем.

7. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

7.1. Оценочные материалы для проведения текущего контроля успеваемости

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины (модуля)	Средства текущего контроля успеваемости	Перечень компетенций
1	Игра: понятие, классификация. История игры	Дискуссия, выполнение практического задания, выступление на практическом занятии, доклад с презентацией, проект.	УК-3, ПК-2
2	Основы теории игры. Игровые технологии	Инфографика, аналитическая работа, доклад. Дискуссия, выполнение практического задания, выступление на практическом занятии, доклад с презентацией, проект.	УК-3, ПК-2
3	Компоненты игры. Мотивы игровой деятельности	Выполнение практического задания, выступление на практическом занятии, кейс-задание, проект.	УК-3, ПК-2
4	Игровые технологии как вид педагогических технологий	Дискуссия, выполнение практического задания, выступление на практическом занятии, доклад с презентацией, конспект занятия, аналитическая работа проект	УК-3, ПК-2
5	Игровые технологии в работе со школьниками	Сценарий занятия, аналитическая работа, проект, доклад, выполнение практического задания, выступление на практическом занятии, кейс-задание.	УК-3, ПК-2
6	Основы организации игровой педагогической среды	Сценарий занятия, аналитическая работа, памятка, выполнение практического задания, выступление на практическом занятии, доклад с презентацией	УК-3, ПК-2
7	Игровые технологии в подготовке педагогов. Организационно-деятельностные игры	Доклад, конспект занятия, аналитическая работа, доклад с презентацией проект,	УК-3, ПК-2
8	Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий	Сценарий занятия, аналитическая работа, памятка, выполнение практического задания,	УК-3, ПК-2

		выступление на практическом занятии, доклад с презентацией	
--	--	--	--

7.2. Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации

1. Семестр – 1; форма аттестации – зачет.

2. Примерный перечень вопросов к экзамену, зачету (при наличии)

1. Истоки появления игры.
2. Религиозно политическое значение игры в древнем мире. Древние греки об игре. Праздничные игры в Древнем Китае.
3. Традиции игровой культуры российских народов.
4. Признаки педагогической игры в отечественной педагогике (К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин и др.).
5. Игра как деятельность, направленная на развитие психических функций и способов познания мира.
6. Классификация педагогических игр (по Г.К.Селевко)
7. Понятие «игровые педагогические технологии».
8. Концептуальные основы игровых технологий.
9. Игровая форма занятий: условия реализации технологии, место и роль в учебном процессе.
10. Классификационные параметры игровых технологий. Классификация по характеру педагогического процесса
11. Типология игр в образовательном процессе педагогического коллектива.
12. Ролевые игры.
13. Деловые игры.
14. Операционные игры.
15. Имитационные игры.
16. Организационно-деятельностные игры.
17. Инновационные игры.
18. История возникновения игрового обучения.
19. Основные характеристики игрового обучения в образовательном процессе.
20. Игровые педагогические технологии.
21. Классификация игровых педагогических технологий.
22. Структура игровой технологии как процесса.
23. Педагогические игры. Классификация педагогических игр.
24. Функции игровой деятельности.
25. Значение игровых технологий в образовательном процессе.
26. Этапы проведения деловой игры.
27. Оценка совершенствования деловой игры как формы подготовки и переподготовки педагогов.
28. Руководство деловыми играми.
29. Функции игры: компенсаторная, развивающая, обучающая, воспитывающая, коммуникативная, диагностическая, релаксационная, развлекательная психотерапевтическая.
30. Игровая деятельность, ее функции.

