

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
"Казанский (Приволжский) федеральный университет"
Факультет математики и естественных наук



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

» _____ 20__ г.

подписано электронно-цифровой подписью

Программа дисциплины
Игропедагогика Б1.В.ДВ.14

Направление подготовки: 44.03.01 - Педагогическое образование

Профиль подготовки: Биология

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: заочное

Язык обучения: русский

Автор(ы):

Ушатикова И.И.

Рецензент(ы):

Рахманова А.Р.

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий(ая) кафедрой: Шатунова О. В.

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

Учебно-методическая комиссия Елабужского института КФУ (Факультет математики и естественных наук):

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

Регистрационный No 1016730018

Казань
2018

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) доцент, к.н. Ушатикова И.И. Кафедра педагогики факультет психологии и педагогики , irina.ushatikova@yandex.ru

1. Цели освоения дисциплины

Целью дисциплины является формирование профессиональных компетенций студентов в области разработки и использования игровых технологий в целях повышения эффективности образовательного процесса в современной школе.

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

Данная учебная дисциплина включена в раздел " Б1.В.ДВ.14 Дисциплины (модули)" основной образовательной программы 44.03.01 Педагогическое образование и относится к дисциплинам по выбору. Осваивается на 4 курсе, 8 семестр.

Курс 'Игропедагогика' относится к ряду дисциплин по выбору вариативной части учебного плана и состоит в тесных содержательных связях с такими дисциплинами как 'Теории и технологии воспитания', 'Теории и технологии обучения', 'Управление образовательными системами', 'Методика преподавания биологии'.

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

В результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции:

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ПК-2 (профессиональные компетенции)	способность использовать современные методы и технологии обучения и диагностики

В результате освоения дисциплины студент:

1. должен знать:

- содержание понятия 'педагогическая игра', 'педагогическая технология', 'деловая игра';
- функции игры как метода обучения;
- цели и принципы организации игровой деятельности;
- основные этапы разработки и реализации игровой технологии.

2. должен уметь:

- определять цели педагогической игры;
- реализовывать принципы конструирования и организации игровой технологии;
- мотивировать обучающихся к активной игровой учебно-познавательной деятельности;
- создавать условия для эффективного использования игры как метода обучения.

3. должен владеть:

- навыками проектирования содержания учебных дисциплин, игровых технологий;
- навыками руководства игровой деятельностью обучающихся в образовательном процессе.

4. должен демонстрировать способность и готовность:

- определять цели педагогической игры;
- реализовывать принципы конструирования и организации игровой технологии;

- мотивировать обучающихся к активной игровой учебно-познавательной деятельности;
- создавать условия для эффективного использования игры как метода обучения.

4. Структура и содержание дисциплины/ модуля

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

Форма промежуточного контроля дисциплины отсутствует в 8 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 в практико-ориентированной деятельности и обучении	8		0	2	0	Устный опрос
2.	Тема 2. Цели и принципы организации игровой деятельности	8		0	2	0	Устный опрос
3.	Тема 3. Психолого-педагогическое обеспечение игровых технологий	8		0	2	0	Устный опрос
4.	Тема 4. Основные этапы разработки и реализации игровой технологии	8		0	2	0	Устный опрос
5.	Тема 5. Обзор и обобщение пройденного материала	0		0	0	0	Реферат Тестирование
	Тема . Итоговая форма контроля	0		0	0	0	Зачет
	Итого			0	8	0	

4.2 Содержание дисциплины

Тема 1. Игровые технологии в практико-ориентированной деятельности и обучении
практическое занятие (2 часа(ов)):

Игра как метод обучения. Функции игры. Целевые ориентации игры: дидактические, воспитывающие, развивающие, социализирующие. Сущность игровых технологий, их место и возможности в учебном процессе. Игровая педагогическая технология. Преимущества игровых технологий. Классификация педагогических игр Г.К. Селевко по параметрам игровых технологий.

Тема 2. Цели и принципы организации игровой деятельности

практическое занятие (2 часа(ов)):

Целевые ориентации игры: дидактические, воспитывающие, развивающие, социализирующие. Характеристика принципов организации игровой деятельности: активности; открытости и доступности игры; динамичности; наглядности; занимательности и эмоциональности; индивидуальности; коллективности; целеустремленности; самостоятельности и самостоятельности; результативности; достоверности и повторяемости; принцип проблемности.

