

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Кислова Наталья Николаевна
Должность: Проректор по УМР и качеству образования
Дата подписания: 25.05.2016
Уникальный программный ключ:
52802513f5b14a975b3e9b13008093d5726b159bf6064f865ae65b96a966c035

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования**

«Самарский государственный социально-педагогический университет»

Кафедра иностранных языков

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 **Иностранных языков**
Учебный план ФЭУС-616ЭЯо(5г)АБ.plx
Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

С изменениями:
протокол №8 от 25.03.2016
протокол №1 от 30.08.2016
протокол №8 от 31.03.2017
протокол №4 от 30.11.2018
протокол №11 от 21.06.2019

Квалификация **бакалавр**
Форма обучения **очная**
Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108
в том числе:
аудиторные занятия 42
самостоятельная работа 66
Виды контроля в семестрах:
зачеты с оценкой 10

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр(Курс.Номер семестра на курсе)	10(5.2)		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

Программу составил(и):

Л.Е. Дичинская

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 по направлению подготовки 44.03.05 ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

(С ДВУМЯ ПРОФИЛЯМИ ПОДГОТОВКИ) (уровень бакалавриата) (приказ Минобрнауки России от 09.02.2016г. №№91)

составлена на основании учебного плана:

Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

С изменениями:

протокол №8 от 25.03.2016

протокол №1 от 30.08.2016

протокол №8 от 31.03.2017

протокол №4 от 30.11.2018

протокол №11 от 21.06.2019

утвержденного учёным советом вуза от 31.08.2015 протокол № 1.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Иностранных языков

Протокол от 28.08.2018 г. № 1

Зав. кафедрой Вершинина Л.В.

Начальник УОП

_____ Н.А. Доманина

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Целью изучения дисциплины является теоретическая и практическая профессиональная подготовка студентов к преподаванию предмета «Иностранный язык» в начальной школе.

Изучение дисциплины готовит студентов к решению следующих задач профессиональной деятельности:

в области педагогической деятельности:

обучение и воспитание в сфере образования в соответствии с требованиями образовательных стандартов;

использование технологий, соответствующих возрастным особенностям обучающихся и отражающих специфику предметных областей.

в области проектной деятельности:

проектирование содержания образовательных программ и современных педагогических технологий с учетом особенностей образовательного процесса, задач воспитания и развития личности через преподаваемые учебные предметы.

в области культурно-просветительской деятельности:

организация культурного пространства.

Область профессиональной деятельности выпускников, освоивших программу бакалавриата, включает образование, социальную сферу, культуру.

Объектами профессиональной деятельности выпускников, освоивших дисциплину, являются обучение и воспитание.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП: Б1.В.ДВ.13

2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Содержание дисциплины базируется на материале

Практика устной и письменной речи

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

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

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

ПК-1: готовностью реализовывать образовательные программы по учебным предметам в соответствии с требованиями образовательных стандартов

Знать:

типологию игр в методике обучения иностранному языку; требования к играм на уроках иностранного языка

Уметь:

определять возможности игры для формирования образовательных результатов

Владеть:

опытом разработки игр для формирования языковых навыков и речевых умений на уроках иностранного языка

ПК-7: способностью организовывать сотрудничество обучающихся, поддерживать их активность, инициативность и самостоятельность, развивать творческие способности

Знать:

лексику классного обихода, необходимую для организации игр на уроках иностранного языка

Уметь:

организовывать взаимодействие обучающихся в процессе игры, поддерживать их активность и инициативность

Владеть:

опытом организации игр на уроках иностранного языка

ПК-3: способностью решать задачи воспитания и духовно-нравственного развития, обучающихся в учебной и внеучебной деятельности

Знать:

Уметь:

определять возможности игры для решения задач воспитания школьников

Владеть:

опытом разработки ролевой /деловой игры, направленной на воспитание культуры речевого общения, освоение обучающимися основных социальных ролей, норм и правил поведения

ПК-8: способностью проектировать образовательные программы

Знать:
Уметь:
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)
Владеть:

ПК-13: способностью выявлять и формировать культурные потребности различных социальных групп

Знать:
Уметь:
подбирать материалы для урока-викторины культурно-просветительской направленности с учетом возрастных особенностей, интересов и потребностей обучающихся
Владеть:

ПК-14: способностью разрабатывать и реализовывать культурно-просветительские программы

Знать:
Уметь:
Владеть:
опытом разработки урока-викторины культурно-просветительской направленности с учетом возрастных особенностей, интересов и потребностей обучающихся