3. Перечень компетенций и индикаторов их достижения, описание критериев оценивания компетенций представляются в таблице

Код компетенции, индикаторы достижения компетенции (ИДК)	Уровни освоения компетенций			
	Продвинутый	Базовый	Пороговый	Не освоены компетенции
	«отлично»	«хорошо»	«удовлетворительно»	«неудовлетворительно»
	«зачтено»			«не зачтено»
Компетенция №1, УК-3 ИУК 3.1	Обучающийся имеет систематизированные знания о правилах командной работы; о необходимых условиях для эффективной командной работы.	Обучающийся знает правила командной работы; необходимые условия для эффективной командной работы	Обучающийся частично знает правила командной работы; необходимые условия для эффективной командной работы;	Обучающийся не знает правила командной работы; необходимые условия для эффективной командной работы;
ИУК 3.2	Умеет планировать командную работу, распределять поручения и делегировать полномочия членам команды; организовывать обсуждение разных идей и мнений; предвидит результаты (последствия) как личных, так и коллективных действий; организовать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	Способен планировать командную работу, распределять поручения и делегировать полномочия членам команды; организовывать обсуждение разных идей и мнений; предвидит результаты (последствия) как личных, так и коллективных действий; организовать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной	Слабо умеет: планировать командную работу, распределять поручения и делегировать полномочия членам команды; организовывать обсуждение разных идей и мнений; предвидеть результаты (последствия) как личных, так и коллективных действий; организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	Не умеет: планировать командную работу, распределять поручения и делегировать полномочия членам команды; организовывать обсуждение разных идей и мнений; предвидит результаты (последствия) как личных, так и коллективных действий; организовать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели.

		цели		
ИУК 3.3	Имеет навыки и способности осуществлять деятельность по организации и руководству работой команды для достижения поставленной цели	Владеет навыками осуществления деятельности по организации и руководству работой команды для достижения поставленной цели	Слабо владеет навыками осуществления деятельности по организации и руководству работой команды для достижения поставленной цели	Не владеет навыками осуществления деятельности по организации и руководству работой команды для достижения поставленной цели
Компетенция №2, ПК-2 ИПК 2.1	Обучающийся имеет системные знания и выбирает для использования в педагогической деятельности методики, технологии и приемы обучения в зависимости от решаемых профессиональных задач	Обучающийся с незначительным и погрешностями знает и выбирает для использования в педагогической деятельности методики, технологии и приемы обучения в зависимости от решаемых профессиональных задач	Обучающийся частично, с большими погрешностями знает и выбирает для использования в педагогической деятельности методики, технологии и приемы обучения в зависимости от решаемых профессиональных задач	Обучающийся не знает и не выбирает для использования в педагогической деятельности методики, технологии и приемы обучения в зависимости от решаемых профессиональных задач
ИПК 2.2	Умеет использовать в педагогической деятельности методики, технологии и приемы обучения в зависимости от решаемых профессиональных задач	Умеет использовать в педагогической деятельности методики, технологии и приемы обучения в зависимости от решаемых профессиональных задач	Умеет использовать в педагогической деятельности методики, технологии и приемы обучения в зависимости от решаемых профессиональных задач	Не умеет использовать в педагогической деятельности методики, технологии и приемы обучения в зависимости от решаемых профессиональных задач

ИПК 2.3	Владеет	Владеет	Владеет	Не владеет
	технологиями организации образовательной деятельности, способностью разрабатывать / выбирать из имеющихся и применяет современные методики и технологии диагностики и оценивания качества образования	технологиями организации образовательно й деятельности, способностью разрабатывать / выбирать из имеющихся и применяет современные методики и технологии диагностики и оценивания качества образования	технологиями организации образовательной деятельности, способностью разрабатывать / выбирать из имеющихся и применяет современные методики и технологии диагностики и оценивания качества образования	технологиями организации образовательной деятельности, способностью разрабатывать / выбирать из имеющихся и применяет современные методики и технологии диагностики и оценивания качества образования

8. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

8.1. Перечень основной учебной литературы

1. Игровая педагогика: таблица развития, подбор и описание игр / И.Ю. Захарова, Е.В. Моржина. – М.: Теревинф, 2018. – 152 с.
2. Тотоонова М.Х. Дидактические основы проектирования авторских технологий обучения студентов: монография / Тотоонова М.Х.. — Владикавказ : Северо-Осетинский государственный педагогический институт, 2016. — 155 с. — ISBN 978-5-98935-175-6. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/64911.html> (дата обращения: 17.03.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей
3. Современные технологии обучения [Текст]: метод, пособие по использованию интерактивных методов в обучении / под ред. Г. В. Борисовой, Т. Ю. Аветовой, Л. И. Косовой. - СПб.: Полиграф-С, 2002. - 79 с.
4. Трайнев, В.А. Методы игрового обучения и интенсивные игровые процессы [Текст] / В. А. Трайнев, Л. Н. Матросова, А. Б. Бузукина. - М., 2003.
5. Шмаков, С. А. Игры учащихся - феномен культуры [Текст] / С. А. Шмаков. - М.: Новая Москва, 1994. - 240 с.
6. Ушатикова, И.И. У93 Игрпедагогика: учебное пособие / И. И. Ушатикова. – Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2019. – 144 с.

