Приложение 5

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»
Институт права и национальной безопасности
Кафедра педагогики и образовательных технологий

УТВЕРЖДАЮ:
Директор института



А. В. Кочетков
«27» августа 2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по дисциплине Б1.В.ДВ.10.19 Игровые технологии в образовании

Направление подготовки/специальность: 40.05.01 - Правовое обеспечение национальной безопасности

Профиль/направленность/специализация: Уголовно-правовая

Уровень высшего образования: специалитет

Квалификация: Юрист

год набора: 2021

Тамбов, 2026

Авторы программы:
Кандидат педагогических наук, Левчук Светлана Васильевна
Кандидат педагогических наук, Милютина Наталия Викторовна

Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 40.05.01 - Правовое обеспечение национальной безопасности (уровень специалитета) (приказ Министерства науки и высшего образования РФ от «31» августа 2020 г. № 1138).

Рабочая программа принята на заседании Кафедры педагогики и образовательных технологий «26» августа 2025 г. Протокол № 1

Рассмотрена и одобрена на заседании Ученого совета Института права и национальной безопасности, Протокол от «27» августа 2025 г. № 1.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи дисциплины…… 4

2. Место дисциплины в структуре ОП специалитета……. 10

3. Объем и содержание дисциплины…… 10

4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства…… 12

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)…….. 20

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины…… 22

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы……. 23

1. Цели и задачи дисциплины

1.1 Цель дисциплины – формирование компетенций:

УК-6 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки и образования в течение всей жизни

1.2 Типы задач профессиональной деятельности, к которым готовятся обучающиеся в рамках освоения дисциплины:

- оперативно-служебный
- правоохранительный
- правоприменительный
- правотворческий
- профилактический

1.3 Дисциплина ориентирована на подготовку обучающихся к профессиональной деятельности в сфере: 09 Юриспруденция (в сферах: правоохранительной деятельности; обороны и безопасности государства; публично-правовой деятельности в интересах национальной безопасности в части уголовно-правовых, гражданско-правовых, государственно-правовых, международно-правовых и военно-правовых отношений)

1.4 В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы:

Обобщенные трудовые функции / трудовые функции / трудовые или профессиональные действия (при наличии профстандарта)	Код и наименование компетенции ФГОС ВО, необходимой для формирования трудового или профессионального действия	Индикаторы достижения компетенций
	УК-6 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки и образования в течение всей жизни	Проектирует траекторию своего профессионального роста и личностного развития, расширяет свой профессиональный кругозор: приобретает и использует на практике базовые знания, умения и навыки из различных сфер профессиональной деятельности, в том числе теоретические аспекты применения игровых технологий в образовании и методические аспекты разработки и проведения образовательных игр

1.5 Согласование междисциплинарных связей дисциплин, обеспечивающих освоение компетенций:

УК-6 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки и образования в течение всей жизни

№ п/п	Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи	Форма обучения													
		Очная (семестр)							Заочная (семестр)						
		1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7
1	3D-моделирование			+							+				
2	Аналитическое чтение			+							+				
3	Бизнес-планирование в АльтИнвест				+							+			

4	Биология развития человека в норме и патологии				+							+			
5	Введение в проектную деятельность		+							+					
6	Великие Учителя человечества (Моральные и этические учения Конфуция, Будды, Моисея, Иисуса Христа, Мухаммеда)		+							+					
7	Виктимология			+							+				
8	Военная пропаганда как информационное оружие				+							+			
9	Генетика человека		+							+					
10	Девальвация нормы психического и личностного развития: причины и последствия				+							+			
11	Духовно-нравственное воспитание	+							+						
12	Зарубежная литература и вызовы современности				+							+			
13	Защита прав человека		+							+					
14	Интернет-ресурсы на службе истории: источники и методы		+							+					
15	Информационные технологии в истории				+							+			
16	Историко-культурное наследие Тамбовской области в цифровом измерении				+							+			
17	Исторические реконструкции: от археологии до 3D технологий			+							+				
18	История русской литературы		+							+					
19	Компьютерная графика и дизайн		+							+					
20	Контроль за исполнением ремонтов в многоквартирных домах			+							+				
21	Критический инструментарий для принятия решений и аргументация				+							+			

22	Лингвистическая экспертиза спорных текстов				+							+			
23	Литература русского зарубежья			+							+				
24	Личное планирование и управление рабочим временем			+							+				
25	Логика	+							+						
26	Менеджмент карьеры: как стать успешным руководителем			+							+				
27	Методы анализа и интерпретации количественных и качественных данных		+							+					
28	Методы изучения повседневности		+							+					
29	Мир современного искусства: постмодернистский проект		+							+					
30	Мировые войны в сравнительно-историческом ракурсе		+							+					
31	Молекулярно-биологические основы поведения и зависимостей		+							+					
32	Налогообложение бизнеса			+							+				
33	Народные обряды и праздники			+							+				
34	Нормы и правила современного этикета				+							+			
35	Нормы языкового общения в условиях виртуальной среды			+							+				
36	Организация и проведение маркетингового исследования (онлайн-опросов)				+							+			
37	Организация туристического бизнеса		+							+					
38	Основные приемы эффективной работы с информацией			+							+				
39	Основы аргументации				+							+			
40	Основы видеоблогинга				+							+			

