

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное учреждение
высшего профессионального образования
"Казанский (Приволжский) федеральный университет"
Институт фундаментальной медицины и биологии



УТВЕРЖДАЮ

Проректор
по образовательной деятельности КФУ
Проф. Таюрский Д.А.

"__" _____ 20__ г.

Программа дисциплины

Игровые технологии обучения Б1.В.ОД.1.9

Направление подготовки: 44.04.01 - Педагогическое образование

Профиль подготовки: Инновационные технологии обучения биологии

Квалификация выпускника: магистр

Форма обучения: очное

Язык обучения: русский

Автор(ы):

Шамсувалеева Э.Ш.

Рецензент(ы):

Лохотская Л.А.

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий(ая) кафедрой: Тимофеева О. А.

Протокол заседания кафедры No ____ от "____" _____ 201__ г

Учебно-методическая комиссия Института фундаментальной медицины и биологии:

Протокол заседания УМК No ____ от "____" _____ 201__ г

Регистрационный No

Казань
2016

Содержание

1. Цели освоения дисциплины
2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы
3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля
4. Структура и содержание дисциплины/ модуля
5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения
6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов
7. Литература
8. Интернет-ресурсы
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины/модуля согласно утвержденному учебному плану

Программу дисциплины разработал(а)(и) Шамсувалеева Э.Ш. , EShamsuvaleeva@kpfu.ru

1. Цели освоения дисциплины

Обеспечение высокого уровня теоретической и практической подготовки будущего учителя в области биологии как личности, способной реализовывать возможности образовательной среды для достижения результатов обучения и воспитания с учетом особенностей и потребностей обучающихся, их развития средствами учебного предмета через использование игровых технологий обучения.

2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы высшего профессионального образования

Данная учебная дисциплина включена в раздел " Б1.В.ОД.1 Дисциплины (модули)" основной образовательной программы 44.04.01 Педагогическое образование и относится к обязательным дисциплинам. Осваивается на 2 курсе, 4 семестр.

Необходимыми при освоении данной дисциплины являются знания, умения, навыки и компетенции приобретенные в результате освоения предшествующих дисциплин Коммуникативно-диалоговые технологии, Технологии развития критического мышления, Формы и методы организации образовательного процесса. Освоение данной дисциплины необходимо для успешной работы в образовательных учреждениях.

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля

В результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции:

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ОК-1 (общекультурные компетенции)	способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу, способностью совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень
ОПК-2 (профессиональные компетенции)	готовностью использовать знание современных проблем науки и образования при решении профессиональных задач
ОПК-4 (профессиональные компетенции)	способностью осуществлять профессиональное и личностное самообразование, проектировать дальнейшие образовательные маршруты и профессиональную карьеру
ПК-1 (профессиональные компетенции)	способностью применять современные методики и технологии организации образовательной деятельности, диагностики и оценивания качества образовательного процесса по различным образовательным программам
ПК-10 (профессиональные компетенции)	готовностью проектировать содержание учебных дисциплин, технологии и конкретные методики обучения
ПК-11 (профессиональные компетенции)	готовностью к разработке и реализации методических моделей, методик, технологий и приемов обучения, к анализу результатов процесса их использования в организациях, осуществляющих образовательную деятельность
ПК-4 (профессиональные компетенции)	готовностью к разработке и реализации методик, технологий и приемов обучения, к анализу результатов процесса их использования в организациях, осуществляющих образовательную деятельность

В результате освоения дисциплины студент:

1. Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу;
2. Применять современные методики и технологии организации образовательной деятельности;
3. Проектировать содержание учебных дисциплин;
4. Использовать инновационные технологии, в том числе - игровые, для реализации методических идей.
5. Совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень,

4. Структура и содержание дисциплины/ модуля

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных(ые) единиц(ы) 72 часа(ов).

Форма промежуточного контроля дисциплины зачет в 4 семестре.

Суммарно по дисциплине можно получить 100 баллов, из них текущая работа оценивается в 50 баллов, итоговая форма контроля - в 50 баллов. Минимальное количество для допуска к зачету 28 баллов.

86 баллов и более - "отлично" (отл.);

71-85 баллов - "хорошо" (хор.);

55-70 баллов - "удовлетворительно" (удов.);

54 балла и менее - "неудовлетворительно" (неуд.).