Тема 3. Психолого-педагогическое обеспечение игровых технологий

практическое занятие (2 часа(ов)):

Деловые игры в образовательном процессе: имитационные, операционные, ролевые, деловой театр, психо- и социодрама. Педагогические функции деловой игры (по В.В. Вербицкому). Психолого-педагогические принципы проектирования игровой технологии: имитационное моделирование конкретных условий; игровое моделирование содержания и форм профессиональной деятельности; проблемность содержания; ролевое общение; диагностичность, рефлексия.

Тема 4. Основные этапы разработки и реализации игровой технологии

практическое занятие (2 часа(ов)):

Основные этапы разработки игровой технологии: выбор целей обучающей игры; разработка модели игры, выбор сюжета, конструирование игровой ситуации, определение сценария, ролей и средств игровой организации. Реализация игровой технологии: создание мотивационной сферы у участников игры, знакомство с правилами и требованиями игры; организация игрового цикла; формирование игровых мини-групп; выбор игровых органов подготовки; проверка, обсуждение и контроль. Методическое обеспечение игры. Методика разработки и подготовки проведения игры.

Тема 5. Обзор и обобщение пройденного материала

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 в практико-ориентированной деятельности и обучении	8		подготовка к устному опросу	15	Устный опрос
2.	Тема 2. Цели и принципы организации игровой деятельности	8		подготовка к устному опросу	15	Устный опрос
3.	Тема 3. Психолого-педагогическое обеспечение игровых технологий	8		подготовка к устному опросу	15	Устный опрос

N	Раздел Дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
4.	Тема 4. Основные этапы разработки и реализации игровой технологии	8		подготовка к устному опросу	15	Устный опрос
5.	Тема 5. Обзор и обобщение пройденного материала	0		подготовка к реферату	15	Реферат
				подготовка к тестированию	15	Тестирование
	Итого				90	

5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения

Формирование профессиональной компетентности будущего учителя предполагает работу в режиме интенсивного межличностного взаимодействия, в том числе, в условиях тренинга, предполагающую:

- работу в парах;
- работу в малых группах;
- работу в общей группе,

что позволит расширить границы восприятия студентами одних и тех же явлений, обновить свой личный опыт и опыт учебной деятельности, получить возможность взаимного оценивания, сформировать умения организации продуктивной совместной деятельности.

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

Тема 1. Игровые технологии в практико-ориентированной деятельности и обучении

Устный опрос , примерные вопросы:

1. Раскройте сущность игровых технологий, их место и возможности в учебном процессе. 2. В чем состоят преимущества игровых технологий по сравнению с другими педагогическими технологиями. 3. Определите слабые стороны игры как метода обучения.

Тема 2. Цели и принципы организации игровой деятельности

Устный опрос , примерные вопросы:

1. Проиллюстрируйте примерами целевые ориентации игры: дидактические, воспитывающие, развивающие, социализирующие. 2. Раскройте содержание принципов организации игровой деятельности. 3. Приведите примеры реализации принципа проблемности в организации игровой деятельности. 4. Проанализируйте содержание заданий в учебнике (предмет и класс на выбор). Выявите задания, предполагающие организацию игровой деятельности обучающихся. Дайте оценку их целесообразности. 5. Предложите варианты игровых заданий к конкретной теме.

Тема 3. Психолого-педагогическое обеспечение игровых технологий

Устный опрос , примерные вопросы:

1. Выявите отличия деловой игры от других разновидностей игр. 2. Охарактеризуйте особенности психо- и социодрамы как технологии обучения. Охарактеризуйте педагогические функции деловой игры (по В.В. Вербицкому). 3. Раскройте содержание психолого-педагогических принципов проектирования игровой технологии. 4. Сформулируйте критерии эффективности использования игры как метода обучения. 5. Приведите примеры известных Вам деловых игр и дайте оценку их эффективности.

Тема 4. Основные этапы разработки и реализации игровой технологии

Устный опрос , примерные вопросы:

1. Раскройте содержание основных этапов разработки игровой технологии. 2. Раскройте содержание основных этапов реализации игровой технологии. 3. Раскройте содержание методики разработки и подготовки проведения игры. 4. Сформулируйте условия эффективного использования игровых технологий в образовательном процессе. 5. Разработайте сценарий и организуйте деловую блиц-игру, направленную на решение актуальных проблем современного школьного образования. 6. Какие личностные качества участников актуализируются в первую очередь в процессе игры? 7. Организуйте рефлексию по итогам игры с её участниками.

