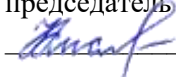


УТВЕРЖДАЮ  
Проректор по УМР и КО,  
председатель УМС СГСПУ  
 Н.Н. Кислова

## Игровые технологии на уроках иностранного языка рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	<b>Иностранных языков</b>	
Учебный план	ФЭУС-621ЭЯо(5г).plx Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) Направленность (профиль) «Экономика» и «Иностранный язык (английский)»	
Квалификация	<b>бакалавр</b>	
Форма обучения	<b>очная</b>	
Общая трудоемкость	<b>3 ЗЕТ</b>	
Часов по учебному плану	108	Виды контроля в семестрах: зачеты с оценкой 7
в том числе:		
аудиторные занятия	42	
самостоятельная работа	66	

### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр(Курс.Номер семестра на курсе)	7(4.1)		Итого	
	УП	РПД	УП	РПД
Вид занятий				
Практические	42	42	42	42
В том числе инт.	8	8	8	8
Итого ауд.	42	42	42	42
Контактная работа	42	42	42	42
Сам. работа	66	66	66	66
Итого	108	108	108	108

Направление подготовки 44.03.05: Педагогическое образование, направленность (профиль) «Экономика и Иностранный язык (английский)»

Рабочая программа дисциплины «Игровые технологии на уроках иностранного языка»

Программу составил(и):

Дичинская Людмила Евгеньевна

При наличии обучающихся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья, которым необходим особый порядок освоения дисциплины (модуля), по их желанию разрабатывается адаптированная к ограничениям их здоровья рабочая программа дисциплины (модуля).

Рабочая программа дисциплины

**Игровые технологии на уроках иностранного языка**

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 125)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль) «Экономика» и «Иностранный язык (английский)»

утвержденного учёным советом вуза от 31.08.2020 протокол № 1.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

**Иностранных языков**

Протокол от 25.08.2020 г. №1

Зав. кафедрой Л.В. Вершинина

Начальник УОП



Н.А. Доманина

**1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**Цель изучения дисциплины:** подготовка студентов организации обучения иностранному языку с применением игровых технологий

**Задачи изучения дисциплины:**

- создать представление об игровых технологиях в обучении иностранному языку;
- обеспечить опыт разработки игр для обучения иностранному языку;
- обеспечить опыт организации обучения иностранному языку с применением игровых технологий (в формате деловой игры)

**Область профессиональной деятельности:**

01 Образование и наука (в сфере начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения, профессионального образования, дополнительного образования; в сфере научных исследований)

**2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

Цикл (раздел) ОП: Б1.О.03

**2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:**

Содержание дисциплины базируется на материале:

Методика обучения иностранному языку в школе

Теория и технологии обучения

Теория и технологии воспитания

**2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**

Производственная практика (проектно-технологическая практика) (по проектированию программ внеурочной деятельности по иностранному языку)

Производственная практика (педагогическая практика) (по профилю "Иностранный язык")

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

**3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**ПК-1 Способен осуществлять педагогическую деятельность по реализации образовательного процесса по предмету**

**ПК-1.2 Реализует образовательную программу по предмету с использованием технологий профессиональной деятельности**

Знает: типологию игр в методике обучения иностранному языку; требования к играм на уроках иностранного языка; лексику классного обихода, необходимую для организации игр на уроках иностранного языка.

Умеет: определять возможности игры для формирования образовательных результатов; организовывать взаимодействие обучающихся в процессе игры, поддерживать их активность и инициативность; проектировать элементы программы обучения иностранному языку с применением игровых технологий (формируемые образовательные результаты, место игр в календарно-тематическом плане, описание применяемых игр, обоснование целесообразности применения игровых технологий).

Владеет: опытом разработки игр для формирования языковых навыков и речевых умений на уроках иностранного языка; опытом разработки ролевой /деловой игры, направленной на воспитание культуры речевого общения, освоение обучающимися основных социальных ролей, норм и правил поведения; опытом разработки урока-викторины культурно-просветительской направленности с учетом возрастных особенностей, интересов и потребностей обучающихся; опытом организации игр на уроках иностранного языка.