4.1 Структура и содержание аудиторной работы по дисциплине/ модулю

Тематический план дисциплины/модуля

N	Раздел Дисциплины/ Модуля	Семестр	Неделя семестра	Виды и часы аудиторной работы, их трудоемкость (в часах)			Текущие формы контроля
				Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	
1.	Тема 1. Игровые технологии как современные инновации в образовательном процессе	4		0	0	2	дискуссия
2.	Тема 2. Игровые технологии в работе со школьниками.	4		0	0	2	отчет
3.	Тема 3. Психологическое значение игры.	4		0	0	2	письменная работа
4.	Тема 4. Игровые технологии в подготовке педагогов. Организационно-деятельностные игры.	4		2	0	2	презентация
5.	Тема 5. Игровые технологии как активные методы обучения.	4		0	0	2	творческое задание

N	Раздел Дисциплины/ Модуля	Семестр	Неделя семестра	Виды и часы аудиторной работы, их трудоемкость (в часах)			Текущие формы контроля
				Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	
6.	Тема 6. Игровые технологии как вид педагогических технологий.	4		2	0	2	эссе
7.	Тема 7. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий	4		0	0	2	устный опрос
	Тема . Итоговая форма контроля	4		0	0	0	зачет
	Итого			4	0	14	

4.2 Содержание дисциплины

Тема 1. Игровые технологии как современные инновации в образовательном процессе *лабораторная работа (2 часа(ов)):*

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 2. Игровые технологии в работе со школьниками. *лабораторная работа (2 часа(ов)):*

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 3. Психологическое значение игры. *лабораторная работа (2 часа(ов)):*

Значение игры для психического развития учащихся. Преимущество игры по сравнению с другими средствами личностного воспитания. Ценность игровой деятельности. Благоприятное воздействие ролевых и ситуационных игр на развитие психических процессов ребенка, усвоения им знаний, умений, формирование компетенций.

Тема 4. Игровые технологии в подготовке педагогов. Организационно-деятельностные игры.

лекционное занятие (2 часа(ов)):

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.

лабораторная работа (2 часа(ов)):

Компетентность применения полученных знаний на практике. Организационно-деятельностные игры. Подготовка и этапы проведения организационно-деятельностной игры. Характерологические признаки организационно-деятельностной игры.

Тема 5. Игровые технологии как активные методы обучения.

лабораторная работа (2 часа(ов)):

Типология игр в образовательном процессе педагогического коллектива. Ролевые игры. Деловые игры. Операционные игры. Имитационные игры. Организационно-деятельностные игры. Инновационные игры.

Тема 6. Игровые технологии как вид педагогических технологий.**лекционное занятие (2 часа(ов)):**

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.

лабораторная работа (2 часа(ов)):

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. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий**лабораторная работа (2 часа(ов)):**

Феномен игры. Игра как деятельность. Игра как процесс. Игра как метод обучения. Игры на уроках биологии. Игровая деятельность во внеурочной работе по биологии. Игровая деятельность в воспитательном процессе школы

4.3 Структура и содержание самостоятельной работы дисциплины (модуля)

N	Раздел Дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
1.	Тема 1. Игровые технологии как современные инновации в образовательном процессе	4		подготовка к дискуссии	7	дискуссия
2.	Тема 2. Игровые технологии в работе со школьниками.	4		подготовка к отчету	7	отчет
3.	Тема 3. Психологическое значение игры.	4		подготовка к письменной работе	7	письменная работа
4.	Тема 4. Игровые технологии в подготовке педагогов. Организационно-деятельностные игры.	4		подготовка к презентации	7	презентация
5.	Тема 5. Игровые технологии как активные методы обучения.	4		подготовка к творческому заданию	7	творческое задание
6.	Тема 6. Игровые технологии как вид педагогических технологий.	4		подготовка к эссе	7	эссе
7.	Тема 7. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий	4		подготовка к устному опросу	12	устный опрос

N	Раздел Дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
	Итого				54	

5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения

В процессе изучения дисциплины используются следующие образовательные технологии ранжированные по формам организации образовательного процесса: чтение лекций; проведение практических занятий; организация самостоятельной работы; организация и проведение консультаций; проведение экзамена; мониторинг результатов образовательной деятельности.