Тема 5. Обзор и обобщение пройденного материала

Реферат , примерные вопросы:

1. Игровые педагогические технологии: преимущества и недостатки. 2. Игра как метод обучения. 3. Сущность игровых технологий. 4. Принципы организации игровой деятельности и их реализация в образовательной практике. 5. Специфика деловой игры как технологии обучения. 6. Использование игровых технологий в процессе контроля и оценки достижений обучающихся. 7. Использование ролевых игр на уроках (предмет на выбор). 8. Критерии и условия эффективности использования игры как метода обучения. 9. Методика разработки и подготовки проведения игры. 10. Условия эффективного использования игровых технологий в процессе обучения.

Тестирование , примерные вопросы:

1. Игровая технология в обучении развивает: а) коммуникативные способности; б) чувство юмора; в) актерский талант; г) деловые качества. 2. Какие черты присущи любому виду игры: а) коллективность; б) свобода выбора; в) ролевые позиции играющих; г) сюжет; д) правила; е) творчество; ж) субъектная активность. 3. Игра как педагогический феномен выполняет следующие функции (выберите верные варианты): а) развлекательную; б) психотерапевтическую; в) профилактическую; г) оценочную; д) социализации; е) коррекционную. 4. Целевые ориентации игровой технологии не включают: а) дидактические; б) воспитывающие; в) развивающие; г) социализирующие; д) ориентирующие. 5. Для игровых форм занятия не характерно: а) моделирование определенных видов практической деятельности; б) моделирование условий, в которых протекает деятельность; в) наличие ролей, их распределение между участниками игры; г) различие ролевых целей участников игры и наличие общей цели у всего игрового коллектива; д) групповое или индивидуальное оценивание деятельности участников игры; е) спонтанное использование. 6. Для игровой технологии не характерно следующее: а) процесс обучения максимально приближен к практической деятельности; б) решения во многих случаях принимаются коллективно; в) обучающиеся принимают участие по желанию; г) непосредственное участие учителя. 7) К принципам организации игровой деятельности не относится принцип: а) открытости и доступности игры; б) динамичности; в) наглядности; г) занимательности и эмоциональности; д) проблемности; е) модульности. 8) К психолого-педагогическим принципам проектирования игровой технологии не относится: а) имитационное моделирование конкретных условий; б) игровое моделирование содержания и форм профессиональной деятельности; в) проблемность содержания; г) ролевое общение; д) диагностичность, рефлексия; г) занимательность и эмоциональность. 9. Определите правильную последовательность основных этапов разработки игровой технологии: а) разработка модели игры; б) выбор целей обучающей игры; в) определение сценария, ролей и средств игровой организации; г) выбор сюжета, конструирование игровой ситуации. 10. Реализация игровой технологии не включает: а) создание мотивационной сферы у участников игры, знакомство с правилами и требованиями игры; б) организация игрового цикла; в) формирование игровых мини-групп; г) выбор игровых органов подготовки; д) проверка, обсуждение и контроль; е) награждение участников игры.

Итоговая форма контроля

зачет

Примерные вопросы к зачету:

1. Игра как метод обучения. Функции игры.
2. Сущность игровых технологий, их место и возможности в учебном процессе.

3. Игровая педагогическая технология и её преимущества по сравнению с другими технологиями.
4. Классификация педагогических игр Г.К. Селевко по параметрам игровых технологий.
5. Целевые ориентации игры: дидактические, воспитывающие, развивающие, социализирующие.
6. Характеристика принципов организации игровой деятельности.
7. Деловые игры в образовательном процессе. Педагогические функции деловой игры (по В.В. Вербицкому).
8. Психолого-педагогические принципы проектирования игровой технологии.
9. Характеристика основных этапов разработки игровой технологии.
10. Характеристика основных этапов реализации игровой технологии.
11. Методическое обеспечение игры. Методика разработки и подготовки проведения игры.
12. Критерии и условия эффективности использования игры как метода обучения.
13. Использование игровых технологий в процессе контроля и оценки достижений обучающихся.