**4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Интеракт.
	<b>Раздел 1. Игровые технологии в обучении иностранному языку</b>			
1.1	Игровые технологии на уроке иностранного языка /Пр/	7	4	0
1.2	Игровые технологии на уроке иностранного языка /Ср/	7	6	0
1.3	Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые /Пр/	7	22	2
1.4	Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые /Ср/	7	20	0
1.5	Игровые технологии в программе обучения иностранному языку /Пр/	7	6	2

Рабочая программа дисциплины «Игровые технологии на уроках иностранного языка»

1.6	Игровые технологии в программе обучения иностранному языку /Ср/	7	20	0
<b>Раздел 2. Игровые технологии в воспитательной и культурно-просветительской деятельности</b>				
2.1	Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры /Пр/	7	4	2
2.2	Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры /Ср/	7	10	0
2.3	Урок-викторина культурно-просветительской направленности /Пр/	7	6	2
2.4	Урок-викторина культурно-просветительской направленности /Ср/	7	10	0

**5. Оценочные и методические материалы по дисциплине (модулю)**

**5.1. Содержание аудиторной работы по дисциплине (модулю)**

Практическое занятие №1

Игровые технологии на уроках иностранного языка (2 часа)

Вопросы и задания:

1. Охарактеризуйте понятие игровой технологии.
2. Охарактеризуйте специфику игры как вида деятельности.

Практическое занятие №2 (2 часа)

Типология игр в методике обучения иностранному языку

Вопросы и задания:

1. Охарактеризуйте типологию игр в методике обучения иностранному языку (языковые и речевые; ролевые, деловые игры, квесты).
2. Опишите требования к играм на уроках иностранного языка.
3. Охарактеризуйте возможности игры в формировании образовательных результатов.
4. Выберите игру и сформулируйте образовательные (предметные и метапредметные) результаты для игры.

Практическое занятие №3 (4 часа)

Фонетические игры

Вопросы и задания:

1. Представьте и обсудите фрагменты уроков иностранного языка с применением фонетических игр.

Практическое занятие 4 (4 часа)

Лексические и грамматические игры

Вопросы и задания:

1. Представьте и обсудите фрагменты уроков иностранного языка с применением лексических и грамматических игр.

Практическое занятие №5 (4 часа)

Орфографические игры

Вопросы и задания:

1. Представьте и обсудите фрагменты уроков иностранного языка с применением орфографических игр.

Практическое занятие №6 (4 часа)

Речевые игры: говорение

Вопросы и задания:

1. Представьте и обсудите фрагменты уроков иностранного языка с применением речевых игр, направленных на формирование умений говорения.

Практическое занятие №7 (4 часа)

Речевые игры: аудирование, чтение и письмо

Вопросы и задания:

1. Представьте и обсудите фрагменты уроков иностранного языка с применением речевых игр, направленных на формирование умений аудирования, чтения и письма.

Практическое занятие №8 (2 часа)

Контрольная работа

Рабочая программа дисциплины «Игровые технологии на уроках иностранного языка»

Практическое занятие №9 (6 часов)

Игровые технологии в программе обучения иностранному языку

Вопросы и задания:

1. Проанализируйте один модуль программы обучения иностранному языку: задачи модуля, задачи уроков модуля, образовательные результаты.
2. Обоснуйте место игр в структуре модуля и урока.
3. Сформулируйте образовательные результаты для игр.
4. Опишите ход игр.

Практическое занятие №10 (4 часа)

Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры

Вопросы и задания:

1. Обоснуйте возможности ролевой и деловой игры для решения задач воспитания школьников.
2. Проведите разработанную ролевою или деловую игру в группе студентов, выступая в роли учителя.

Практическое занятие №11 (4 часа)

Урок-викторина культурно-просветительской направленности

Вопросы и задания:

1. Проведите разработанный урок-викторину культурно-просветительской направленности в группе студентов, выступая в роли учителя.