41	Основы копирайтинга			+							+				
42	Основы логики		+							+					
43	Основы предоставления жилищно-коммунальных услуг населению		+							+					
44	Основы рационального природопользования		+							+					
45	Основы судебной лингвистической экспертизы			+							+				
46	Особенности рассмотрения семейных споров			+							+				
47	Особенности рассмотрения трудовых споров				+							+			
48	Поведение в публичных местах			+							+				
49	Повседневные разговоры				+							+			
50	Понятие психологической травмы в современной психологии		+							+					
51	Посттравматическое личностное развитие: приговор или точка личностного роста			+							+				
52	Правовые основы природопользования			+							+				
53	Практикум по игропедагогике				+							+			
54	Прикладные геоинформационные технологии			+							+				
55	Применение БПЛА в построении пространственных моделей				+							+			
56	Проблема смысла жизни и ценности в философии			+							+				
57	Программирование на языке Python. Базовый курс		+							+					
58	Программирование на языке Python. Продвинутый курс			+							+				

59	Программирование на языке Python. Разработка веб-приложений с использованием Flask				+							+			
60	Проектный семинар			+	+	+	+	+			+	+	+	+	+
61	Противодействие коррупции и формирование антикоррупционного поведения личности		+							+					
62	Психика и мозг		+							+					
63	Психология критического мышления		+							+					
64	Психолого-педагогические основы игропедагогики		+							+					
65	Психофизиологические основы поведения и когнитивных функций			+							+				
66	Русская писательская критика XIX-XXI веков		+							+					
67	Русская усадебная культура				+							+			
68	Самоменеджмент: методики и технологии				+							+			
69	Святыни Тамбовского края		+							+					
70	Современные ГИС-технологии		+							+					
71	Современные методы химического анализа				+							+			
72	Современные методы химического анализа в криминалистике				+							+			
73	Современные молекулярно-биологические и микробиологические методы в криминалистике			+							+				
74	Современные подходы к персональному менеджменту		+							+					
75	Современные проблемы философии				+							+			

76	Современные туристические продукты: формирование и реализация			+							+				
77	Социальные сети как коммуникационные каналы		+							+					
78	Стресс-менеджмент и эффективное взаимодействие				+							+			
79	Текст и дискурс в Интернете				+							+			
80	Технологии делового общения		+							+					
81	Технологии развития высших психических функций			+							+				
82	Технология и организация гостинично-ресторанного комплекса				+							+			
83	Тренинг «Майнд-фитнес»				+							+			
84	Философское и нравственное содержание Священных книг			+							+				
85	Фокус-группа как метод сбора данных			+							+				
86	Химическая аналитика в медицине			+							+				
87	Химический анализ природных объектов		+							+					
88	Человек на войне как социокультурный феномен			+							+				
89	Экономика природопользования				+							+			
90	Экономико-правовые аспекты создания и развития собственного бизнеса		+							+					
91	Энергоэффективность и энергосбережение в жилищной сфере				+							+			
92	Ювенальное право				+							+			
93	Язык как объект судебной экспертизы		+							+					
94	Языковая личность в виртуальном пространстве		+							+					

2. Место дисциплины в структуре ОП специалитета:

Дисциплина «Игровые технологии в образовании» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана ОП по направлению подготовки 40.05.01 - Правовое обеспечение национальной безопасности.

Дисциплина «Игровые технологии в образовании» изучается в 3 семестре.

3.Объем и содержание дисциплины

3.1.Объем дисциплины: 2 з.е.

Очная: 2 з.е.

Заочная: 2 з.е.

Вид учебной работы	Очная (всего часов)	Заочная (всего часов)
Общая трудоёмкость дисциплины	**72**	**72**
Контактная работа	32	8
Лекции (Лекции)	16	4
Практические (Практ. раб.)	16	4
Самостоятельная работа (СР)	40	60
Зачет	-	4

3.2.Содержание курса:

№ темы	Название раздела/темы	Вид учебной работы, час.						Формы текущего контроля
		Лекции		Практ. раб.		СР		
		О	З	О	З	О	З	
3 семестр								
1	Игровые технологии в образовании: понятие, структура, особенности	4	1	4	1	10	15	Тестирование; Опрос
2	Организационные основы игровых технологий	4	1	4	1	10	15	Опрос; Реферат
3	Основные этапы разработки игровой технологии	4	1	4	1	10	15	Выполнение и защита проекта; Опрос
4	Игровая компетентность педагога	4	1	4	1	10	15	Тестирование; Решение ситуационных задач

Тема 1. Игровые технологии в образовании: понятие, структура, особенности (УК-6)

Лекция.

