

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
"Казанский (Приволжский) федеральный университет"
Инженерно-технологический факультет



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по образовательной деятельности КФУ

Проф. Д.А. Таюрский

ДЕПАРТАМЕНТ
ОБРАЗОВАНИЯ
(ДО КФУ)

» _____ 20__ г.

подписано электронно-цифровой подписью

Программа дисциплины

Игровые технологии в образовании Б1.В.ДВ.4

Направление подготовки: 44.03.01 - Педагогическое образование

Профиль подготовки: Технология

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: заочное

Язык обучения: русский

Автор(ы):

Исламов А.Э.

Рецензент(ы):

Латипова Л.Н.

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий(ая) кафедрой: Латипова Л. Н.

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

Учебно-методическая комиссия Елабужского института КФУ (Инженерно-технологический факультет):

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

Регистрационный No 967353919

Казань
2019

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) старший преподаватель, к.н. Исламов А.Э. Кафедра теории и методики профессионального обучения Инженерно-технологический факультет , AEIslamov@kpfu.ru

1. Цели освоения дисциплины

Цель дисциплины - методическая подготовка студентов к практической работе в образовательных организациях по организации и проведению занятий с использованием игровых технологий.

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

Данная учебная дисциплина включена в раздел "Б1.В.ДВ.4 Дисциплины (модули)" основной образовательной программы 44.03.01 Педагогическое образование и относится к дисциплинам по выбору. Осваивается на 5 курсе, 9 семестр.

Для освоения дисциплины 'Игровые технологии в образовании' студенты используют знания, умения, навыки, сформированные в процессе изучения дисциплин 'Основы предпринимательства', 'Теории и технологии воспитания', 'Теории и технологии обучения'.

Знания, умения и навыки, сформированные в рамках данной дисциплины, должны помочь будущим специалистам всесторонне оценивать современную экономическую ситуацию, грамотно прогнозировать ее возможное развитие, выбирать адекватные методы достижения поставленных целей, предвидеть последствия своей деятельности.

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

В результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции:

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ОК-5 (общекультурные компетенции)	способностью работать в команде, толерантно воспринимать социальные, культурные и личностные различия
ОК-6 (общекультурные компетенции)	способностью к самоорганизации и самообразованию
ОПК-1 (профессиональные компетенции)	готовностью сознать социальную значимость своей будущей профессии, обладать мотивацией к осуществлению профессиональной деятельности
ОПК-2 (профессиональные компетенции)	способностью осуществлять обучение, воспитание и развитие с учетом социальных, возрастных, психофизических и индивидуальных особенностей, в том числе особых образовательных потребностей обучающихся
ОПК-3 (профессиональные компетенции)	готовностью к психолого-педагогическому сопровождению учебно-воспитательного процесса
ОПК-5 (профессиональные компетенции)	владением основами профессиональной этики и речевой культуры
ПК-4 (профессиональные компетенции)	способностью использовать возможности образовательной среды для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения и обеспечения качества учебно-воспитательного процесса средствами преподаваемого учебного предмета

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ПК-6 (профессиональные компетенции)	готовностью к взаимодействию с участниками образовательного процесса

В результате освоения дисциплины студент:

1. должен знать:

- характер и содержание работы учителя по организации, планированию и материальному обеспечению занятий с использованием игровых технологий;
- методику проведения занятий с использованием игровых технологий;
- сущность и особенности игровых технологий в образовательном процессе;
- методы оценивания результатов образовательного процесса.

2. должен уметь:

- соблюдать психолого-педагогические механизмы игровой деятельности;
- организовывать диагностическое исследование игровой деятельности учащихся;
- разрабатывать основные формы игрового взаимодействия в ситуациях образовательном процессе;
- определять организационно-методическое обеспечение преподаваемой учебной дисциплины с использованием игровых технологий обучения.

3. должен владеть:

- способами осуществления игрового взаимодействия в аудитории
- способами конструирования учебных занятий с использованием игровых технологий обучения.