Практическое занятие №12 (2 часа)

Контрольная работа

**5.2. Содержание самостоятельной работы по дисциплине (модулю)**

**Содержание обязательной самостоятельной работы по дисциплине**

№ п/п	Темы дисциплины	Содержание самостоятельной работы студентов	Продукты деятельности
1	Игровые технологии на уроке иностранного языка	Формулировка предметных и метапредметных результатов для игры Заучивание лексики для организации игровой деятельности на уроке.	Предметные и метапредметные результаты игры. Выученная лексика для организации игровой деятельности на уроке.
2	Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые	Разработка фрагмента урока с применением игры: фонетическая, грамматическая, лексическая, речевая игры.	Технологические карты и сценарий части урока с применением игры: фонетическая, грамматическая, лексическая, речевая игры.
3	Игровые технологии в программе обучения иностранному языку	Разработка элементов программы обучения иностранному языку с применением игровых технологий (формируемые образовательные результаты, место игр в структуре модуля и урока), описание применяемых игр, обоснование целесообразности применения игровых технологий).	Элементы программы обучения ИЯ с применением игровых технологий один модуль по заданному УМК (формируемые предметные результаты, место игр в структуре модуля и урока, описание игр)
4	Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры	Разработка ролевой / деловой игры, направленной на воспитание культуры речевого общения, освоение обучающимися основных социальных ролей, норм и правил поведения.	Технологические карты и сценарий уроков, методические материалы для уроков.
5	Урок-викторина культурно-просветительской направленности.	Разработка технологической карты урока-викторины культурно-просветительской направленности с предоставлением необходимых дидактических материалов.	Технологические карты и сценарий уроков, методические материалы для уроков.

**Содержание самостоятельной работы по дисциплине на выбор студента**

№ п/п	Темы дисциплины	Содержание самостоятельной работы студентов	Продукты деятельности
1	Игровые технологии на уроке иностранного языка		

Рабочая программа дисциплины «Игровые технологии на уроках иностранного языка»

2	Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые	Анализ учебно-методических пособий и периодических изданий с целью создания банка лингвистических игр разных типов.	Банк лингвистических игр, примеры разработанных игр.
3	Игровые технологии в программе обучения иностранному языку		
4	Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры	Поиск электронных ресурсов и печатных изданий по вопросам применения игр в обучении иностранному языку, составление аннотированного списка ресурсов.	Список ресурсов с аннотациями.
5	Урок-викторина культурно-просветительской направленности.		

**5.3. Образовательные технологии**

При организации изучения дисциплины будут использованы следующие образовательные технологии: информационно-коммуникационные технологии, технология организации самостоятельной работы, технология рефлексивного обучения, технология модульного обучения, технология игрового обучения, технологии групповой дискуссии, интерактивные технологии, технология проблемного обучения, технология организации учебно-исследовательской деятельности, технология проектного обучения, технология развития критического мышления.

**5.4. Текущий контроль, промежуточный контроль и промежуточная аттестация**

Балльно-рейтинговая карта дисциплины оформлена как приложение к рабочей программе дисциплины. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине оформлен отдельным документом.

**6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

**6.1. Рекомендуемая литература**

**6.1.1. Основная литература**

	Авторы, составители	Заглавие, ссылка на электронную библиотечную	Издательство, год
Л1.1	Пономарев, В. Д.	Педагогика игры // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <a href="http://www.iprbookshop.ru/55441.html">http://www.iprbookshop.ru/55441.html</a>	Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2003
Л1.2	М.В. Салтыкова, Г.Е. Поторочина	Методика преподавания и технологии обучения иностранному языку в образовательной организации: учебно-методическое пособие URL: <a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=458730">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=458730</a>	Глазов: Глазовский государственный педагогический институт, 2016

**6.1.2. Дополнительная литература**

	Авторы, составители	Заглавие, ссылка на электронную библиотечную	Издательство, год
Л2.1	Хохлова, В. В.	Социокультурное взаимодействие в учебной игре : монография // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <a href="http://www.iprbookshop.ru/21551.html">http://www.iprbookshop.ru/21551.html</a>	Саратов : Вузовское образование, 2014
Л2.2	Кайтанджян, М. Г.	Английский язык. Песни-игры : учебно-методическое пособие // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <a href="http://www.iprbookshop.ru/36214.html">http://www.iprbookshop.ru/36214.html</a>	Саратов : Вузовское образование, 2015
Л2.3	Морозова, С. М.	Деловые игры, задачи, тесты // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <a href="http://www.iprbookshop.ru/47913.html">http://www.iprbookshop.ru/47913.html</a>	Москва : Московская государственная академия водного транспорта, 2010
Л2.4	Матвеева, Н. В.	Ролевая игра по теме «Презентация фирмы (предприятия)» : учебное пособие по английскому языку для студентов, обучающихся по специальности «Логистика и управление цепями поставок» // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <a href="http://www.iprbookshop.ru/70277.html">http://www.iprbookshop.ru/70277.html</a>	Саратов : Ай Пи Эр Медиа, 2018