В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К. Д. Ушинский, П. П. Блонский, С. Л. Рубинштейн, Д. Б., Эльконин и др. На Западе наибольший вклад в научное понимание и толкование феномена внесли игры внесли Э.Берн, Р.Винклер, Г-Х. Гадамер, Ж.Дилез, Ж.-П. Сартр, В.Франкл, Э.Финк, З.Фрейд, М.Эйген. Значительный интерес представляют подходы К.О. Апеля, Э.Гуссерля, Г.Зиммеля, Р.Кайюа, Х. Ортеги-и-Гассета, М.Хайдеггера, К.Ясперса. В анализе феномена игры современная наука опирается на исторически сложившиеся подходы в теории игры предшествующих эпох, каждая из которых характеризуется собственными взглядами на ее сущность. К анализу этого аспекта игры обращены работы М. Борна., Н.Н. Воробьева, Г.Е. Журавлева, Г. Клауса, М. Люшера, М.К. Мамардашвили, Ф. Фребеля, А. Эйнштейна. Современная теоретическая разработка различных аспектов феномена игры осуществляется в нескольких направлениях: изучение психологопедагогической сущности игры; изучение культурологических оснований игры; изучение социологических свойств и качеств игры; изучение организационнодеятельностных игр; изучение возможностей игры в производственноэкономической сфере. Философские аспекты игры нашли свое отражение в работах А. Вайнштейна, И. Герасимова, А. М. Жигуна, М. С. Кагана, Н. Т. Казаковой, Р. Калуа, П. Л. Лаврова, Ю. Левады, Ю. М. Лотмана, Г. Нодиа, Г. В. Плеханова, Л. Т. Ретюнских, К. Сигова, С. Смирнова, Э. В. Соколова, В. И. Устименко, Г. П. Щедровицкого и др. Исследование игры как общей основы культуры представлено в трудах Т.А. Апиян, М.М. Бахтина, В.С. Библера, И.С. Кона, А.Ф. Лосева, Ю.М. Лотмана, А.И. Мазаева, М. Мид, В.С. Мухиной, Г.П. Черного. Психологические аспекты игры нашли свое отражение в работах А.Г. Асмолова, П.П. Блонского, Л.И. Божович, А.А. Бодалева, Д. Бруннера, К. Бюллера, Ш. Бюллера, В. Вундта, Л.С. Выготского, К Гросса, А.В. Запорожца, В.П. Зинченко, М.С. Кагана, А.Н. Леонтьева, А.Р. Лурииия и других ученых. Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Практическое занятие.

1.Сущность игровых технологий, их место и возможности в учебном процессе.

2.Игровая педагогическая технология.

3. Преимущества игровых технологий.

Задания для самостоятельной работы.

Углубленное изучение теорий игры и игровой деятельности

Тема 2. Организационные основы игровых технологий (УК-6)

Лекция.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др. Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. Деятельность учащихся должна быть построена на творческом использовании игры и игровых действий в учебно-воспитательном процессе с младшими школьниками, наиболее удовлетворяющей возрастные потребности данной категории учеников.

Практическое занятие.

1.Характеристика принципов организации игровой деятельности

Задания для самостоятельной работы.

Углубленное изучение темы

Тема 3. Основные этапы разработки игровой технологии (УК-6)

Лекция.

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.

Практическое занятие.

1. Игровые технологии как средство обучения и воспитания

Задания для самостоятельной работы.

Углубленное изучение темы

Тема 4. Игровая компетентность педагога (УК-6)

Лекция.

Педагог является проводников к успешной социализации ребёнка, так как, игра в дошкольном возрасте – это ведущий вид деятельности, она и является наиболее эффективным и доступным способом формирования социальных навыков у дошкольника. От позиции педагога по отношению к детской игре, от его игровой компетентности, зависит уровень развития детской игры, а значит, и развития личность дошкольника. Рассматриваются различные варианты позиции педагога в детской игре: нейтральная (не обращает внимания на играющих детей), директивная (направленная на обучения и воспитания, педагог учит детей и руководит их деятельностью) и поддерживающая (равноправный участник игры) в основе которой лежит игровая компетентность педагога. В составе игровой компетентности выделяют три главных качества: развитое воображение, позволяющее преодолевать стереотипы и создавать новые образы и сюжеты; эмоциональная выразительность и артистизм, вовлекающие детей в воображаемую ситуацию; поддержка инициативы и самостоятельности самих детей их уверенности в собственных возможностях – для этого необходимы коммуникативные способности.

Практическое занятие.

1. Общекультурная и профессиональная компетентность игропедагога.
2. Пути и способы ее повышения

Задания для самостоятельной работы.

Углубленное изучение темы

4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства

4.1. Распределение баллов:

3 семестр

- посещаемость – 10 баллов
- текущий контроль – 70 баллов
- контрольные срезы – 2 среза по 10 баллов каждый
- премиальные баллы – 20 баллов

Распределение баллов по заданиям:

№ темы	Название темы / вид учебной работы	Формы текущего контроля / срезы	Max. кол-во баллов	Методика проведения занятия и оценки

