


МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ВГУ»)

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой
перевода и профессиональной коммуникации

 Л.Г. Кузьмина

10.05.2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.В.ДВ.02.02 Игропрактики в языковом образовании

- 1. Код и наименование направления подготовки:** 44.04.01 «Педагогическое образование»
- 2. Профиль подготовки:** Инновационные технологии в языковом образовании
- 3. Квалификация выпускника:** магистр
- 4. Форма обучения:** заочная
- 5. Кафедра, отвечающая за реализацию дисциплины:** кафедра теоретической и прикладной лингвистики
- 6. Составители программы:** Кузьмина Лариса Григорьевна, к.пед.н., доц.
- 7. Рекомендована:** НМС факультета романо-германской филологии от 28.04.2023, протокол №7.
- 8. Учебный год:** 2024-2025 **Триместр:** 5

9. Цель учебной дисциплины: познакомить обучающихся с дидактическими возможностями игр в обучении иностранным языкам на основе анализа концепций игрофикации в образовательном пространстве.

Задачи учебной дисциплины:

- дать методологическое обоснование дидактического потенциала обучающих игр с позиции современной лингводидактики и описании способов интеграции элементов игрофикации в обучение иностранному языку;
- познакомить со структурой и практиками применения разно форматных игр;
- раскрыть возможности игры для вовлечения учащихся в учебный процесс и повышение их учебной мотивации.

10. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП: дисциплина относится к блоку Б1, часть, формируемая участниками образовательных отношений, в рамках которой является дисциплиной по выбору.

11. Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю (знания, умения, навыки), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы (компетенциями выпускников):

Код	Название компетенции	Код(ы)	Индикатор(ы)	Планируемые результаты обучения
УК-2	Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	УК-2.5	Использует гибкие технологии для реализации задач с изменяющимися во времени параметрами	Знать принципы гибкой разработки программного обеспечения для управления проектами. Уметь анализировать социально-значимые проблемы и процессы, существенные для проекта; формировать проектные команды, работать в коллективе. Владеть навыками презентации проекта.
ПК-1	Способен проектировать и реализовывать образовательный процесс по иностранному языку на основе использования обоснованных технологий, форм, методов и приемов организации деятельности обучающихся	ПК-1.3	Владеет современными методиками и технологиями организации и проектирования образовательного процесса на различных уровнях языкового образования с учетом личностных, возрастных особенностей обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями.	Знать современные методики и технологии организации и проектирования образовательного процесса на различных уровнях языкового образования. Уметь организовывать самостоятельную и совместную образовательную деятельность обучающихся по освоению учебного содержания на основе осмысления и применения знаний. Владеть предметным содержанием, методикой обучения коммуникативной деятельности в образовательном учреждении общего образования и вузе; современными методами и технологиями обучения с

				учетом социальных, возрастных, психофизиологических и индивидуальных особенностей обучаемых в образовательных организациях разного уровня.
УК-3	Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	УК-3.3	Эффективно взаимодействует с участниками образовательного процесса, в том числе участвует в групповых формах учебной работы.	Знать основы эффективного взаимодействия с участниками образовательного процесса. Уметь осуществлять приёмы группового учебного взаимодействия. Владеть навыками групповой учебной работы и коллективного взаимодействия.

12. Объем дисциплины в зачетных единицах/час: 2 ЗЕТ/72 ч.

Форма промежуточной аттестации: зачёт .

13. Трудоемкость по видам учебной работы

Вид учебной работы		Трудоемкость			
		Всего	По триместрам		
			1	2	3
Контактная работа					
в том числе:	лекции				
	практические				
	лабораторные				
	курсовая работа				
Самостоятельная работа					
Форма промежуточной аттестации					
Итого:					

13.1. Содержание дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела дисциплины	Реализация раздела дисциплины с помощью онлайн-курса, ЭУМК
01	Игровые технологии как современные инновации в образовательном процессе	Понятие "игровые педагогические технологии". Концептуальные основы игровых технологий. Игровая форма занятий: условия реализации технологии, место и роль в учебном процессе. Классификационные параметры игровых технологий.	

		Классификация по характеру педагогического процесса.	
02	Историческое происхождение игры. Теории игры.	История возникновения игрового обучения. Исследование феномена игры. Теории возникновения игры. Теории игр (Л.С.Выготский, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин, Ж.Пиаже). Функции игры. Понятие и история появления игровых технологий в обучении. Определение и сущность игры как явления в культуре. Биологическая и социальная природа детской игры.	
03	Основные принципы реализации игровых технологии. Типология игр в обучении ИЯ.	Принципы организации и руководства игрой. Принципы реализации игровых технологии. Классификация игр. Функции игры. Игровое общение. Игровое поведение. Игра как деятельность. Структура игровой технологии как процесса. Педагогические игры. Классификация педагогических игр.	
04	Развивающие игры. Педагогика и психология игры. Психологическое значение игры.	Значение игры для психического развития дошкольника. Игра - ведущая деятельность дошкольного возраста, ее структурные компоненты как деятельности. Значение предметных действий, предметная игра. Этапы развития игры в онтогенезе.	
05	Использование игр при обучении иноязычной грамматике, лексике, фонетике.	Организация и руководство игрой при обучении грамматике, лексике, фонетике. Этапы обучения с использованием игр.	
06	Ролевые и настольные игры в обучении ИЯ.	Инновационные игровые технологии. Сюжетно-ролевая игра. Дидактическая игра. Организация и руководство ролевыми и настольными играми в обучении ИЯ. Активное обучение.	