Рабочая программа дисциплины «Игровые технологии на уроках иностранного языка»

Л2.5	Муталапов, И. Д.	Формирование профессиональных коммуникативных компетенций инженеров-технологов в учебных деловых играх : монография // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <a href="http://www.iprbookshop.ru/62336.html">http://www.iprbookshop.ru/62336.html</a>	Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2013
------	------------------	---	---

**6.2 Перечень программного обеспечения**

- Acrobat Reader DC
- Dr.Web Desktop Security Suite, Dr.Web Server Security Suite
- GIMP
- Microsoft Office 365 Pro Plus - subscription license (12 month) (Пакет программ Word, Excel, Access, PowerPoint, Outlook, OneNote, Publisher, Teams, OneDrive, Yammer, Stream, SharePoint Online).
- Microsoft Windows 10 Education
- XnView
- Архиватор 7-Zip
- 1С:ИТС ПРОФ ВУЗ
- Программная система для обнаружения текстовых заимствований в учебных и научных работах «Антиплагиат.ВУЗ»

**6.3 Перечень информационных справочных систем**

- Информационно-образовательная программа «Росметод»
- СПС «ГАРАНТ-Аналитик»
- СПС «Консультант-Плюс»
- Elsevier (база данных «Freedom Collection») и коллекции электронных книг «Freedom Collection eBook collection»,
- SCOPUS издательства Elsevier
- SpringerNature (национальная подписка на полнотекстовые ресурсы)
- БД «Polpred.com. Обзор СМИ»
- УИС РОССИЯ
- ЭБС «E-LIBRARY.RU»
- ЭБС «РУКОНТ» (Контекстум)
- ЭБС «Университетская библиотека онлайн»
- ЭБС «ЮРАЙТ» (Коллекция Легендарные книги)
- ЭБС «IPR BOOKS»

**7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

7.1	Наименование специального помещения: помещение для самостоятельной работы, Читальный зал. Оснащенность: ПК-4шт., Принтер-1шт., Телефон-1шт., Письменный стол-4 шт., Парты-2 шт.
7.2	Наименование специального помещения: учебная аудитория для проведения лекционных занятий, практических занятий, групповых консультаций, текущего контроля, промежуточной аттестации, Учебная аудитория. Оснащенность: Меловая доска-1шт., Комплект учебной мебели, ноутбук, проекционное оборудование (мультимедийный проектор и экран).

**8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Курс включает в себя два основных раздела. В первом студенты знакомятся с основами теории измерения в физическом воспитании и спорте. Здесь раскрываются предмет, содержание и методы исследования спортивной метрологии. Рассматриваются прикладные аспекты обработки и анализа материалов комплексного контроля, основы теории тестов и теории оценок, а также методы квалиметрии.

Второй раздел посвящен метрологическим основам комплексного контроля в физическом воспитании и спорте, который включает в себя теоретические и практические вопросы контроля различных сторон подготовленности спортсменов (технической, физической и т.п.).

1. Изучив глубоко содержание учебной дисциплины, целесообразно разработать матрицу наиболее предпочтительных методов обучения и форм самостоятельной работы студентов, адекватных видам лекционных и семинарских занятий.
2. Необходимо предусмотреть развитие форм самостоятельной работы, выводя студентов к завершению изучения учебной дисциплины на её высший уровень.
3. Пакет заданий для самостоятельной работы следует выдавать в начале семестра, определив предельные сроки их выполнения и сдачи.

Балльно-рейтинговая карта дисциплины «Игровые технологии на уроках иностранного языка»

Курс 4 Семестр 7

Вид контроля		Минимальное количество баллов	Максимальное количество баллов
<b>Наименование раздела: Игровые технологии в обучении иностранному языку</b>			
Текущий контроль по разделу:			70
1	Аудиторная работа	22	36
2	Самостоятельная работа (специальные обязательные формы)	19	29
3	Самостоятельная работа (специальные формы на выбор студента)		5
Контрольное мероприятие по разделу		3	5
Промежуточный контроль		40	75
<b>Наименование раздела: Игровые технологии в воспитательной и культурно-просветительской деятельности</b>			
Текущий контроль по разделу:			20
1	Аудиторная работа	3	5
2	Самостоятельная работа (специальные обязательные формы)	6	10
3	Самостоятельная работа (специальные формы на выбор студента)		5
Контрольное мероприятие по разделу		3	5
Промежуточный контроль		12	25
Промежуточная аттестация		56	100