1.	Игровые технологии в образовании: понятие, структура, особенности	**Тестирование(контрольный срез)**	10	Тестирование предполагает выполнение 10 тестовых заданий в виде выбора вариантов ответов, нахождении соответствия идей и авторов, дат исторических событий и социальных достижений и др. Тестирование проходит в формате онлайн с использованием Google form, социальных сетей, электронной почты обучающихся, СДО Moodle. Количество баллов соответствует количеству правильных ответов
		Опрос	10	8-10 баллов – Понимает суть вопроса; сопоставляет полученную информацию, умеет четко отвечать на поставленные вопросы. 5-7 баллов – Понимает суть вопроса; испытывает некоторые затруднения в понимании и использовании профессиональной терминологии. 2-4 балла – Испытывает затруднения в ответе на вопросы; не усвоил базовых понятий Баллами не оценивается - Не понимает сути вопроса. Не готов отвечать
2.	Организационные основы игровых технологий	Опрос	10	8-10 баллов – Понимает суть вопроса; сопоставляет полученную информацию, умеет четко отвечать на поставленные вопросы. 5-7 баллов – Понимает суть вопроса; испытывает некоторые затруднения в понимании и использовании профессиональной терминологии. 2-4 балла – Испытывает затруднения в ответе на вопросы; не усвоил базовых понятий Баллами не оценивается - Не понимает сути вопроса. Не готов отвечать
		Реферат	15	12-15 баллов – Раскрыты основные понятия и авторские позиции; отражены исторические аспекты проблемы; наличие не менее 5 источников (разрешена только учебная и научная литература: монографии, статьи, авторефераты диссертаций); источники оформлены в соответствии с ГОСТ; соблюдены все требования к данной форме отчетности. 8-11 баллов – Использовано не более 3 источников; информация не структурирована; не понятна позиция автора к рассматриваемой проблеме; оформление реферата не соответствует требованиям. 3-7 балла – Использован 1 источник, не ясна позиция обучающегося в отношении изучаемого явления; Не демонстрирует знаний по теме, реферат не отвечает основным требованиям к научной работе данного вида.
3.	Основные этапы разработки игровой технологии	Выполнение и защита проекта	15	Критерии Актуальность темы, реальность, практическая направленность и значимость работы - 2 Объем и полнота разработок, самостоятельность -2 Соблюдение этапов и структуры тренинга -2 Уровень творчества -2 Качество оформления проекта - 2 Качество доклада - 1 Объем и глубина знаний по теме - 2 Культура речи, манера держаться перед аудиторией - 1 Ответы на вопросы - 1

		Опрос	10	8-10 баллов – Понимает суть вопроса; сопоставляет полученную информацию, умеет четко отвечать на поставленные вопросы. 5-7 баллов – Понимает суть вопроса; испытывает некоторые затруднения в понимании и использовании профессиональной терминологии. 2-4 балла – Испытывает затруднения в ответе на вопросы; не усвоил базовых понятий Баллами не оценивается - Не понимает сути вопроса. Не готов отвечать
4.	Игровая компетентность педагога	**Тестирование(контрольный срез)**	10	Тестирование предполагает выполнение 10 тестовых заданий в виде выбора вариантов ответов, нахождении соответствия идей и авторов, дат исторических событий и социальных достижений и др. Тестирование проходит в формате онлайн с использованием Google form, социальных сетей, электронной почты обучающихся, СДО Moodle. Количество баллов соответствует количеству правильных ответов
		Решение ситуационных задач	10	Умение видеть психолого-педагогические проблемы и их причины 2 Соответствие содержания решения предложенной ситуации, полнота раскрытия темы и ответ на вопросы ситуации 2 Знание возрастных и индивидуальных особенностей участников ситуации 2 Умение формулировать цель психолого-педагогической деятельности и представить механизм ее решения 2 Четкость и логичность изложения 2
5.	Посещаемость		10	10 баллов – студент посетил все 100% занятий 7-9 баллов – студент посетил не менее 80% занятий 4-6 баллов – студент посетил не менее 50% занятий 1-3 балла – студент посетил не менее 25% занятий Если студент посетил менее 25% занятий, баллы не начисляются
6.	Премиальные баллы		20	Дополнительные премиальные баллы могут быть начислены: - за проект, выполненный по заказу работодателя и реализованный на практике – 20 баллов; - постоянная активность во время практических занятий – 10 баллов; - полностью подготовленная к публикации статья по тематике в рамках дисциплины – 10 баллов
7.	Итого за семестр		100	

Итоговая оценка по зачету выставляется в 100-балльной шкале и в традиционной четырехбалльной шкале. Перевод 100-балльной рейтинговой оценки по дисциплине в традиционную четырехбалльную осуществляется следующим образом:

100-балльная система	Традиционная система
50 - 100 баллов	Зачтено
0 - 49 баллов	Не зачтено

4.2 Типовые оценочные средства текущего контроля

Выполнение и защита проекта

Тема 3. Основные этапы разработки игровой технологии

1. Прописать алгоритм разработки игровой технологии
2. Разработать критерии оценки эффективности игровой технологии

Опрос

Тема 1. Игровые технологии в образовании: понятие, структура, особенности

Примерные вопросы:

1. Раскройте понятие игра.
2. По каким признакам классифицируются игры
3. В чем отличительная особенность обучающих игр?
4. Раскройте понятие "игровая технология"
5. По каким признакам классифицируются игровые технологии

Тема 2. Организационные основы игровых технологий

1. Дайте определение технологическому подходу в образовании.
2. Каковы основные функции технологического подхода?
3. Что такое «технология обучения»?
4. Соотнесите понятия «технология обучения» и «методика».
5. Назовите структурные составляющие технологии обучения.
6. В чем проявляется дуализм технологий обучения?
7. Назовите критерии, по которым можно судить о том, что деятельность преподавателя организована на технологическом уровне.