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен

3.1 Знать:
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
3.2 Уметь:
определять возможности игры для формирования образовательных результатов; определять возможности игры для решения задач воспитания школьников; 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); подбирать материалы для урока-викторины культурно-просветительской направленности с учетом возрастных особенностей, интересов и потребностей обучающихся
3.3 Владеть:
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 организации игр на уроках иностранного языка

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Интеракт.
	Раздел 1. Игровые технологии в обучении иностранному языку			
1.1	Игровые технологии на уроке иностранного языка /Пр/	10	4	2
1.2	Игровые технологии на уроке иностранного языка /Ср/	10	14	0
1.3	Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые /Пр/	10	22	2
1.4	Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые /Ср/	10	14	0
1.5	Игровые технологии в программе обучения иностранному языку /Пр/	10	6	2
1.6	Игровые технологии в программе обучения иностранному языку /Ср/	10	14	0
	Раздел 2. Игровые технологии в воспитательной и культурно-просветительской деятельности			
2.1	Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры /Пр/	10	4	0
2.2	Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры /Ср/	10	12	0
2.3	Урок-викторина культурно-просветительской направленности /Пр/	10	6	2
2.4	Урок-викторина культурно-просветительской направленности /Ср/	10	12	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
Вопросы и задания:
1. Понятие игровой технологии.
2. Специфика игры как вида деятельности.

Практическое занятие №2
Типология игр в методике обучения иностранному языку
Вопросы и задания:
1. Типология игр в методике обучения иностранному языку (языковые и речевые; ролевые, деловые игры, квесты).
2. Требования к играм на уроках иностранного языка.
3. Возможности игры в формировании образовательных результатов.
4. Формулировка образовательных (предметных и метапредметных) результатов для игры.

Практическое занятие №3
Фонетические игры
Вопросы и задания:
1. Представление и обсуждение фрагментов уроков иностранного языка с применением фонетических игр.

Практическое занятие 4
Лексические и грамматические игры
Вопросы и задания:
1. Представление и обсуждение фрагментов уроков иностранного языка с применением лексических и грамматических игр.

Практическое занятие №5
Орфографические игры
Вопросы и задания:
1. Представление и обсуждение фрагментов уроков иностранного языка с применением орфографических игр.

Практическое занятие №6
Речевые игры: говорение
Вопросы и задания:
1. Представление и обсуждение фрагментов уроков иностранного языка с применением речевых игр, направленных на формирование умений говорения.

Практическое занятие №7
Речевые игры: аудирование, чтение и письмо
Вопросы и задания:
1. Представление и обсуждение фрагментов уроков иностранного языка с применением речевых игр, направленных на формирование умений аудирования, чтения и письма.

Практическое занятие №8
Контрольная работа

Практическое занятие №9
Игровые технологии в программе обучения иностранному языку
Вопросы и задания:
1. Анализ одного модуля программы обучения иностранному языку: задачи модуля, задачи уроков модуля, образовательные результаты.
2. Обоснование места игр в структуре модуля и урока.
3. Формулировка образовательных результатов для игр.
4. Описание хода игр.

Практическое занятие №10
Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры
Вопросы и задания:
1. Возможности ролевой и деловой игры для решения задач воспитания школьников.
2. Представление ролевой или деловой игры.

Практическое занятие №11
Урок-викторина культурно-просветительской направленности
Вопросы и задания:
1. Представление урока-викторины культурно-просветительской направленности.

Практическое занятие №12
Контрольная работа

5.2. Содержание самостоятельной работы по дисциплине (модулю)

Содержание обязательной самостоятельной работы студентов по темам:

№ 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,	Разработка фрагмента урока с применением игры: фонетическая,	Технологические карты и сценарий части урока с

	фонетические, орфографические, речевые	грамматическая, лексическая, речевая игры.	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
1.	Игровые технологии на уроке иностранного языка	Анализ учебно-методических пособий и периодических изданий с целью создания банка лингвистических игр разных типов.	Банк лингвистических игр, примеры разработанных игр.
2.	Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые		
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	Издательство, год
Л1.1	Ариян М.А.	Педагогические технологии обучения иностранным языкам в школе: учебное пособие http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=482497	Москва : Флинта, 2016
Л1.2	авт.-сост. М.В. Салтыкова, Г.Е. Поторочина	Методика преподавания и технологии обучения иностранному языку в образовательной организации: учебно- методическое пособие http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=458730	Глазов: Глазовский государственный педагогический институт, 2016

6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
--	---------------------	----------	-------------------

Л2.1	Пономарев В.Д.	Педагогика игры http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=132892	Кемерово : КемГУКИ, 2003
Л2.2	авт. сост. Н.И. Красюк, В.В. Красюк	Стихи и игры на английском языке http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=256457	Ростов-н/Д : Феникс, 2014
Л2.3	Шаронова С.А.	Социальные технологии: деловые игры http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=277161	Москва : Издательство ПСТГУ, 2013

