

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  
21.04.2025 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**  
**Б1.В.ДВ.01.02 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: очная
5. Кафедра, отвечающая за реализацию дисциплины: кафедра перевода и профессиональной коммуникации
6. Составители программы: Кузьмина Лариса Григорьевна, к.пед.н., доц.
7. Рекомендована: Научно-методическим советом факультета РГФ, протокол № 8 от 18.04. 2025.
8. Учебный год: 2025-2026

**Семестр: 2**

**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.<br>Уметь анализировать социально-значимые проблемы и процессы, существенные для проекта; формировать проектные команды, работать в коллективе.<br>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.<br>Уметь организовывать самостоятельную и совместную образовательную деятельность обучающихся по освоению учебного содержания на основе осмысления и применения знаний.<br>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 семестрам |  |  |
|                                |                 |              | семестр      |  |  |
| 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 технологий. Типология игр в обучении ИЯ.  | Принципы организации и руководства игрой. Принципы реализации игровых технологий. 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 | Рольевые и настольные игры в обучении ИЯ.                                      | Инновационные игровые технологии. Сюжетно-ролевая игра. Дидактическая игра. Организация и руководство рольевыми 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) |              |              |                        |       |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------|----------------------|--------------|--------------|------------------------|-------|
|       |                                                                               | Лекции               | Практические | Лабораторные | Самостоятельная работа | Всего |
| 01    | Игровые технологии как современные инновации в образовательном процессе       | 0                    | 4            | 0            | 6                      | 10    |
| 02    | Историческое происхождение игры. Теории игры.                                 | 0                    | 4            | 0            | 6                      | 10    |
| 03    | Основные принципы реализации игровых технологий. Типология игр в обучении ИЯ. | 0                    | 2            | 0            | 6                      | 8     |

|    |                                                                                |   |    |   |    |    |
|----|--------------------------------------------------------------------------------|---|----|---|----|----|
| 04 | Развивающие игры. Педагогика и психология игры. Психологическое значение игры. | 0 | 8  | 0 | 6  | 14 |
| 05 | Использование игр при обучении иноязычной грамматике, лексике, фонетике.       | 0 | 8  | 0 | 8  | 16 |
| 06 | Ролевые и настольные игры в обучении ИЯ.                                       | 0 | 6  | 0 | 8  | 14 |
|    | Итого:                                                                         | 0 | 32 | 0 | 40 | 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: <a href="http://e.lanbook.com">http://e.lanbook.com</a> . |
| 05    | ЭБС «Юрайт» [раздел «ВАША ПОДПИСКА: учебники и учебные пособия издательства. – URL: <a href="https://www.biblio-online.ru/catalog/">https://www.biblio-online.ru/catalog/</a> .                         |

## **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 2048Mб, 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<br>УК-3<br>ПК-1 | УК-2.5<br>УК-3.3<br>ПК-1.3          | Опрос                               |
| 02                                                 | Историческое происхождение игры. Теории игры.                                  | УК-2<br>УК-3<br>ПК-1 | УК-2.5<br>УК-3.3<br>ПК-1.3          | Практические задания                |
| 03                                                 | Основные принципы реализации игровых технологий. Типология игр в обучении ИЯ.  | УК-2<br>УК-3<br>ПК-1 | УК-2.5<br>УК-3.3<br>ПК-1.3          | Опрос                               |
| 04                                                 | Развивающие игры. Педагогика и психология игры. Психологическое значение игры. | УК-2<br>УК-3<br>ПК-1 | УК-2.5<br>УК-3.3<br>ПК-1.3          | Тест                                |
| 05                                                 | Использование игр при обучении иноязычной грамматике, лексике, фонетике.       | УК-2<br>УК-3<br>ПК-1 | УК-2.5<br>УК-3.3<br>ПК-1.3          | Практические задания                |
| 06                                                 | Ролевые и настольные игры в обучении ИЯ.                                       | УК-2<br>УК-3<br>ПК-1 | УК-2.5<br>УК-3.3<br>ПК-1.3          | Практические задания<br>Презентация |
| Промежуточная аттестация<br>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.