Вид контроля		Перечень или примеры заданий, критерии оценки и количество баллов	Темы для изучения и образовательные результаты
<b>Текущий контроль по разделу «Игровые технологии в обучении иностранному языку»</b>			
1	Аудиторная работа	<p><i>Максимально 36 баллов</i></p> <p><i>Устный ответ по темам модуля (2 ответа*3 балла=6 баллов)</i></p> <p>3 балла - ответ, который показывает прочные знания изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность явлений, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа.</p> <p>2 балла - ответ, обнаруживающий прочные знания изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность явлений, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа. Однако допускается одна – две неточности в ответе.</p>	<p>Темы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Игровые технологии на уроке иностранного языка</li> <li>Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые</li> <li>Игровые технологии в программе обучения иностранному языку</li> </ol> <p>Образовательные результаты:</p> <p>Знает: типологию игр в методике обучения иностранному языку; требования к играм на уроках иностранного языка; лексику классного обихода, необходимую для организации игр на уроках иностранного языка.</p>



Рабочая программа дисциплины «Игровые технологии на уроках иностранного языка»

		<p>1 балл - ответ, свидетельствующий в основном о знании изучаемой предметной области, отличающийся недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа. <i>Представление фрагмента урока с применением игр (4 фрагмента*5 баллов=20 баллов)</i> 5 баллов – студент демонстрирует хорошие организационные и коммуникативные умения (в том числе, знание речевых образцов на ИЯ), знание сценария урока. 4 балла – студент демонстрирует хорошие организационные и коммуникативные умения (в том числе, знание речевых образцов на ИЯ), испытывает затруднения, связанные со знанием сценария урока. 3 балла – студент демонстрирует хорошие организационные и коммуникативные умения, (имеются неточности в использовании речевых образцов на ИЯ), испытывает трудности, связанные со знанием сценария урока. <i>Устный ответ по лексике для организации игр на уроке иностранного языка: перевод выражений классного обихода с русского языка на английский (10 баллов)</i> За отсутствие эквивалента или неправильный эквивалент снимается 0.5 балла</p>	<p>Умеет: организовывать взаимодействие обучающихся в процессе игры, поддерживать их активность и инициативность. Владеет: опытом организации игр на уроках иностранного языка.</p>
2	<p>Самостоятельная работа (обязательные формы)</p>	<p><i>Максимально – 29 баллов</i> <i>Формулировка предметных и метапредметных результатов для игры (3 балла).</i> 3 балла – все результаты сформулированы в соответствии с ФГОС и могут формироваться в указанной игре. 2 балла - все результаты сформулированы в соответствии с ФГОС, но не все результаты могут формироваться в указанной игре. <i>Технологическая карта и сценарий фрагмента урока по иностранному языку с применением игр (4 фрагмента*4 балла=16 баллов)</i> 4 балла – технологическая карта подготовлена по схеме (задачи игры, этап урока, деятельность учителя, деятельность обучающихся, образовательные результаты), сценарий урока содержит речь учителя и примерные ответы обучающихся на всех этапах организации игры, речь грамотная, учебные материалы, задания, формы учебного взаимодействия и методы соответствуют поставленным задачам и возрастным особенностям учащихся. 3 балла – в технологической карте отсутствует один из элементов (задачи игры, этап урока, деятельность учителя, деятельность обучающихся, образовательные результаты), сценарий урока содержит речь учителя и примерные ответы обучающихся на всех этапах организации игры, речь грамотная, учебные материалы, задания, формы учебного взаимодействия и методы соответствуют поставленным задачам и возрастным особенностям учащихся. 2 балла – в технологической карте отсутствует один-два элемента (задачи игры, этап урока, деятельность учителя, деятельность обучающихся, образовательные</p>	<p>Темы: Игровые технологии на уроке иностранного языка Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые Игровые технологии в программе обучения иностранному языку Образовательные результаты: Умеет: определять возможности игры для формирования образовательных результатов; организовывать взаимодействие обучающихся в процессе игры, поддерживать их активность и инициативность; проектировать элементы программы обучения иностранному языку с применением игровых технологий (формируемые образовательные результаты, место игр в календарно-тематическом плане, описание применяемых игр, обоснование целесообразности применения игровых технологий).</p>