6.2 Перечень программного обеспечения

- 1С:Предприятие 8. Комплект для обучения высших и средних учебных заведений
- ABBYY Lingvo x6 Многоязычная Академическая версия (30 раб. мест)
- Acrobat Reader DC
- Dr.Web Desktop Security Suite, Dr.Web Server Security Suite
- GIMP
- Microsoft Access 2016, 2019
- Microsoft Office 2016 Professional Plus (Пакет программ Word, Excel, Access, PowerPoint, Outlook, OneNote, Publisher)
- Microsoft Office 365 Pro Plus - subscription license (12 month) (Пакет программ Word, Excel, Access, PowerPoint, Outlook, OneNote, Publisher, Skype for Business, OneDrive, SharePoint Online)
- Microsoft Project 2016, 2019
- Microsoft Visio 2016, 2019
- Microsoft Windows 10 Education
- Microsoft Windows 7/8.1 Professional
- RINEL Lingvo v7.0
- XnView
- Автоматизированная система управления региональной системой образования (АСУ PCO) «Сетевой Город. Образование»
- Архиватор 7-Zip

- НордМастер 5.0, НордКлиент (16 рабочих мест)
- Программная система для обнаружения текстовых заимствований в учебных и научных работах «Антиплагиат.ВУЗ»
- Система бизнес-моделирования Business Studio 4.0

6.3 Перечень информационных справочных систем

- Elsevier (база данных «Freedom Collection» и коллекции электронных книг «Freedom Collection eBook collection», национальная подписка на полнотекстовые ресурсы)
- SCOPUS издательства Elsevier
- SpringerNature (национальная подписка на полнотекстовые ресурсы)
- База данных международных индексов научного цитирования Web of Science
- БД «Polpred.com. Обзор СМИ»
- УИС РОССИЯ
- ЭБС «E-LIBRARY.RU»
- ЭБС «ЛАНЬ»
- ЭБС «РУКОНТ» (Контекстум)
- ЭБС «Университетская библиотека онлайн»
- ЭБС «ЮРАЙТ» (Коллекция Легендарные книги)
- 1С:ИТС ПРОФ ВУЗ

- Информационно-образовательная программа «Росметод»
- СПС «ГАРАНТ-Аналитик»
- СПС «Консультант-Плюс»

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

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

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Методические рекомендации для студентов по организации изучения дисциплины

Самостоятельная работа с методическими материалами позволяет увеличить объем усваиваемого содержания и развивает компетенции в сфере профессионального саморазвития. Самостоятельно изученные материалы могут в дальнейшем использоваться для работы в малых группах.

Методические рекомендации для преподавателей по организации изучения дисциплины

При изучении первого раздела роль и место игровых технологий в процессе обучения иностранному языку, типология игр в методике обучения иностранному языку (языковые и речевые), также рассматривается квест-технология, сочетающая элементы игры и проектной деятельности. В данном разделе также рассматриваются требования к организации игр на уроке. Кроме того, студенты учатся формулировать предметные и метапредметные результаты, формируемые в процессе игры. При изучении второго раздела каждый тип игр рассматривается в связи с аспектом изучения языка, освоению которого способствует игра. Это позволяет определить цель игры, выбрать или модифицировать игру для разных этапов овладения навыком или умением. При изучении третьего раздела необходимо уделить внимание типовым программам по иностранному языку, представленным на сайтах издательств учебной литературы, например издательства «Просвещение» <https://www.prosv.ru/>. Работу целесообразно организовать следующим образом. На первом этапе студенты работают в группах под руководством преподавателя: анализируют один модуль программы по выбранному УМК, определяют задачи и образовательные результаты модуля, разрабатывают задания на основе игры для каждого урока модуля, формулирует задачу игры и образовательные результаты, формируемые в игре, обосновывают место игры в структуре урока. актуализируются знания о типах и структуре урока. На втором этапе студенты выполняют аналогичное задание, но с учетом неоднородности учебной группы или наличия определенной проблемы в группе обучающихся (низкий уровень навыков чтения, языковой барьер, низкая мотивация и т.п.). В процессе изучения четвертого раздела рассматривается воспитательный и культурно-просветительский потенциал игр. Студентам предлагается разработать и представить ролевую / деловую игру, направленную на воспитание культуры речевого общения, освоение обучающимися основных социальных ролей, норм и правил поведения, а также урок-викторину культурно-просветительской направленности с предоставлением необходимых дидактических материалов.