13.2. Темы (разделы) дисциплины и виды занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Виды занятий (часов)				Всего
		Лекции	Практические	Лабораторные	Самостоятельная работа	
01	Игровые технологии как современные инновации в образовательном процессе	0	1	0	8	9
02	Историческое происхождение игры. Теории игры.	0	1	0	10	11
03	Основные принципы реализации игровых технологии. Типология игр в обучении ИЯ.	0	2	0	10	12

04	Развивающие игры. Педагогика и психология игры. Психологическое значение игры.	0	2	0	10	12
05	Использование игр при обучении иноязычной грамматике, лексике, фонетике.	0	2	0	10	12
06	Ролевые и настольные игры в обучении ИЯ.		2	0	10	12
	Контроль					4
	Итого:	0	10	0	58	72

14. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины:

Практические занятия являются формой организации педагогического процесса, направленной на углубление теоретических знаний и овладение методами работы, в процессе которых вырабатываются умения и навыки выполнения учебных действий в сфере изучаемой дисциплины. В ходе практических занятий формируются умения и навыки практического применения теоретических знаний и речевых умений в конкретных профессионально ориентированных коммуникативных ситуациях путем выполнения поставленных задач, развивается критическое мышление и речь, осуществляется контроль учебных достижений обучающихся. При подготовке к практическим занятиям необходимо ознакомиться с материалом дисциплины по изучаемым темам – изучить литературу, рекомендованную преподавателем. Аудиторная работа предполагает посещение практических занятий и выполнение заданий, предлагаемых преподавателем. В случае пропуска практического занятия по объективным причинам обучающийся обязан самостоятельно выполнить задания соответствующего практического занятия и предоставить их на проверку преподавателю. Во время самого занятия рекомендуется активно участвовать в выполнении поставленных заданий, задавать вопросы, принимать участие в дискуссиях, аккуратно и своевременно выполнять контрольные задания.

Задания для самостоятельной работы выполняются обучающимся в письменном виде и предоставляются преподавателю для проверки в начале следующего занятия. В случае невыполнения задания для самостоятельной работы обучающийся обязан отчитаться о выполнении учебной нагрузки для самостоятельной работы в срок, указанный преподавателем.

Дисциплина считается освоенной, если обучающимся в полном объеме была выполнена учебная нагрузка, включающая в себя все виды учебной деятельности, предусмотренные Рабочей программой (аудиторную и самостоятельную работу).

15. Перечень основной и дополнительной литературы, ресурсов интернет, необходимых для освоения дисциплины

а) основная литература:

№ п/п	Источник
01	Андреевко, Т.Н. Использование игр при обучении иностранному языку: учебное пособие: / Т.Н. Андреевко, Е.В. Чесноков; Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского». – Липецк: Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018. – 70 с.

б) дополнительная литература:

№ п/п	Источник
02	Кавтарадзе Д. Н. Обучение и игра : введение в интерактивные методы обучения : / Д. Н. Кавтарадзе. - М. : Просвещение, 2009. - 176 с.
03	Креативная педагогика: методология, теория, практика / [к.т.н. А.И. Башмаков, к.т.н., проф. И.А. Башмаков, к.т.н., проф. А.И. Владимиров и др.] ; под ред. д.т.н., проф. В.В. Попова, акад.РАО Ю.Г. Круглова. -Москва : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. - 319 с.

в) информационные электронно-образовательные ресурсы (официальные ресурсы интернет):

№ п/п	Источник
04	ЭБС издательства «Лань» [учебные, научные издания, первоисточники, художественные произведения различных издательств; журналы] : сайт. – URL: http://e.lanbook.com .
05	ЭБС «Юрайт» [раздел «ВАША ПОДПИСКА: учебники и учебные пособия издательства. – URL: https://www.biblio-online.ru/catalog/ .

16. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы

Особое внимание следует уделять самостоятельной работе магистров. Обучающимся предлагаются разные типы языковых и речевых заданий, тесты, лабораторные работы, направленные на отработку изучаемого учебного материала. Для организации самостоятельной работы обучающихся рекомендуются как печатные учебно-методические пособия, так и ЭУМК на университетской платформе Moodle.