8.2. Перечень дополнительной учебной литературы

1. Борисова, Н. В. Деловая игра «Методика конструирования деловой игры» [Текст] / Н. В. Борисова - М., 1985.
2. Вербицкий, А. А. Деловая игра как модель профессиональной деятельности [Текст] / А. А.Вербицкий. - Новосибирск, 1985.
3. Зеер, Э.Ф. Модернизация профессионального образования: Компетентностный подход [Текст] / Э. Ф. Зеер, А. М. Павлова, Э. Э. Сыманюк. - М.: Изд-во МПСИ, 2005. - С. 176-189.
4. Игра в педагогическом процессе: межвуз. сб. научн. ст. [Текст] / НГГ1И; ред- кол.: Н. Г. Анисеева.- Новосибирск: Изд-во НГПИ, 1989.
5. Игровые и активные методы обучения в педвузе. Сборник научных трудов [Текст] / под ред. В. А. Трайнева. - М.: 1991.

6. Кларин, М. В. Игра в учебном процессе [Текст] / М. В. Кларин // Советская педагогика. - 1985. - № 6.
7. Кларин, М. В. Обучение как игра [Текст] / М. В. Кларин // Школьные технологии. - 2004. - № 5. - С. 45-58.
8. Колосова, Г. В. Деловые игры [Текст] / Г. В. Колосова // Специалист. - 2002. - №5.- С. 19.
9. Кузнецов, В. В. Применение активных методов в процессе профессионального обучения учащихся средних профтехучилищ [Текст] / В. В. Кузнецов. - М., 1985.
10. Матвеева, Н. В. Деловая игра как средство обучения эвристической деятельности [Текст] / Н. В. Матвеева // Специалист. - 2001. - № 3. - С. 21-22.

8.3. Перечень Интернет-ресурсов, необходимых для освоения дисциплины (модуля)

1. Национальная стратегия действий в интересах детей на 2012-2017 гг. официальный текст - <http://base.garant.ru/70183566/>
2. Технология массового мероприятия. <http://lib.1september.ru/article.php?ID=200700613>
3. Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации. - официальный текст - [http://www.consultant.ru/document/cons doc LAW 148894 /](http://www.consultant.ru/document/cons doc LAW 148894/)
4. Федеральный закон «О дополнительных гарантиях по социальной поддержке детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей» официальный текст <http://www.consultant.ru/document/cons doc LAW 148995/>
5. <http://www.twirpx.com> Библиотека литературы, докладов, рефератов, презентаций
6. <http://bookap.info> - Библиотека психологической литературы
- <http://www.dopobrazovanie.com> - ВНЕШКОЛЬНИК, сайт о дополнительном (внешкольном) образовании.
7. www.dop-obrazovanie.com/pressa/2539-anons-dopolnitelnoe-obrazovanie-ivospitanie журнал «Дополнительное образование и воспитание»
8. <http://www.garant.ru> - Информационно-правовой портал «Гарант.РУ»
9. <http://www.consultant.ru> - Информационно-правовой портал «КонсультантПлюс» 20
10. <http://psychology.net.ru> — «Мир психологии»
11. <http://clibrary.ru> - Научная электронная библиотека
12. <http://www.1september.ru/ru/main-slow.htm> - Объединение педагогических изданий «Первое сентября»
13. <http://f10giston.ru> - Сайт факультета психологии МГУ
14. <http://biblioclub.ru> - Университетская библиотека онлайн
15. <http://koob.ru> - Электронная библиотека гуманитарной литературы
16. <http://ynpress.com> – ЮНПРЕСС.