Вид контроля		Минимальное количество баллов	Максимальное количество баллов
Модуль 1. Игровые технологии в обучении иностранному языку			
Текущий контроль по модулю:			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 модулю		3	5
Промежуточный контроль		40	75
Модуль 2. Игровые технологии в воспитательной и культурно-просветительской деятельности			
Текущий контроль по модулю:			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 модулю		3	5
Промежуточный контроль		12	25
Промежуточная аттестация		56	100

Соотношение баллов и академических оценок:

Общее количество набранных баллов		Академическая оценка
min	Max	
56	71	3 (удовлетворительно)
72	86	4 (хорошо)
87	100	5 (отлично)

Таблица 2

Вид контроля	Примеры заданий, критерии оценки и количество баллов	Темы для изучения и образовательные результаты
Модуль 1. Игровые технологии в обучении иностранному языку		
Текущий контроль по модулю	70 баллов	
1	<p><i>Максимально 36 баллов</i> <i>Устный ответ по темам модуля (2 ответа*3 балла=6 баллов)</i> 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. 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. 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.</p>	<p>Темы: 1. Игровые технологии на уроке иностранного языка 2. Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые 3. Игровые технологии в программе обучения иностранному языку</p> <p>Образовательные результаты: 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: организовывать взаимодействие обучающихся в процессе игры, поддерживать их активность и инициативность. Владеет: опытом организации игр на уроках иностранного языка.</p>

		<p>4 балла – студент демонстрирует хорошие организационные и коммуникативные умения (в том числе, знание речевых образцов на ИЯ), испытывает затруднения, связанные со знанием сценария урока.</p> <p>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><i>Устный ответ по лексике для организации игр на уроке иностранного языка: перевод выражений классного обихода с русского языка на английский (10 баллов)</i></p> <p>За отсутствие эквивалента или неправильный эквивалент снимается 0.5 балла</p>	
2	Самост. раб. (обяз.)	<p><i>Максимально – 29 баллов</i></p> <p><i>Формулировка предметных и метапредметных результатов для игры (3 балла).</i></p> <p>3 балла – все результаты сформулированы в соответствии с ФГОС и могут формироваться в указанной игре.</p> <p>2 балла - все результаты сформулированы в соответствии с ФГОС, но не все результаты могут формироваться в указанной игре.</p> <p><i>Технологическая карта и сценарий фрагмента урока по иностранному языку с применением игр (4 фрагмента)*4 балла=16 баллов)</i></p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>2 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.</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>2 балла за каждый пункт: 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>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). Владеет: опытом разработки игр для формирования языковых навыков и речевых умений на уроках иностранного языка.</p>
	Сам. раб. (на выбор)	<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"> - количество не менее 20; - соответствие возрасту учащихся и целям обучения иностранному языку; - указание цели проведения игры; - формулировка образовательных результатов к игре; - систематизированность банка лингвистических игр. 	<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</p>

Контрольное мероприятие по модулю	<p>5 баллов</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>	
Модуль 2. Игровые технологии в воспитательной и культурно-просветительской деятельности			
Текущий контроль по модулю	20 баллов		
1	Аудиторная работа	<p>Максимально – 5 баллов</p> <p><i>Представление ролевой, деловой игры или игры-викторины (5 баллов)</i></p> <p>5 баллов – студент демонстрирует хорошие организационные и коммуникативные умения (в том числе, знание речевых образцов на ИЯ), знание сценария урока.</p> <p>4 балла – студент демонстрирует хорошие организационные и коммуникативные умения (в том числе, знание речевых образцов на ИЯ), испытывает затруднения, связанные со знанием сценария урока.</p> <p>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:</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; подбирать материалы для урока-викторины культурно-просветительской направленности с учетом возрастных особенностей, интересов и потребностей обучающихся.</p> <p>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	Самост. раб. (обяз.)	<p>Максимально – 10 баллов</p> <p><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></p> <p><i>Разработка технологической карты урока-викторины культурно-просветительской направленности с предоставлением необходимых дидактических материалов (5 баллов)</i></p> <p>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</p>	<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; подбирать материалы для урока-викторины культурно-просветительской направленности с учетом возрастных особенностей, интересов и потребностей обучающихся.</p>

	<p>материалы для игры.</p> <p><i>4 балла</i> – 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, подготовлены все необходимые материалы для игры.</p> <p><i>3 балла</i> – 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>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>
Сам. раб. (на выбор)	<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"> - количество ресурсов не менее 10 – 1 балл; - соответствие теме – 2 балла; - наличие аннотации – 2 балла. 	<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 модулю	<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"> - соответствие поставленной задаче обучения; - соответствие требованиям к играм; - умение планировать речевое взаимодействие с детьми; - грамотная английская речь; - наличие комментариев для педагога. 	<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>