

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное учреждение
высшего профессионального образования
"Казанский (Приволжский) федеральный университет"
Отделение педагогики



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по образовательной деятельности КФУ

Проф. Татарский Да



20__ г.

подписано электронно-цифровой подписью

Программа дисциплины

Игровые компьютерные технологии в начальной школе Б3+.ДВ.2

Направление подготовки: 050100.62 - Педагогическое образование (СПО)

Профиль подготовки: Начальное образование

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: на базе СПО

Язык обучения: русский

Автор(ы):

Сабирова Э.Г.

Рецензент(ы):

Садовая В.В.

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий(ая) кафедрой: Закирова В. Г.

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

Учебно-методическая комиссия Института психологии и образования (отделения педагогики):

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

Регистрационный № 801216616

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) доцент, к.н. Сабирова Э.Г. Кафедра педагогики и методики начального образования отделение педагогики , Elvira.Sabirova@kpfu.ru

1. Цели освоения дисциплины

формирование у будущих учителей умений и навыков использовать игровых компьютерных технологий для обучения учащихся дисциплинам предметной подготовки в начальной школе на основе коммуникативной и исследовательской деятельности, на основе проектной технологии обучения

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

Данная учебная дисциплина включена в раздел " Б3+.ДВ.2 Профессиональный" основной образовательной программы 050100.62 Педагогическое образование (СПО) и относится к дисциплинам по выбору. Осваивается на 4 курсе, 8 семестр.

Дисциплина "Игровые компьютерные технологии в начальной школе" (Б.3.2) относится к дисциплинам по выбору вариативной части профессионального цикла.

для освоения дисциплины студенты используют знания, умения и виды деятельности, сформированные в процессе изучения дисциплин "Педагогическая информатика", "Информационные технологии в образовании", "Педагогика", "Психология", дисциплин вариативной части профессионального цикла.

Освоение дисциплины "Игровые компьютерные технологии в начальной школе" является достаточной основой для последующего прохождения педагогической практики

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

В результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции:

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ОК-04 (общекультурные компетенции)	Способность использовать знания о современной естественнонаучной картине мира в образовательной и профессиональной деятельности, применять методы математической обработки информации, теоретического и экспериментального исследования
ОК-06 (общекультурные компетенции)	Способность логически верно выстраивать устную и письменную речь
ПК-01 (профессиональные компетенции)	Способность разрабатывать и реализовывать учебные программы базовых и элективных курсов в различных образовательных учреждениях
ПК-02 (профессиональные компетенции)	Способностью решать задачи воспитания и духовно-нравственного развития личности обучающихся
ПК-04 (профессиональные компетенции)	Способностью осуществлять педагогическое сопровождение процессов социализации и профессионального самоопределения обучающихся, подготовки их к сознательному выбору профессии
ПК-06 (профессиональные компетенции)	Готовностью к взаимодействию с учениками, родителями, коллегами, социальными партнерами
ПК-11 (профессиональные компетенции)	Готовность использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач в области образования

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
СК-07	Способность применять современные психолого-педагогические технологии психологической поддержки и сопровождения детей младшего школьного возраста и семей группы риска

В результате освоения дисциплины студент:

1. должен знать:

- систему образования в современной начальной школе;
- содержание и принципы построения школьных программ и учебников для начальной школы;
- содержание вариативных игровых пакетов программ для изучения предметного содержания начального образования;
- формы организации учебно-воспитательного процесса в начальной школе;

2. должен уметь:

- использовать игровые технологии и компьютерные программы для выполнения задач своей профессиональной деятельности;
- разъяснять общие вопросы, связанные с использованием компьютерных технологий;
- использовать телекоммуникационные технологии в образовательных целях;
- организовывать эффективную работу учащихся по использованию на уроках информационно-коммуникационных технологий.

3. должен владеть:

- пакетом программ общего назначения и адаптировать его к своим профессиональным задачам;
- способами ориентации в профессиональных источниках информации (журналы, сайты, образовательные порталы и т.д.);
- способами проектной и инновационной деятельности в образовании;
- различными средствами коммуникации в профессиональной педагогической деятельности;

4. Структура и содержание дисциплины/ модуля

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

Форма промежуточного контроля дисциплины зачет 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. Компьютерные обучающие игры. Сущность и функции игры и игровой деятельности.	8		0	0	5	реферат творческое задание контрольная работа письменное домашнее задание
2.	Тема 2. Применение игровых технологий на уроках в начальной школе.	8		0	0	5	контрольная работа реферат творческое задание творческое задание
.	Тема . Итоговая форма контроля	8		0	0	0	зачет
	Итого			0	0	10	

4.2 Содержание дисциплины

Тема 1. Компьютерные обучающие игры. Сущность и функции игры и игровой деятельности.