Информационные технологии - использование ЭОР при подготовке к занятиям, обучение в электронной образовательной среде с целью расширения доступа к образовательным ресурсам, увеличения контактного взаимодействия с преподавателем, построения объективного контроля и мониторинга знаний студентов. В системе дистанционного обучения: материалы лекций, тексты практических работ, вопросы к экзамену, глоссарий, тренажеры, задания для отработки пропущенных занятий, тесты.

Тренинги, Круглый стол, конференции, Дебаты как формы интерактивного обучения направлены на развитие ценностей, установок, мотиваций и компетенций, которые позволяют будущим учителям эффективно решать конкретные педагогические задачи.

6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов

Тема 1. Игровые технологии как современные инновации в образовательном процессе

дискуссия , примерные вопросы:

Тема дискуссии " Инновационные игры на уроках". Требования к дискуссии. Охарактеризуйте проблему по плану: 1. причина возникновения, 2. особенности, 3. варианты решения. Оформите свое выступление в виде презентации из двух слайдов. Первый слайд должен быть разделен на три части, соответствующие трем пунктам плана ответа. На втором слайде сформулируйте один тестовый вопрос по теме презентации с четырьмя вариантами ответов, из которых один правильный. Время для доклада 40 секунд

Тема 2. Игровые технологии в работе со школьниками.

отчет , примерные вопросы:

Написать отчет по теме "Игровые технологии для основной школы". Требования к документу: шрифт 12, межстрочный интервал 1.5, 2 страницы А4, магистрантом должен быть проведен достаточно подробный анализ литературных источников, указаны ссылки на литературные источники, наличие самостоятельного исследования с элементами новизны и практической значимости, список использованных источников и литературы

Тема 3. Психологическое значение игры.

письменная работа , примерные вопросы:

Создание тестовой базы по заявленной теме занятия. Пять тестовых вопросов с четырьмя вариантами ответов, из которых один правильный, 10 вопросов с вариантами ответа "да" или "нет", 6 вопросов на соответствие.

Тема 4. Игровые технологии в подготовке педагогов. Организационно-деятельностные игры.

презентация , примерные вопросы:

Создайте презентацию из пяти слайдов по теме "Использование игровых технологий в современном образовательном процессе ". Первые четыре слайда должны раскрыть содержание темы. На пятом слайде сформулируйте проблемные вопросы по теме презентации.

Тема 5. Игровые технологии как активные методы обучения.

творческое задание , примерные вопросы:

Составить план/технологическую карту урока. Выбор темы урока предоставляется магистранту. Главный критерий оценки - гармоничное сочетание 3-5 обучающих структур сингапурской методики обучения применительно к урокам биологии

Тема 6. Игровые технологии как вид педагогических технологий.

эссе , примерные темы:

Написать эссе "Игровые технологии в жизни школьного учителя биологии " Требования к документу: шрифт 12, межстрочный интервал 1.5, семь смысловых абзацев, магистрантом должен быть проведен достаточно подробный анализ литературных источников, указаны ссылки на литературные источники, наличие самостоятельного исследования с элементами новизны и практической значимости, список использованных источников и литературы

Тема 7. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий

устный опрос , примерные вопросы:

Примерные вопросы для обсуждения. Классификация игровых технологий в педагогике? Способы методического сопровождения игровой деятельности? Что такое "игровые технологии"? Привести примеры применения игр в различных видах деятельности (перечислить общие признаки игры и учебной деятельности)?

Тема . Итоговая форма контроля

Примерные вопросы к зачету:

Вопросы к зачету не предусмотрены Индивидуальное собеседование по содержательной части форм контроля текущей успеваемости студента. Тема собеседования определяется выбором преподавателя.

7.1. Основная литература:

Педагогика: учебное пособие по дисциплине 'Педагогика и психология' (часть I 'Педагогика') для студентов высших учебных заведений, обучающихся по непедагогическим специальностям / [Вульф В. З. и др.] ; под ред. засл. деятеля науки Рос. Федерации, чл.-кор. РАО, д.пед.н., проф. П. И. Пидкасистого .? 2-е изд., испр. и доп. ? Москва : Юрайт, 2011 .? 502 с.

Креативная педагогика: методология, теория, практика / [к.т.н. А.И. Башмаков, к.т.н., проф. И.А. Башмаков, к.т.н., проф. А.И. Владимиров и др.] ; под ред. д.т.н., проф. В.В. Попова, акад. РАО Ю.Г. Круглова .? 3-е изд. ? Москва : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012 .? 319 с.