8.4. Перечень информационных технологий и программного обеспечения

Для осуществления образовательного процесса по дисциплине необходимо использование следующего лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

1. ЭБС IPR BOOKS;
2. ЭБС Юрайт;
3. ЭБС Знаниум;
4. ЭБС МЭБ;
5. ЭБС Руконт;
6. НЭБ;
7. ЭКБСОН;
8. e-library

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Для осуществления образовательного процесса по дисциплине необходима следующая материально-техническая база:

1. Аудитории, оборудованные комплектом мебели, доской.
2. Комплект проекционного мультимедийного оборудования.
3. Компьютерный класс с доступом к сети Интернет.
4. Библиотека с информационными ресурсами на бумажных и электронных носителях. Офисная оргтехника

10. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Приступая к изучению дисциплины, обучающимся целесообразно ознакомиться с ее рабочей программой, учебной, научной и методической литературой, имеющейся в библиотеке университета, а также с предлагаемым перечнем заданий.

Рекомендации по подготовке к аудиторным занятиям

Лекционные занятия

Умение сосредоточенно слушать лекции, активно воспринимать излагаемые сведения – это важнейшее условие освоения данной дисциплины. Каждая из лекций сопровождается компьютерной презентацией. Кроме того, в конце каждой лекции с целью создания условий для осмысления содержания лекционного материала обучающимся предлагается ответить на вопрос для размышления. Краткие записи лекций, их конспектирование помогает усвоить материал. Поэтому в ходе лекционных занятий необходимо вести конспектирование учебного материала, обращая внимание на самое важное и существенное в нем. Имеет смысл оставить в рабочих конспектах поля, на которых делать пометки, замечания, дополнения. Целесообразно разработать собственную "маркографию" (значки, символы), сокращения слов.

Практические занятия

В ходе подготовки к практическим занятиям необходимо изучить основную литературу, ознакомиться с дополнительной литературой, новыми публикациями в периодических изданиях: журналах, газетах и т.д. При этом важно учитывать рекомендации преподавателя и требования учебной программы. Важно также опираться на конспекты лекций. В ходе занятия важно внимательно слушать выступления своих однокурсников. При необходимости задавать им уточняющие вопросы, активно участвовать в обсуждении изучаемых вопросов. В ходе своего выступления целесообразно использовать как технические средства обучения, так и традиционные, то есть доску и мел (при необходимости).

Организация внеаудиторной деятельности обучающихся

Внеаудиторная деятельность обучающегося по данной дисциплине предполагает самостоятельный поиск информации, необходимой, во-первых, для выполнения заданий самостоятельной работы (инвариантной и вариативной частей) и, во-вторых, подготовку к текущей и промежуточной аттестации. Успешная организация времени по усвоению данной дисциплины во многом зависит от наличия у обучающегося умения самоорганизовать себя и своё время для выполнения предложенных домашних заданий.

Подготовка к зачету (экзамену)

В процессе подготовки к зачету обучающемуся рекомендуется так организовать свою учебу, чтобы все виды работ и заданий, предусмотренные рабочей программой, были выполнены в срок. Основное в подготовке к зачету - это повторение всего материала учебной дисциплины. В дни подготовки к зачету необходимо избегать чрезмерной перегрузки умственной работой, чередуя труд и отдых. При подготовке к сдаче зачета старайтесь весь объем работы распределять равномерно по дням, отведенным для подготовки к зачету, контролировать каждый день выполнения работы. Лучше, если можно перевыполнить план. Тогда всегда будет резерв времени. При подготовке к зачету целесообразно повторять пройденный материал в строгом соответствии с учебной

программой, примерным перечнем учебных вопросов, заданий, которые выносятся на зачет и содержащихся в данной программе.

11. СПЕЦИАЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ ИНВАЛИДОВ И ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

Под специальными условиями для получения образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья понимаются условия обучения, воспитания и развития таких студентов, включающие в себя использование при необходимости адаптированных образовательных программ и методов обучения и воспитания, специальных учебников, учебных пособий и дидактических материалов, специальных технических средств обучения коллективного и индивидуального пользования, предоставление услуг ассистента (помощника), оказывающего необходимую помощь, проведение групповых и индивидуальных коррекционных занятий, обеспечение доступа в здания вуза и другие условия, без которых невозможно или затруднено освоение образовательных программ обучающихся с ограниченными возможностями здоровья.