лабораторная работа (5 часа(ов)):

Игровые технологии как вид педагогических технологий. Сущность и функции игры и игровой деятельности. Значение игры в обучении. Механизмы, обуславливающие привлекательность игры. Ограничения и недостатки использования игр в образовании. Теория и классификация игр. Игровые педагогические технологии.

Тема 2. Применение игровых технологий на уроках в начальной школе.

лабораторная работа (5 часа(ов)):

Задания, упражнения и игры для развития речи. Задания, упражнения, игры для развития мышления. Задания, упражнения, игры для развития мышления.

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. Компьютерные обучающие игры. Сущность и функции игры и игровой деятельности.	8		подготовка домашнего задания	6	домашнее задание
				подготовка к контрольной работе	6	контрольная работа
				подготовка к реферату	10	реферат

N	Раздел Дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
2. Тема 2. Применение игровых технологий на уроках в начальной школе.	8			подготовка к творческому заданию	7	творческое задание
				подготовка к контрольной работе	6	контрольная работа
				подготовка к реферату	10	реферат
				подготовка к творческому заданию	7	творческое задание
				подготовка к творческому заданию	6	творческое задание
					58	
Итого						

5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения

Игровые компьютерные технологии.

Обучающие и развивающие компьютерные игры.

Тесты, лабиринты, информационные карты.

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

Тема 1. Компьютерные обучающие игры. Сущность и функции игры и игровой деятельности.

домашнее задание , примерные вопросы:

Провести теоретический анализ философской, психологической и педагогической литературы с целью выявления сущности компьютерной игры.

контрольная работа , примерные вопросы:

Контрольная работа №1

реферат , примерные темы:

Темы: Значение компьютерной игры в обучении. Догматические, репродуктивные игры.

Объяснительно-иллюстративные игры. Развивающие игры. Проблемные, поисковые игры.

Программированное обучение. Диалогические игры. Творческие игры.

творческое задание , примерные вопросы:

Изучить состояние практики использования интегрированных уроков(информатика+основной предмет) современной начальной школе.

Тема 2. Применение игровых технологий на уроках в начальной школе.

контрольная работа , примерные вопросы:

Разработать игровые технологии, которые могут успешно использоваться при изучении нового материала на уроках в начальной школе.

реферат , примерные темы:

Темы: Значение компьютерной игры в обучении. Догматические, репродуктивные игры.

Объяснительно-иллюстративные игры. Развивающие игры. Проблемные, поисковые игры.

Программированное обучение. Диалогические игры. Творческие игры.

творческое задание , примерные вопросы:

Выявить педагогические и методические основы конструирования и использования игровых технологий.

творческое задание , примерные вопросы:

Выявить педагогические и методические основы конструирования и использования игровых технологий.

Тема . Итоговая форма контроля

Примерные вопросы к зачету:

Контрольная работа ♦1:

программа Power Point

Задание 1. Открыть программу PowerPoint для разработки новой презентации по заданной или выбранной самостоятельно теме.

Порядок выполнения:

Запустить программу PowerPoint, выбрав режим создания новой презентации

Создать первый пустой слайд без предварительной разметки.

Задание 2. Построить первый слайд со следующей структурой:

Структура экрана

Порядок выполнения:

выбрать оформление презентации

создать текстовые объекты 1-3

выбрать в коллекции рисунок и поместить его на слайд (объект 4)

отделить название темы от остальных объектов линией (объект 5)

назначить объектам эффекты анимации и звукового сопровождения

назначить слайду эффект перехода.

Задание 3. Построить второй слайд со следующей структурой:

Структура экрана

Порядок выполнения:

создать автофигуру (объект 1)

создать список (объект 2)

выбрать в коллекции рисунок и поместить его на слайд (объект 3)

назначить объектам эффекты анимации и звукового сопровождения

назначить слайду эффект перехода.

Задание 4. Построить третий слайд со следующей структурой:

Структура экрана

Порядок выполнения:

создать текстовые объекты 1,3

нанести на слайд линию (объект 2)

выбрать в коллекции рисунок и поместить его на слайд (объект 4)

поместить на слайд графический объект с гиперссылкой для перехода на второй слайд (объект 5)

выбрать и назначить слайду оригинальный фон, отличный от заданного оформления
назначить слайду эффект перехода.

Задание 5. Сделать слайд 5, 6, 7 с кратким содержанием разделов 1-3. Разместить на слайде:

текстовый объект

графический объект

графический объект с гиперссылкой для перехода на второй слайд.