7.2. Дополнительная литература:

1. ВЫСШЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ В РОССИИ: Научно-педагогический журнал Министерства образования Российской Федерации / Учредитель: Министерство образования РФ. ?М.: Московский государственный университет печати, .? 4 раза в год (до 1999 г.) .? 6 раз в год (с 1999 года).? ISSN 0869-3617 .? .

2. Практическая педагогика: 99 схем и таблиц / авт.-сост. Н. П. Наволокова, В. Н. Андреева .? Ростов-на-Дону : Феникс, 2014 .? 118 с. ; 29 .? (Серия 'Золотая педагогическая коллекция') .? Библиогр.: с. 118 (30 назв.) .? ISBN 978-5-222-21625-5

3. Габдрахманова, Р. Г. Словарь педагогических терминов: [учебное пособие] / Р. Г. Габдрахманова .? Казань : [Школа], 2013 .? 327 с.

4. Ибрагимов, Г.И. О составе и структуре закономерностей и принципов обучения в современной педагогике / Г.И. Ибрагимов // Образование и саморазвитие: научный журнал .? Казань., 2014 .? ♦ 4(42) .? С. 21-29.

5. Голунова, М.И. Модульное содержание профессионального развития педагога в условиях дополнительного профессионального образования / М.И. Голунова // Образование и саморазвитие : научный журнал .? Казань., 2015 .? ♦ 3(45) .? С. 238-243.

7.3. Интернет-ресурсы:

https://infourok.ru/ispolzovanie_problemno-poiskovogo_metoda_obucheniya_na_urokah_biologii-555914.h

<http://pedsovet.su/publ/164-1-0-1063> Формы организации обучения биологии -

<http://www.myshared.ru/slide/145864/>

Дистанционные образовательные технологии: проектирование и реализация учебных курсов -

<http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=350822>

Использование проблемно-поискового метода обучения на уроках биологии

https://infourok.ru/ispolzovanie_problemno-poiskovogo_metoda_obucheniya_na_urokah_biologii-555914.h

Применение ИКТ на различных этапах урока <http://pedsovet.su/publ/164-1-0-1063> -

Использование проблемно-поискового метода обучения на уроках биологии

https://infourok.ru/ispolzovanie_problemno-poiskovogo_metoda_obucheniya_na_urokah_biologii-555914.h

Применение ИКТ на различных этапах урока <http://pedsovet.su/publ/164-1-0-1063>

Мониторинг качества образовательного процесса в школе -

<http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=554905>

Элементы инновационных технологий на уроках биологии -

<http://worldofteacher.com/8413-elementy-innovacionnyh-tehnologiy-na-urokah-biologii.html>

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины(модуля)

Освоение дисциплины "Игровые технологии обучения" предполагает использование следующего материально-технического обеспечения:

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "ZNANIUM.COM", доступ к которой предоставлен студентам. ЭБС "ZNANIUM.COM" содержит произведения крупнейших российских учёных, руководителей государственных органов, преподавателей ведущих вузов страны, высококвалифицированных специалистов в различных сферах бизнеса. Фонд библиотеки сформирован с учетом всех изменений образовательных стандартов и включает учебники, учебные пособия, УМК, монографии, авторефераты, диссертации, энциклопедии, словари и справочники, законодательно-нормативные документы, специальные периодические издания и издания, выпускаемые издательствами вузов. В настоящее время ЭБС ZNANIUM.COM соответствует всем требованиям федеральных государственных образовательных стандартов высшего профессионального образования (ФГОС ВПО) нового поколения.

1. Класс, состоящий из рабочего места преподавателя (стол, стул, монитор, персональный компьютер с программным обеспечением), и не менее 25 рабочих мест слушателей (стол, стул).
2. Мультимедийный проектор. Материалы мультимедийных занятий
3. Переносная двусторонняя магнитно-маркерная доска: для обеспечения наглядности, графических изображений в процессе теоретических занятий.
4. Дидактический и наглядный раздаточный материал для практических занятий.
5. Учебно-методическая литература для данной программы

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВПО и учебным планом по направлению 44.04.01 "Педагогическое образование" и магистерской программе Инновационные технологии обучения биологии .

Автор(ы):

Шамсувалеева Э.Ш. _____

"__" _____ 201__ г.

Рецензент(ы):

Лохотская Л.А. _____

"__" _____ 201__ г.