Тема 3. Основные этапы разработки игровой технологии

1. Раскройте понятие игровая технология
2. Раскройте содержание основныхэтапов разработки игровой технологии
3. Какие задачи решаются на этапе разработки игровой технологии
4. Какие критерии оценки позволяют оценить эффективность игровой технологии

Реферат

Тема 2. Организационные основы игровых технологий

примерные темы рефератов

1. Игровые технологии: понятие, сущность
2. Классификация игровых технологий
3. Игровые технологии для начальной школы
4. Игровые технологии в профильной школе
5. Профориетнационные игровые технологии

Решение ситуационных задач

Тема 4. Игровая компетентность педагога

Ситуация

Несколько учеников играют на уроке в «Морской бой»…

Так как это сказано на весь класс, необходимо пожертвовать временем от урока. Думаю, дети будут ждать, как отреагирует учитель, на это оскорбление, унижение, ненужность этого предмета. Продолжать урок бессмысленно, так как без ответа такие высказывания оставлять нельзя, потому что ситуация на этом уроке будет только ухудшаться.

Начинаем так:

– Кто еще так думает?

Дети еще подняли руки.

– А хотите с вами договоримся, если я вам сейчас ДОКАЖУ, что этот предмет Вам необходим, пусть по этому предмету и нет вступительных экзаменов, но он дает нечто большее чем просто необходимость изучать те предметы, которые считаются обязательными. То я больше не увижу тех, кто играет в «Морской бой», сидит в «аське» и не опаздывает из столовой. Ну, как Вам договор? Слушаю Вас, согласны?»

Ситуация 2

Учительница: «А теперь, чтобы вы лучше запомнили, какими бывают обстоятельства, составим таблицу». Из класса раздалось недовольное нытье: «Ну зачем», «Вот еще!», «Давайте не будем», «Мы и так запомним». Учительница (озадаченно помолчав): «Ну, хорошо, таблицу мы делать не будем, сделаем только памятку». Опять недовольные выкрики из класса:

«Зачем?» «Давайте, лучше таблицу!» и т. д. Учительница: «Ну уж нет, не захотели таблицу, будем делать памятку, сразу нужно было думать».

Оценка

Учитель демонстрирует ученикам свое слабоволие, неуверенность в себе и некоторый страх перед самими учениками. Может это еще и не осознается ребятами в полной мере, но любой из них способен это почувствовать.

Тестирование

Тема 1. Игровые технологии в образовании: понятие, структура, особенности

1.Кто является основоположником "игровых технологий"?

А)Д. Дьюи;

Б)Ф. Шиллер;

В)И. Е. Берлянд;

+Г)Д. Б. Эльконин.

2. Что не входит в структуру игры как процесса?

+А)целеполагание;

Б)роли, взятые на себя играющими;

В)сюжет;

Г)реальные отношения между играющими;

3.... - это такая организация учебного процесса, которая предполагает создание воспитания и обучения, как компонент педагогической культуры, где изучаются формы и методы оптимизации игровой деятельности современного поколения, средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, сопровождающие игровой феномен.

А)игровая деятельность;
+Б)игровой процесс;
В)игровое обучение;
Г)игровой компонент.
4. Что будет главным результатом использования игр в учебной деятельности?
А)самостоятельность учеников в деятельности;
+Б)развитие психических процессов;
В)хорошее отношение со сверстниками;
Г)прочное усвоение знаний и формирование мотивации к дальнейшему обучению в школе.
5. Целью игровых технологий является:
А)развитие у ребят способности самостоятельно мыслить;
+Б)мотивация ребят к обучению и укрепление физического и психического здоровья учащихся;
В)полное усвоение материала по предмету;
Г)сохранение физического и психического здоровья ребят во время учебного процесса.

Тема 4. Игровая компетентность педагога

1. Что представляет собой активность?
а) Качество личности, характеризующее лидерские способности.
б) Качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.
в) Свойство личности, которое характеризует человека как активного защитника и борца за правое дело.
г) Качество личности, которое характеризуется высоким уровнем потребности в активной общественной жизни.
2. Какая педагогическая система имманентна игровым технологиям?
а) Я.А.Коменского.
б) К.Д.Ушинского.
в) В.Ф.Шаталова.
г) И.Г.Песталоцци.
3. Какое понятие определяется как «вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением»?
а) Модель коллектива.
б) Игра.
в) Учение.
г) Труд.
4. Каковы функции игровой деятельности?
а) Развлекательная, образовательная, воспитательная, коррекционная, исправительно-трудовая.
б) Коммуникативная, игротерапевтическая, развивающая, воспитательная, исправительно-коррекционная.
в) Коммуникативная, развлекательная, игротерапевтическая, диагностическая, социализации, коррекции, саморазвития.
г) Образовательная, развивающая, коррекционная, воспитывающая, медико-терапевтическая.
5. Каковы главные черты игры?
а) Соперничество, состязательность, здоровая конкуренция, наличие правил.
б) Свободная развивающая деятельность, творческий характер, эмоциональная приподнятость деятельности, наличие прямых или косвенных правил.
в) Активная деятельность учителя, творческий характер подготовки, повышенное эмоциональное состояние учащихся.