Назначить объектам эффекты анимации и звукового сопровождения, назначить слайду эффект перехода.

Задание 6. На слайде 2 разместить графические объекты с гиперссылками для перехода на слайды соответствующих разделов.

Задание 7. Выбрать режим показа слайдов.

Задание 8. Сохранить разработанную презентацию на жестком диске.

Задание 9. Опубликовать презентацию в формате HTML и просмотреть ее с помощью браузера.

7.1. Основная литература:

Информатика. Базовый курс, Симонович, С. В., 2008г.

Информатика, Степанов, Анатолий Николаевич, 2007г.

1. Белошистая, Анна Витальевна. Современные программы математического образования / А. В. Белошистая.-Ростов н/Д.: Феникс, 2005

2. Математика в примерах и задачах: Учеб. пособие / Л.Н. Журбенко, Г.А. Никонова, Н.В. Никонова, О.М. Дегтярева. - М.: ИНФРА-М, 2009. - 373 с.

<http://znamium.com/bookread.php?book=153685>

3. Психология и педагогика: Учебник / А.И. Кравченко. - М.: ИНФРА-М, 2013. - 400 с.:
<http://znamium.com/bookread.php?book=394126>

4. Развитие вероятностного стиля мышления в процессе обучения математике: теория и практика: Монография / С.Н. Дворяtkина. - М.: НИЦ Инфра-М, 2013. - 272 с.
<http://znamium.com/bookread.php?book=373060>

5. Умножить - значит умно жить! / И.В. Евтеева. - М.: НИЦ Инфра-М, 2012. - 72 с.
<http://znamium.com/bookread.php?book=252785>

7.2. Дополнительная литература:

Информатика, Макарова, Наталья Владимировна, 2006г.

Информатика, Степанов, Анатолий Николаевич, 2006г.

1. Жикалкина, Татьяна Кирилловна. Математика.1 класс.: Книга для учителя / Т. К.Жикалкина.?3-е изд..?М.: Дрофа, 1998.?144 с.

2. Жикалкина, Татьяна Кирилловна. Математика:2 класс.: Книга для учителя / Т. К.Жикалкина.?4-е изд.,стереотип.. - М.: Дрофа, 2002.?144 с.

3. Жикалкина, Татьяна Кирилловна. Математика:3 класс.: Книга для учителя / Т. К.Жикалкина.?2-е изд.,стереотип.. - М.: Дрофа, 2001.?160 с.

4. Жикалкина, Татьяна Кирилловна. Математика.1 класс.: Кн.для учителя / Т. К. Жикалкина.?6-е изд.,стереотип.. - М.: Дрофа, 2002.?144 с.

7.3. Интернет-ресурсы:

Информатика и ИКТ в начальной школе -

<http://ppt4web.ru/informatika/informatika-i-ikt-v-nachalnojj-shkole.html>

Методическая копилка - <http://www.bzfar.net/load/4>

МИР ПК - <http://www.osp.ru/school/1999/08/13031919/>

Начальная школа-информатика -

<http://beginnerschool.ru/subjects/informatika-subjects/informatika-nachalnaya-shkola>

Программа ?Увлекательный мир информатики? -

http://easyen.ru/load/informatika/3_klass/programma_vneurochnoj_dejatelnosti_po_informatike_3_klass/40

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины(модуля)

Освоение дисциплины "Игровые компьютерные технологии в начальной школе" 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.

Компьютерный класс, представляющий собой рабочее место преподавателя и не менее 15 рабочих мест студентов, включающих компьютерный стол, стул, персональный компьютер, лицензионное программное обеспечение. Каждый компьютер имеет широкополосный доступ в сеть Интернет. Все компьютеры подключены к корпоративной компьютерной сети КФУ и находятся в едином домене.

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "БиблиоРоссика", доступ к которой предоставлен студентам. В ЭБС "БиблиоРоссика" представлены коллекции актуальной научной и учебной литературы по гуманитарным наукам, включающие в себя публикации ведущих российских издательств гуманитарной литературы, издания на английском языке ведущих американских и европейских издательств, а также редкие и малотиражные издания российских региональных вузов. ЭБС "БиблиоРоссика" обеспечивает широкий законный доступ к необходимым для образовательного процесса изданиям с использованием инновационных технологий и 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 "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-методические рекомендации по предмету "Игровые компьютерные технологии в начальной школе"

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВПО и учебным планом по направлению 050100.62 "Педагогическое образование (СПО)" и профилю подготовки Начальное образование .

Автор(ы):

Сабирова Э.Г. _____

"__" ____ 201 ____ г.

Рецензент(ы):

Садовая В.В. _____

"__" ____ 201 ____ г.