7.1. Основная литература:

1. Левитес Д. Г. Педагогические технологии: Учебник / Левитес Д.Г. - М.:НИЦ ИНФРА-М, 2017. - 403 с. <http://znanium.com/bookread2.php?book=546172>
2. Абрамова Г. С. Деловые игры: теория и организация : учеб.-методич. пособие / Г.С. Абрамова, В.А. Степанович. - 2-е изд., стереотип. - М.: ИНФРА-М., 2018. - 189 с. <http://znanium.com/bookread2.php?book=944186>
3. Гузик М. А. Игра как феномен культуры [Электронный ресурс] : учеб. пособие / М. А. Гузик. - 2-е изд., стер. - М.: Флинта: 2012. - 268 с. <http://znanium.com/bookread2.php?book=454942>

7.2. Дополнительная литература:

1. Мандель Б. Р. Психолого-педагогическое сопровождение образовательного процесса: учеб. пособие / Б.Р. Мандель. - М.: Вузовский учебник: ИНФРА-М, 2017. ? 152 с. <http://znanium.com/bookread2.php?book=769208>
2. Мандель, Б. Р. Интеллектуальные игры в практике развития профессионально значимых качеств будущих специалистов социально-культурной сферы [Электронный ресурс] : монография / Б. Р. Мандель. - Норильск: Филиал МГУКИ, 2006. - 241 с. <http://znanium.com/bookread2.php?book=397529>
3. Олейникова О. Н. Модульные технологии: проектирование и разработка образовательных программ: Уч. пос. / О.Н. Олейникова, А.А. Муравьева, Ю.В. Коновалова, Е.В. Сартакова. - М.: Альфа-М: ИНФРА-М, 2010. - 256 с. <http://znanium.com/bookread2.php?book=185177>

7.3. Интернет-ресурсы:

- Архив журнала "Высшее образование в России" - <http://www.vovr.ru/ind2014.html>
Библиотека учебной и научной литературы - <http://sbiblio.com/biblio>
электронная библиотека студента - <http://www.bibliofond.ru>
электронно-библиотечная система издательства "Лань". Педагогика. Журналы. - https://e.lanbook.com/journals/3148#pedagogika_3146_header
электронно-библиотечная система. Педагогика. Образование. - <http://znanium.com/catalog.php?item=newissue#>

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины(модуля)

Освоение дисциплины "Игропедагогика" предполагает использование следующего материально-технического обеспечения:

Мультимедийная аудитория, вместимостью более 60 человек. Мультимедийная аудитория состоит из интегрированных инженерных систем с единой системой управления, оснащенная современными средствами воспроизведения и визуализации любой видео и аудио информации, получения и передачи электронных документов. Типовая комплектация мультимедийной аудитории состоит из: мультимедийного проектора, автоматизированного проекционного экрана, акустической системы, а также интерактивной трибуны преподавателя, включающей тач-скрин монитор с диагональю не менее 22 дюймов, персональный компьютер (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i3-2100, DDR3 4096Mb, 500Gb), конференц-микрофон, беспроводной микрофон, блок управления оборудованием, интерфейсы подключения: USB, audio, HDMI. Интерактивная трибуна преподавателя является ключевым элементом управления, объединяющим все устройства в единую систему, и служит полноценным рабочим местом преподавателя. Преподаватель имеет возможность легко управлять всей системой, не отходя от трибуны, что позволяет проводить лекции, практические занятия, презентации, вебинары, конференции и другие виды аудиторной нагрузки обучающихся в удобной и доступной для них форме с применением современных интерактивных средств обучения, в том числе с использованием в процессе обучения всех корпоративных ресурсов. Мультимедийная аудитория также оснащена широкополосным доступом в сеть интернет. Компьютерное оборудование имеет соответствующее лицензионное программное обеспечение.

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.

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе Издательства "Лань", доступ к которой предоставлен студентам. ЭБС Издательства "Лань" включает в себя электронные версии книг издательства "Лань" и других ведущих издательств учебной литературы, а также электронные версии периодических изданий по естественным, техническим и гуманитарным наукам. ЭБС Издательства "Лань" обеспечивает доступ к научной, учебной литературе и научным периодическим изданиям по максимальному количеству профильных направлений с соблюдением всех авторских и смежных прав.

Освоение дисциплины предполагает использование следующего программного обеспечения:
Операционная система Microsoft Windows Professional 7 Russian.

Пакет офисного программного обеспечения Microsoft Office 2010 Professional Plus Russian.

Браузер Mozilla Firefox.

Браузер Google Chrome.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВПО и учебным планом по направлению 44.03.01 "Педагогическое образование" и профилю подготовки Биология.

Автор(ы):

Ушатикова И.И. _____

"__" _____ 201__ г.

Рецензент(ы):

Рахманова А.Р. _____

"__" _____ 201__ г.