г) Свободная деятельность учителя и учащихся, результативное удовольствие, соперничество, эмоциональное перенапряжение.

6. Что входит в структуру игры как процесса?

а) Распределение ролей, целеполагание, игровые предметы и действия.

б) Роли, игровые действия, условные предметы, реальные отношения, сюжет.

в) Целеполагание, назначение ролей, условные предметы, сценарий, самоанализ.

г) Реализация ролей, взаимодействие участников, достижение цели, анализ.

7. Когда появилась игра как метод обучения?

а) В середине 17 века с зарождением научной педагогики.

б) В ходе описания основных характеристик метода М.Монтессори.

в) С зарождением человеческого общества.

г) При капиталистическом строе с появлением частных дошкольных учреждений.

8. Как применятся игровая деятельность в учебно-воспитательном процессе?

а) В качестве самостоятельных технологий при усвоении цикла учебных предметов; в качестве реализации контролирующей и корректирующей функций урока.

б) В качестве отдельно взятых частей технологии развивающего обучения; в ходе объяснения нового материала на уроке.

в) В качестве технологии программированного обучения для освоения понятия, темы учебного предмета; как технологии воспитательной работы.

г) В качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы учебного предмета; в качестве урока (занятия) или его части; как технологии внеклассной работы.

9. Каковы игры по виду деятельности?

а) Двигательные, развивающие, общественно-полезные, асоциальные.

б) Интеллектуальные, учебные, трудовые.

в) Физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические.

г) Физические, психические, социальные, трудовые.

10. По какому признаку игры делятся на репродуктивные, продуктивные, творческие?

а) По характеру педагогического процесса.

б) По цели игровой деятельности.

в) По характеру игровой методики.

г) По полученному результату деятельности классного руководителя.

11. Какова типология педагогических игр по характеру игровой методики?

а) Спонтанные, ролевые, деловые, учебные.

б) Предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры драматизации.

в) Сюжетные, имитационные, кратковременные, сценарные.

г) Драматизации, тренировочные, контролирующие, обобщающие.

12. Какова классификация педагогических игр по предметной области?

а) Математические, музыкальные, трудовые, спортивные, народные.

б) Математические, компьютерные, настольные, народные.

в) Математические, театральные, на местности, телевизионные.

г) Математические, театральные, комнатные, компьютерные.

13. Что относится к целевым дидактическим ориентациям?

а) Формирование нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

б) Расширение кругозора, познавательная деятельность; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности.

в) Развитие умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

г) Приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды.

14. Для чего применяется деловая игра?

а) Для решения комплексных задач по формированию активной жизненной позиции.

б) Для решения воспитательных задач по формированию деловых, ответственных качеств личности.

в) Для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений.

г) Для решения задач, направленных на раскрепощение личности, формирование коллективистских качеств в условиях деловой обстановки.

15. Для чего призваны имитационные игры?

а) Имитировать деятельность какой-либо организации, предприятия, события, конкретная деятельность людей.

б) Имитировать проведение воспитательного мероприятия.

в) Имитировать деятельность классного руководителя по подготовке к коллективному творческому делу.

г) Имитировать общественно-полезную работу в учебном заведении.

16. Каковы этапы технологии деловой игры?

а) Подготовка, проведение, анализ, обсуждение и оценка результатов игры.

б) Определение ролей, подготовка сценария, обсуждение, оценка результатов.

в) Подготовка учащихся, инструктаж, анализ ситуации, обсуждение результатов.

г) Проведение мероприятия, анализ, подготовка к обсуждению результатов.

4.3 Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета

Типовые вопросы зачета (УК-6)

1. Этапы развития игры в дошкольном возрасте (развитие игры в онтогенезе).

2. Теории происхождения игры

3. Технология развивающих игр Б.П. Никитина

4. Сказкотерапия как метод психокоррекции в дошкольном возрасте

5. Структура детской игры как процесса

6. Психологическое значение игры по Л.С. Выготскому

7. Символическая функция детской игры

8. Психологическая концепция игры Д.Б. Эльконина

9. Развивающий характер игры

10. Куклотерапия как метод психокоррекции в дошкольном возрасте

11. Принципы организации игры

12. Использование игровых технологий для формирования математических представлений у дошкольников

13. Социальная природа детской игры.

14. Использование игровых технологий для развития речи у дошкольников

15. Признаки педагогической технологии

16. Использование игровых технологий для развития познавательных процессов у дошкольников

17. Коммуникативная функция игры

18. Игротерапия тревожности у детей дошкольного возраста

19. Использование игровых технологий для развития изобразительного творчества у дошкольников

20. Игровое общение дошкольников. Двуплановость игры.

21. Игротерапия застенчивости у детей дошкольного возраста

22. Игра и игровые технологии в образовательном процессе.

23. Игра и поведение. Игровое поведение дошкольниковДиагностическая функция игры.

24. Значение подвижной игры в развитие дошкольника.

25. Блоки Дьенеша

26. Виды игр, их классификация.