Самостоятельная работа обучающихся во внеаудиторное время включает в себя подготовку к аудиторным занятиям, а также изучение отдельных тем, расширяющих и углубляющих представления обучающихся по разделам изучаемой дисциплины. Такая работа может предполагать проработку теоретического материала, работу с научной литературой, выполнение практических заданий, подготовку ко всем видам контрольных испытаний, выполнение творческих работ.

Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине включает в себя:

- рекомендуемую основную и дополнительную литературу;
- информационно-справочные и образовательные ресурсы Интернета;
- оценочные средства для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине.

17. Информационные технологии, используемые для реализации учебной дисциплины, включая программное обеспечение и информационно-справочные системы:

При реализации дисциплины используются следующие образовательные технологии: логическое построение дисциплины, установление межпредметных связей, обозначение теоретического и практического компонентов в учебном материале, актуализация личного и учебно-профессионального опыта обучающихся. На практических занятиях используются следующие интерактивные формы: групповое обсуждение, метод case-stady (анализ и решение профессиональных ситуационных задач), работа в микрогруппах.

Программа курса реализуется с применением дистанционных технологий. Применяются электронное обучение и дистанционные образовательные технологии в части освоения речевого материала, самостоятельной работы по отдельным разделам дисциплины, прохождения текущей и промежуточной аттестации. Также используются:

1. Неисключительные права на ПО Dr. Web Enterprise Security Suite Комплексная защита Dr. Web Desktop Security Suite.
2. Программная система для обнаружения текстовых заимствований в учебных и научных работах Антиплагиат.ВУЗ
3. Программное обеспечение Microsoft Windows

18. Материально-техническое обеспечение дисциплины:

ауд. 51	Компьютерный класс: Компьютер Intel Core I3-2120 3.3Gz/3M/1066, DDR 2048Мб, HDD 160Gb, DVD-/+R/RW/-RAM, Video, корпус mini-ATX (16шт), проектор NEC M300X, экран телевизор Sony LCD 40", DVD-плеер LG
ауд. 14	Компьютерный класс: Проектор Benq MW523, Экран проекционный. Компьютер Asus H81m-Plus (9 шт.)
ауд. 12	Компьютерный класс: Arbyte Tempo/AOC (12 шт.), Проектор Benq MW523, Сканер Canon Canoscan LiDE 120 (5 шт.) Экран проекционный
ауд. 103	компьютерный лингафонный класс: Моноблок HP ProOne 440 G4 23,8" Full HD i5 – 8шт. Моноблок Dell OptiPlex 3240 AIO Intel Core i3-6100/8Gb/500Gb/21.5" - 7шт. Проектор Epson W42, экран настенный, маркерная доска, ПО для лингафонного кабинета

19. Оценочные средства для проведения текущей и промежуточной аттестаций

Порядок оценки освоения обучающимися учебного материала определяется содержанием следующих разделов дисциплины:

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Компетенция(и)	Индикатор(ы) достижения компетенции	Оценочные средства
01	Игровые технологии как современные инновации в образовательном процессе	УК-2 УК-3 ПК-1	УК-2.5 УК-3.3 ПК-1.3	Опрос
02	Историческое происхождение игры. Теории игры.	УК-2 УК-3 ПК-1	УК-2.5 УК-3.3 ПК-1.3	Практические задания
03	Основные принципы реализации игровых технологии. Типология игр в обучении ИЯ.	УК-2 УК-3 ПК-1	УК-2.5 УК-3.3 ПК-1.3	Опрос
04	Развивающие игры. Педагогика и психология игры. Психологическое значение игры.	УК-2 УК-3 ПК-1	УК-2.5 УК-3.3 ПК-1.3	Тест
05	Использование игр при обучении иноязычной грамматике, лексике, фонетике.	УК-2 УК-3 ПК-1	УК-2.5 УК-3.3 ПК-1.3	Практические задания
06	Рольевые и настольные игры в обучении ИЯ.	УК-2 УК-3 ПК-1	УК-2.5 УК-3.3 ПК-1.3	Практические задания Презентация

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Компетенция(и)	Индикатор(ы) достижения компетенции	Оценочные средства
Промежуточная аттестация форма контроля – зачёт				собеседование

20. Типовые оценочные средства и методические материалы, определяющие процедуры оценивания:

20.1 Текущий контроль успеваемости

Контроль успеваемости по дисциплине осуществляется с помощью следующих оценочных средств:

Перечень вопросов и заданий

1. Классификация игровых технологий в педагогике.
2. Способы методического сопровождения игровой деятельности.
3. Что такое "игровые технологии"?
4. Примеры применения игр в различных видах деятельности (перечислить общие признаки игры и учебной деятельности).
5. Предложите игру, способствующую развитию иноязычных произносительных навыков.
6. Предложите игру, способствующую развитию иноязычных лексических навыков.
7. Предложите игру, способствующую развитию иноязычных грамматических навыков.

20.2. Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация по дисциплине осуществляется с помощью следующих оценочных средств:

Вопросы к зачету

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