4. должен демонстрировать способность и готовность:

- создавать психолого-педагогические условия для сотрудничества, активности и инициативности школьников в игровой деятельности;
- использовать технологии игровой деятельности в образовательном процессе.

4. Структура и содержание дисциплины/ модуля

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

Форма промежуточного контроля дисциплины: зачет в 9 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. Раздел 1. Игровые технологии: специфика, структура	9		1	2	0	Устный опрос
3.	Тема 3. Раздел 3. Методические аспекты реализации игровых технологий	9		1	4	0	Деловая игра
	Тема . Итоговая форма контроля	9		0	0	0	Зачет
	Итого			2	6	0	

4.2 Содержание дисциплины

Тема 1. Раздел 1. Игровые технологии: специфика, структура

лекционное занятие (1 часа(ов)):

Понятие игры. Игровые технологии как разновидность педагогических технологий. История развития игровой деятельности, её особенности и структура. Особенности использования игровых технологий в образовании.

практическое занятие (2 часа(ов)):

Практическое занятие Игровые технологии: классификация, основные понятия, принципы реализации.

Тема 3. Раздел 3. Методические аспекты реализации игровых технологий

лекционное занятие (1 часа(ов)):

Понятие дидактической игры. Методика организации и проведения дидактических игр с обучающимися.

практическое занятие (4 часа(ов)):

Практическое занятие Разработка методики организации и проведения ролевой, сюжетной или дидактической игры по предмету "Технология".

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. Раздел 1. Игровые технологии: специфика, структура	9		подготовка к устному опросу	20	Устный опрос
3.	Тема 3. Раздел 3. Методические аспекты реализации игровых технологий	9		подготовка к деловой игре	40	Деловая игра
	Итого				60	

5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения

В преподавании дисциплины используются следующие образовательные технологии:

Информационные технологии - обучение в электронной образовательной среде с целью расширения доступа к образовательным ресурсам, увеличения контактного взаимодействия с преподавателем, построения индивидуальных траекторий подготовки и объективного контроля и мониторинга знаний студентов.

Проблемное обучение - стимулирование студентов к самостоятельному приобретению знаний, необходимых для решения конкретной проблемы.

Контекстное обучение - мотивация студентов к усвоению знаний путем выявления связей между конкретным знанием и его применением.

Исследовательские методы в обучении - возможность самостоятельно пополнять свои знания, глубоко вникать в изучаемую проблему и предполагать пути ее решения.

Игровые технологии обучения - погружение в заданную ситуацию, в основе которой лежит социальный опыт, в результате проигрывания которой, получается развивать у студентов новые не свойственные ему качества, и прививать контроль над своим поведением.

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

Тема 1. Раздел 1. Игровые технологии: специфика, структура

Устный опрос , примерные вопросы:

Примерные вопросы для устного опроса: 1. Сущность понятия активизация познавательной деятельности. 2. Учебные задачи курса игровых технологий. 3. Основные понятия, используемые в деловой игре. 4. Принципы построения в поведение деловых игр. 5. Уровни активности участников игры. 6. Достоинства и трудности деловой игры. 7. Технология проведения деловых игр при изучении экономики и предпринимательства. 8. Проведите анализ возможных затруднений при проведении учебно-ролевой игры. 9. Оцените достоинства и недостатки собственного профессионализма, обуславливающие готовность реализовывать технологии учебно-ролевой игры. 10. Охарактеризуйте на выбор технику создания рефлексивной среды (синквейн, чемодан, ПОПС, лестница, ПМИ, цепочка мнений и др.).

Тема 3. Раздел 3. Методические аспекты реализации игровых технологий

Деловая игра , примерные вопросы:

На занятии моделируется проблемная ситуация профессиональной деятельности, для которой обучающиеся должны найти решения с позиции участников ситуации. Оцениваются применение методов решения проблемных ситуаций, способность работать в группе, навыки, необходимые для профессиональной деятельности, анализировать условия и адекватно выстраивать последовательность собственных действий.