Типовые задания для зачета (УК-6)

не предусмотрено

4.4. Шкала оценивания промежуточной аттестации

Оценка	Компетенции	Дескрипторы (уровни) – основные признаки освоения (показатели достижения результата)
«зачтено» (50 - 100 баллов)	УК-6	Демонстрирует способность проектировать траекторию своего профессионального роста и личностного развития, расширяет свой профессиональный кругозор: приобретает и использует знания и навыки разработки и использования игровых технологий
«не зачтено» (0 - 49 баллов)	УК-6	Не демонстрирует способности проектировать траекторию своего профессионального роста и личностного развития, расширяет свой профессиональный кругозор: приобретает и использует знания и навыки разработки и использования игровых технологий

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

5.1 Методические указания по организации самостоятельной работы обучающихся:

Приступая к изучению дисциплины, в первую очередь обучающимся необходимо ознакомиться содержанием рабочей программы дисциплины (РПД), которая определяет содержание, объем, а также порядок изучения и преподавания учебной дисциплины, ее раздела, части.

Для самостоятельной работы важное значение имеют разделы «Объем и содержание дисциплины», «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» и «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы».

В разделе «Объем и содержание дисциплины» указываются все разделы и темы изучаемой дисциплины, а также виды занятий и планируемый объем в академических часах.

В разделе «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» указана рекомендуемая основная и дополнительная литература.

В разделе «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы» содержится перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем, необходимых для освоения дисциплины.

5.2 Рекомендации обучающимся по работе с теоретическими материалами по дисциплине

При изучении и проработке теоретического материала необходимо:

- просмотреть еще раз презентацию лекции в системе MOODLe, повторить законспектированный на лекционном занятии материал и дополнить его с учетом рекомендованной дополнительной литературы;

- при самостоятельном изучении теоретической темы сделать конспект, используя рекомендованные в РПД источники, профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

- ответить на вопросы для самостоятельной работы, по теме представленные в пункте 3.2 РПД.

- при подготовке к текущему контролю использовать материалы фонда оценочных средств (ФОС).

5.3 Рекомендации по работе с научной и учебной литературой

Работа с основной и дополнительной литературой является главной формой самостоятельной работы и необходима при подготовке к устному опросу на семинарских занятиях, к дебатам, тестированию, экзамену. Она включает проработку лекционного материала и рекомендованных источников и литературы по тематике лекций.

Конспект лекции должен содержать реферативную запись основных вопросов лекции, в том числе с опорой на размещенные в системе MOODLe презентаци, основных источников и литературы по темам, выводы по каждому вопросу. Конспект может быть выполнен в рамках распечатки выдачи презентаций лекций или в отдельной тетради по предмету. Он должен быть аккуратным, хорошо читаемым, не содержать не относящуюся к теме информацию или рисунки.

Конспекты научной литературы при самостоятельной подготовке к занятиям должны содержать ответы на каждый поставленный в теме вопрос, иметь ссылку на источник информации с обязательным указанием автора, названия и года издания используемой научной литературы. Конспект может быть опорным (содержать лишь основные ключевые позиции), но при этом позволяющим дать полный ответ по вопросу, может быть подробным. Объем конспекта определяется самим студентом.

В процессе работы с основной и дополнительной литературой студент может:

- делать записи по ходу чтения в виде простого или развернутого плана (создавать перечень основных вопросов, рассмотренных в источнике);

- составлять тезисы (цитирование наиболее важных мест статьи или монографии, короткое изложение основных мыслей автора);

- готовить аннотации (краткое обобщение основных вопросов работы);

- создавать конспекты (развернутые тезисы).

5.4. Рекомендации по подготовке к отдельным заданиям текущего контроля

Собеседование предполагает организацию беседы преподавателя со студентами по вопросам практического занятия с целью более обстоятельного выявления их знаний по определенному разделу, теме, проблеме и т.п. Все члены группы могут участвовать в обсуждении, добавлять информацию, дискутировать, задавать вопросы и т.д.

Устный опрос может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа подлежащего оценке:

- правильность ответа по содержанию;

- полнота и глубина ответа;
- сознательность ответа;
- логика изложения материала;
- рациональность использованных приемов и способов решения поставленной учебной задачи;
- своевременность и эффективность использования наглядных пособий и технических средств при ответе;
- использование дополнительного материала;
- рациональность использования времени, отведенного на задание.

Устный опрос может сопровождаться презентацией, которая подготавливается по одному из вопросов практического занятия. При выступлении с презентацией необходимо обращать внимание на такие моменты как:

- содержание презентации: актуальность темы, полнота ее раскрытия, смысловое содержание, соответствие заявленной темы содержанию, соответствие методическим требованиям (цели. ссылки на ресурсы. соответствие содержания и литературы), практическая направленность, соответствие содержания заявленной форме, адекватность использования технических средств учебным задачам, последовательность и логичность презентуемого материала;
- оформление презентации: объем (оптимальное количество), дизайн (читаемость, наличие и соответствие графики и анимации, звуковое оформление, структурирование информации, соответствие заявленным требованиям), оригинальность оформления, эстетика, использование возможности программной среды, соответствие стандартам оформления;
- личностные качества: ораторские способности. соблюдение регламента, эмоциональность, умение ответить на вопросы, систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам программы:
- содержание выступления: логичность изложения материала, раскрытие темы, доступность изложения, эффективность применения средств ИКТ, способы и условия достижения результативности и эффективности для выполнения задач своей профессиональной или учебной деятельности, доказательность принимаемых решений, умение аргументировать свои заключения, выводы.