Рабочая программа дисциплины «Игровые технологии на уроках иностранного языка»

		<p>результаты), сценарий урока содержит речь учителя и примерные ответы обучающихся на всех на отдельных этапах организации игры, в речи присутствуют 1-2 ошибки, учебные материалы, задания, формы учебного взаимодействия и методы соответствуют поставленным задачам и возрастным особенностям учащихся.</p> <p><i>Разработка элементов программы обучения ИЯ с применением игровых технологий один модуль по заданному УМК: формируемые предметные результаты, место игр в структуре модуля, описание игр (10 баллов)</i></p> <p><i>2 балла за каждый пункт:</i> соответствие игр формируемым предметным результатам, соответствие места игры в структуре модуля и задачам обучения, корректная формулировка предметных результатов, деятельность учителя и учащихся позволяет сформировать указанные результаты, игровой характер задания.</p>	<p>Владеет: опытом разработки игр для формирования языковых навыков и речевых умений на уроках иностранного языка.</p>
3	Самостоятельная работа (на выбор студента)	<p><i>Максимально 5 баллов</i></p> <p><i>Создание банка игр разных типов (5 баллов)</i></p> <p><i>По 1 баллу за каждый пункт:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- количество не менее 20;</li> <li>- соответствие возрасту учащихся и целям обучения иностранному языку;</li> <li>- указание цели проведения игры;</li> <li>- формулировка образовательных результатов к игре;</li> <li>- систематизированность банка лингвистических игр.</li> </ul>	<p>Темы:</p> <p>Игровые технологии на уроке иностранного языка</p> <p>Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые</p> <p>Игровые технологии в программе обучения иностранному языку.</p> <p>Образовательные результаты:</p> <p>Умеет: определять возможности игры для формирования образовательных результатов</p>
	Контрольное мероприятие по разделу	<p><i>5 баллов</i></p> <p><i>Описание хода игр с конкретным материалом, направленных на формирование заданных навыков и умений у заданной группы обучающихся (5 игр)</i></p> <p><i>Критерии оценки: по одному баллу за соответствие поставленной задаче и за соответствие требованиям к лингвистическим играм.</i></p>	<p>Темы:</p> <p>Игровые технологии на уроке иностранного языка</p> <p>Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые</p> <p>Игровые технологии в программе обучения иностранному языку</p> <p>Образовательные результаты:</p> <p>Умеет: определять возможности игры для формирования образовательных результатов; организовывать взаимодействие обучающихся в процессе игры.</p> <p>Владеет: опытом разработки игр для формирования языковых навыков и речевых умений на уроках иностранного языка.</p>
	Промежуточный контроль (количество баллов)	40-75	
<b>Текущий контроль по разделу «Игровые технологии в воспитательной и культурно-просветительской деятельности»</b>			