Итоговая форма контроля

зачет (в 9 семестре)

Примерные вопросы к зачету:

Вопросы к зачету:

1. Сущность понятия активизация познавательной деятельности.
2. Психологические основы и способы активизации учебной деятельности учащихся.
3. Пути и средства активизации познавательной деятельности учащихся на уроках технологии.
4. Учебные задачи курса игровых технологий и его связь с другими предметами.
5. Предпринимательство - как объект изучения в школе.
6. Основные понятия, используемые в деловой игре.
7. Принципы построения и проведения деловых игр.
8. Уровни активности участников игры.
9. Достоинства и трудности деловой игры.
10. Роль деловой игры в учебном процессе.

11. Игровые технологии в профессиональном самоопределении школьников.
12. Реализация межпредметных связей в деловых играх.
13. Технология проведения деловых игр при изучении экономики и предпринимательства.
14. Структура деловой игры.
15. Методическое обеспечение деловой игры.
16. Игра как метод группового взаимодействия.
17. Технология разработки этапов учебно-ролевой игры.
18. Индивидуально-психологические факторы успешности проведения учебно-ролевой игры в образовательном процессе.
19. Компетентностный потенциал педагогических технологий активизации обучения.
20. Педагогическое взаимодействие в ходе проведения учебно-ролевой игры.
21. Педагогические стили общения в процессе проведения учебно-ролевой игры.

7.1. Основная литература:

- Евсеев, В.О. Деловые игры по формированию экономических компетенций: Учебное пособие / В.О. Евсеев. - М.: Вузовский учебник: ИНФРА-М, 2012. - 254 с. - Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=227710>
- Мандель, Б. Р. Игрология. Феномен интеллектуальной игры в образовательном процессе [Электронный ресурс] : Учеб. пособие / Б. Р. Мандель. - М.: Вузовский учебник: ИНФРА-М, 2013. - 226 с. - Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=403675>
- Оганесян, Н. Т. Технологии активного социально-педагогического взаимодействия (тренинги, игры, дискуссии) в обеспечении психологической безопасности образовательного процесса [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / Н. Т. Оганесян. - М. : ФЛИНТА, 2013. - 134 с. - Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=462919>

7.2. Дополнительная литература:

- Лапыгин, Ю.Н. Формирование стратегии: деловые игры / Ю.Н. Лапыгин. - М.: НИЦ ИНФРА-М, 2016. - Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=753484>
- Мандель, Б.Р. Технологии педагогического мастерства / Б.Р. Мандель. - М.: Вузовский учебник, НИЦ ИНФРА-М, 2015. - 211 с. - Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=525397>
- Ньюмен, С. Игры и занятия с особым ребенком: Практическое пособие / Ньюмен С. - 7-е изд. - М.: Теревинф, 2015. - 242 с. - Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=648466>

7.3. Интернет-ресурсы:

- Винникотт, Д.В. Игра и реальность: Учебное пособие / Д.В. Винникотт; под ред. И.В. Сизикова. - М.: ИОИ, 2016. - <http://znanium.com/bookread2.php?book=935587>
- 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>
- Муродходжаева, Н.С. Игра в образовательной среде педагогического вуза: теоретико-методологический аспект [Электронный ресурс] / Н. С. Муродходжаева. - М.: Инфра-М, 2015. - 11 с. - <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=523332>
- Научная электронная библиотека (НЭБ) - <http://elibrary.ru>
- научно-методический журнал Института коррекционной педагогики Российской Академии Образования - <http://www.ikprao.ru>
- онлайн педагогическая библиотека - <http://www.pedlib.ru>

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины(модуля)

Освоение дисциплины "Игровые технологии в образовании" 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.

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.

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

Автор(ы):

Исламов А.Э. _____

"__" _____ 201__ г.

Рецензент(ы):

Латипова Л.Н. _____

"__" _____ 201__ г.