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1 Основная литература:

1. Плотникова Е. А. Игровые технологии как средство оптимизации учебного процесса при обучении русскому языку как иностранному на начальном этапе : студенческая научная работа. - Йошкар-Ола: б.и., 2020. - 205 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=577948

2. Томчикова С.Н., Томчикова Н.С. Игровые технологии в ДОУ : учебно-методическое пособие. - Москва: Флинта, 2020. - 80 с. - Текст : электронный // ЭБС «Консультант студента вуза и медвуза [сайт]. - URL: https://www.studentlibrary.ru/book/ISBN97859765234631.html

6.2 Дополнительная литература:

1. Мангер Т.Э., Кудинова Л.С. Празднично-игровые технологии социально-культурной деятельности как средство формирования творческой активности дошкольников : монография. - Тамбов: [Издат. дом ТГУ им. Г.Р. Державина], 2009. - 193 с.

6.3 Методические разработки:

1. Быстрова А.Ю. Игровые технологии как средство формирования коммуникативной культуры подростков из семей мигрантов : дис. ... канд. пед. наук : 13.05.05 : защищена 24.09.10 : утв. 18.03.11. - Тамбов, 2010. - 223 с.

2. Кликушина М. А. Игровые технологии на уроках биологии как способ формирования познавательного интереса младших подростков : выпускная квалификационная работа. - Кемерово, 2017. - 45 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=492096

3. Медведенко В.В. Празднично-игровые технологии формирования культуры корпоративного досуга : автореф. дис. на соиск. учен. степ. канд. пед. наук:(13.00.05). - Тамбов, 2008. - 24 с.

6.4 Иные источники:

1. «Российское психологическое общество» - http://рпо.рф/
2. Библиотека Гумер – гуманитарные науки - https://www.gumer.info/
3. Библиотека научной и учебной литературы - http://sbiblio.com
4. Библиотека психологического форума MyWord.ru. - http ://psvlib. my word .in
5. Библиотека психологической литературы. BOOKAP (Books of the psychology) - http://bookap.info
6. Библиотека учебной и научной литературы Русского гуманитарного интернет- университета. [Электронный ресурс]. - http://sbiblio.conibiblio/default.asDX?groim=0
7. Большая российская энциклопедия - https://bigenc.ru/
8. Большая советская энциклопедия - http://slovari.yandex.ru/dict/bse/article/00084/17900.htm
9. Вопросы образования - http://www.ecsocman.edu.ru/vo
10. Журнал Вопросы психологии - http://www.voppsy.ru/
11. Журнал "Педагогика" - http://www.pedagogika-rao.ru/
12. Журнал «Мир психологии» - http://www.mpsu.ru/mag_mir_psyhologii_content

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Для проведения занятий по дисциплине необходимо следующее материально-техническое обеспечение: учебные аудитории для проведения занятий лекционного и семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, помещения для самостоятельной работы.

Учебные аудитории и помещения для самостоятельной работы укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Помещения для самостоятельной работы укомплектованы компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования, обеспечивающие тематические иллюстрации (проектор, ноутбук, экран/ интерактивная доска).

Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

Abby FineReader 10.0

Adobe flash player

Adobe Reader

Google Chrome

Foxit reader

Kaspersky Endpoint Security для бизнеса - Стандартный Russian Edition. 1500-2499 Node 1 year Educational Renewal Licence

Kaspersky Endpoint Security 10 для Windows "Лаборатория Касперского" 26.07.2018

Microsoft Windows 10

Mozilla Firefox

Opera

WIN RAR 2.90, 4.20

Операционная система Microsoft Windows 7, 8, 10

Плагиата.НЕТ

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. Scopus: база данных . – URL: https://www.scopus.com

2. Web of Science: политематическая реферативно-библиографическая и наукометрическая база данных . – URL: https://apps.webofknowledge.com

3. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка». – URL: https://cyberleninka.ru

4. Российская государственная библиотека: официальный сайт. – URL: https://www.rsl.ru

5. Российская национальная библиотека: официальный сайт. – URL: http://nlr.ru

6. Тамбовская областная универсальная научная библиотека им. А.С. Пушкина: официальный сайт. – URL: http://www.tambovlib.ru

7. Университетская библиотека онлайн: электронно-библиотечная система. – URL: https://biblioclub.ru

8. Федеральный портал «Российское образование». – URL: https://www.edu.ru

9. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» . – URL: http://www.biblioclub.ru

10. Электронная библиотека ТГУ. – URL: https://elibrary.tsutmb.ru/

11. Электронная библиотека РФФИ. – URL: https://www.rfbr.ru/rffi/ru/library

12. Электронная библиотека. Образовательная платформа «Юрайт». – URL: https://biblio-online.ru/book/sud-prisyazhnyh-442275

Электронная информационно-образовательная среда

https://auth.tsutmb.ru/authorize?response_type=code&client_id=moodle&state=xyz

Взаимодействие преподавателя и студента в процессе обучения осуществляется посредством мультимедийных, гипертекстовых, сетевых, телекоммуникационных технологий, используемых в электронной информационно-образовательной среде университета.