Обучение в рамках учебной дисциплины обучающихся с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья таких обучающихся.

Обучение по учебной дисциплине обучающихся с ограниченными возможностями здоровья может быть организовано как совместно с другими обучающимися, так и в отдельных группах.

В целях доступности обучения по дисциплине обеспечивается:

1) для лиц с ограниченными возможностями здоровья по зрению:

- наличие альтернативной версии официального сайта института в сети «Интернет» для слабовидящих;

- весь необходимый для изучения материал, согласно учебному плану (в том числе, для обучающихся по индивидуальным учебным планам) предоставляется в электронном виде на диске.

- индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс;

- присутствие ассистента, оказывающего обучающемуся необходимую помощь;

- обеспечение возможности выпуска альтернативных форматов печатных материалов (крупный шрифт или аудиофайлы);

- обеспечение доступа обучающегося, являющегося слепым и использующего собаку-проводника, к зданию института.

2) для лиц с ограниченными возможностями здоровья по слуху:

- наличие микрофонов и звукоусиливающей аппаратуры коллективного пользования (аудиоколонки);

3) для лиц с ограниченными возможностями здоровья, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата, материально-технические условия должны обеспечивать возможность беспрепятственного доступа обучающихся в учебные помещения, столовые, туалетные и другие помещения организации, а также пребывания в указанных помещениях (наличие пандусов, поручней, расширенных дверных проемов и других приспособлений).

Перед началом обучения могут проводиться консультативные занятия, позволяющие студентам с ограниченными возможностями адаптироваться к учебному процессу.

В процессе ведения учебной дисциплины профессорско-преподавательскому составу рекомендуется использование социально-активных и рефлексивных методов обучения, технологий социокультурной реабилитации с целью оказания помощи обучающимся с ограниченными возможностями здоровья в установлении полноценных межличностных отношений с другими обучающимися, создании комфортного психологического климата в учебной группе.

Особенности проведения текущей и промежуточной аттестации по дисциплине для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья устанавливаются с учетом индивидуальных психофизических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и другое). При необходимости предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете или экзамене.

Автор(ы) рабочей программы дисциплины (модуля): канд. пед. наук, доцент, зав. кафедрой педагогики Сулейманова Р.В., канд. пед. наук доцент кафедры педагогики Салманова Д.А.

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):

Б1.В.01 «Игровые технологии обучения»

1. Цель освоения дисциплины (модуля):

Целью освоения дисциплины Б1.В.01 «Игровые технологии обучения» является формирование системы знаний, умений и навыков, связанных с организацией игровой деятельности школьников, реализация в учебном процессе игровых технологий и использование их результатов в практике, как базы для развития универсальных компетенций и основы для развития профессиональных компетенций педагога.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.В.01 «Игровые технологии обучения» относится к обязательной части / части, формируемой участниками образовательных отношений образовательной программы: Современные образовательные технологии.

3. Требования к результатам освоения дисциплины(модуля):

Дисциплина нацелена на формирование следующих компетенций выпускника: **УК-**

3. Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели. **ПК-2.** Способен разрабатывать и применять современные методики, технологии, приемы обучения и организации образовательной деятельности, диагностики и оценивания качества образования

4. Общая трудоемкость дисциплины (модуля) составляет 2 зачетные единицы (72 часа).

5. Семестр: 1

6. Основные разделы дисциплины (модуля):

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с изучением разделов: Игра: понятие, классификация. История игры. Основы теории игры. Игровые технологии. Компоненты игры. Мотивы игровой деятельности. Игровые технологии как вид педагогических технологий. Игровые технологии в работе со школьниками. Основы организации игровой педагогической среды. Игровые технологии в подготовке педагогов. Организационно-деятельностные игры. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий.

7. Формы текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации:
зачет

8. Авторы: канд. пед. наук, доцент, Сулейманова Р.В., канд. пед. наук доцент Салманова Д.А.