1	Аудиторная работа	<p><i>Максимально – 5 баллов</i>  <i>Представление ролевой, деловой игры или игры-викторины (5 баллов)</i>                      5 баллов – студент демонстрирует хорошие организационные и коммуникативные умения (в том числе, знание речевых образцов на ИЯ), знание сценария урока.                      4 балла – студент демонстрирует хорошие организационные и коммуникативные умения (в том числе, знание речевых образцов на ИЯ), испытывает затруднения, связанные со знанием сценария урока.                      3 балла – студент демонстрирует хорошие организационные и коммуникативные умения, (имеются неточности в использовании речевых образцов на ИЯ), испытывает трудности, связанные со знанием сценария урока.</p>	<p>Темы:                      Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры                      Урок-викторина культурно-просветительской направленности.                      Образовательные результаты:                      Умеет: определять возможности игры для решения задач воспитания школьников; подбирать материалы для урока-викторины культурно-просветительской направленности с учетом возрастных особенностей, интересов и потребностей обучающихся.                      Владеет: опытом разработки ролевой /деловой игры, направленной на воспитание культуры речевого общения, освоение обучающимися основных социальных ролей, норм и правил поведения; опытом разработки урока-викторины культурно-просветительской направленности с учетом возрастных особенностей, интересов и потребностей обучающихся.</p>
2	Самостоятельная работа (обязательные формы)	<p><i>Максимально – 10 баллов</i>  <i>Разработка технологической карты и сценария ролевой / деловой игры, направленной на воспитание культуры речевого общения, освоение обучающимися основных социальных ролей, норм и правил поведения (5 баллов)</i>  <i>Разработка технологической карты урока-викторины культурно-просветительской направленности с предоставлением необходимых дидактических материалов (5 баллов)</i>                      5 баллов – технологическая карта подготовлена по схеме (задачи игры, этап урока, деятельность учителя, деятельность обучающихся, образовательные результаты), сценарий урока содержит речь учителя и примерные ответы обучающихся на всех этапах организации игры, речь грамотная, учебные материалы, задания, формы учебного взаимодействия и методы соответствуют поставленным задачам и возрастным особенностям учащихся, подготовлены все необходимые материалы для игры.                      4 балла – в технологической карте отсутствует один из элементов (задачи игры, этап урока, деятельность учителя, деятельность обучающихся, образовательные результаты), сценарий урока содержит речь учителя и примерные ответы обучающихся на всех этапах организации игры, речь грамотная, учебные материалы, задания, формы учебного взаимодействия и методы соответствуют поставленным задачам и</p>	<p>Темы:                      Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры                      Урок-викторина культурно-просветительской направленности.                      Образовательные результаты:                      Умеет: определять возможности игры для решения задач воспитания школьников; подбирать материалы для урока-викторины культурно-просветительской направленности с учетом возрастных особенностей, интересов и потребностей обучающихся.                      Владеет: опытом разработки ролевой /деловой игры, направленной на воспитание культуры речевого общения, освоение обучающимися основных социальных ролей, норм и правил поведения; опытом разработки урока-викторины культурно-просветительской направленности с учетом возрастных</p>

Рабочая программа дисциплины «Игровые технологии на уроках иностранного языка»

		<p>возрастным особенностям учащихся, подготовлены все необходимые материалы для игры.</p> <p>3 балла – в технологической карте отсутствует один-два элемента (задачи игры, этап урока, деятельность учителя, деятельность обучающихся, образовательные результаты), сценарий урока содержит речь учителя и примерные ответы обучающихся на всех на отдельных этапах организации игры, в речи присутствуют 1-2 ошибки, учебные материалы, задания, формы учебного взаимодействия и методы соответствуют поставленным задачам и возрастным особенностям учащихся, материалы для игры подготовлены не в полном объеме.</p>	<p>особенностей, интересов и потребностей обучающихся.</p>
3	Самостоятельная работа (на выбор студента)	<p><i>Максимально – 5 баллов</i></p> <p><i>Создание банка электронных ресурсов по применению игр на уроках иностранного языка (5 баллов)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- количество ресурсов не менее 10 – 1 балл;</li> <li>- соответствие теме – 2 балла;</li> <li>- наличие аннотации – 2 балла.</li> </ul>	<p>Темы:</p> <p>Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры</p> <p>Урок-викторина культурно-просветительской направленности.</p> <p>Образовательные результаты:</p> <p>Умеет: определять возможности игры для решения задач обучения и воспитания школьников.</p>
	Контрольное мероприятие по разделу	<p><i>5 баллов</i></p> <p>Разработка сценария фрагмента урока, направленного на решение задач воспитания школьников, с применением игры.</p> <p><i>по 1 баллу за каждый пункт:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- соответствие поставленной задаче обучения;</li> <li>- соответствие требованиям к играм;</li> <li>- умение планировать речевое взаимодействие с детьми;</li> <li>- грамотная английская речь;</li> <li>- наличие комментариев для педагога.</li> </ul>	<p>Темы:</p> <p>Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры</p> <p>Урок-викторина культурно-просветительской направленности.</p> <p>Образовательные результаты:</p> <p>Умеет: определять возможности игры для решения задач воспитания школьников.</p> <p>Владеет: опытом разработки ролевой /деловой игры, направленной на воспитание культуры речевого общения, освоение обучающимися основных социальных ролей, норм и правил поведения.</p>
	Промежуточный контроль (количество баллов)	12-25	
	Промежуточная аттестация	Представлены в фонде оценочных средств для промежуточной аттестации по дисциплине	