Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Кислова Наталья Николаевна
Должность: Проректор по УМР и качеству образования
Дата подписания: 10.01.2022 10:26:45
Уникальный программный ключ:
52802513f5b14a975b3e9b1300a093d3726b159bf6084f865ae63b96a966c033

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Самарский государственный социально-педагогический университет»

Кафедра иностранных языков

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УМР и КО,
председатель УМС СГСПУ
_____Н.Н. Кислова

Игровые технологии на уроках иностранного языка

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Иностранных языков**

Учебный план ФНО-б22НЯо(5г).plx
Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
Направленность (профиль) «Начальное образование» и «Иностранный язык» (английский)

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108
в том числе:
аудиторные занятия 42
самостоятельная работа 66

Виды контроля в семестрах:
зачеты с оценкой 7

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр(Курс.Номер семестра на курсе)	**7(4.1)**		Итого	
Вид занятий	УП	РПД	УП	РПД
Практические	42	42	42	42
В том числе инт.	8	8	8	8
Итого ауд.	42	42	42	42
Контактная работа	42	42	42	42
Сам. работа	66	66	66	66
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):

Дичинская Людмила Евгеньевна

При наличии обучающихся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья, которым необходим особый порядок освоения дисциплины (модуля), по их желанию разрабатывается адаптированная к ограничениям их здоровья рабочая программа дисциплины (модуля).

Рабочая программа дисциплины

Игровые технологии на уроках иностранного языка

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 125)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

утвержденного учёным советом вуза от 24.09.2021 протокол № 2.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Иностранных языков

Протокол от 30.08.2021 г. №1
Зав. кафедрой Л.В. Вершинина

Начальник УОП 
_____ Н.А. Доманина

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Цель изучения дисциплины: подготовка студентов организации обучения иностранному языку с применением игровых технологий

Задачи изучения дисциплины:

- создать представление об игровых технологиях в обучении иностранному языку;
- обеспечить опыт разработки игр для обучения иностранному языку;
- обеспечить опыт организации обучения иностранному языку с применением игровых технологий (в формате деловой игры)

Область профессиональной деятельности:

01 Образование и наука (в сфере начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения, профессионального образования, дополнительного образования; в сфере научных исследовании)

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.01
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
Содержание дисциплины базируется на материале:	
Методика обучения иностранному языку в школе	
Теория и технологии обучения	
Теория и технологии воспитания	
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
Производственная практика (педагогическая практика) (по профилю "Иностранный язык")	
Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена	

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ПК-1 Способен осуществлять педагогическую деятельность по реализации образовательного процесса по предмету

ПК-1.2 Реализует образовательную программу по предмету с использованием технологий профессиональной деятельности

Знает: типологию игр в методике обучения иностранному языку; требования к играм на уроках иностранного языка; лексику классного обихода, необходимую для организации игр на уроках иностранного языка.

Умеет: определять возможности игры для формирования образовательных результатов; организовывать взаимодействие обучающихся в процессе игры, поддерживать их активность и инициативность; проектировать элементы программы обучения иностранному языку с применением игровых технологий (формируемые образовательные результаты, место игр в календарно-тематическом плане, описание применяемых игр, обоснование целесообразности применения игровых технологий).

Владеет: опытом разработки игр для формирования языковых навыков и речевых умений на уроках иностранного языка; опытом разработки ролевой /деловой игры, направленной на воспитание культуры речевого общения, освоение обучающимися основных социальных ролей, норм и правил поведения; опытом разработки урока-викторины культурно-просветительской направленности с учетом возрастных особенностей, интересов и потребностей обучающихся; опытом организации игр на уроках иностранного языка.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Интеракт.
	Раздел 1. Игровые технологии в обучении иностранному языку			
1.1	Игровые технологии на уроке иностранного языка /Пр/	7	4	0
1.2	Игровые технологии на уроке иностранного языка /Ср/	7	6	0
1.3	Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые /Пр/	7	22	2
1.4	Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые /Ср/	7	20	0
1.5	Игровые технологии в программе обучения иностранному языку /Пр/	7	6	2
1.6	Игровые технологии в программе обучения иностранному языку /Ср/	7	20	0
	Раздел 2. Игровые технологии в воспитательной и	7		
2.1	Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры /Пр/	7	4	2

2.2	Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры /Ср/	7	10	0
2.3	Урок-викторина культурно-просветительской направленности /Пр/	7	6	2
2.4	Урок-викторина культурно-просветительской направленности /Ср/	7	10	0

5. Оценочные и методические материалы по дисциплине (модулю)

5.1. Содержание аудиторной работы по дисциплине (модулю)

Практическое занятие №1
Игровые технологии на уроках иностранного языка (2 часа)
Вопросы и задания:

1. Охарактеризуйте понятие игровой технологии.
2. Охарактеризуйте специфику игры как вида деятельности.

Практическое занятие №2 (2 часа)
Типология игр в методике обучения иностранному языку
Вопросы и задания:

1. Охарактеризуйте типологию игр в методике обучения иностранному языку (языковые и речевые; ролевые, деловые игры, квесты).
2. Опишите требования к играм на уроках иностранного языка.
3. Охарактеризуйте возможности игры в формировании образовательных результатов.
4. Выберите игру и сформулируйте образовательные (предметные и метапредметные) результаты для игры.

Практическое занятие №3 (4 часа)
Фонетические игры
Вопросы и задания:

1. Представьте и обсудите фрагменты уроков иностранного языка с применением фонетических игр.

Практическое занятие 4 (4 часа)
Лексические и грамматические игры
Вопросы и задания:

1. Представьте и обсудите фрагменты уроков иностранного языка с применением лексических и грамматических игр.

Практическое занятие №5 (4 часа)
Орфографические игры
Вопросы и задания:

1. Представьте и обсудите фрагменты уроков иностранного языка с применением орфографических игр.

Практическое занятие №6 (4 часа)
Речевые игры: говорение
Вопросы и задания:

1. Представьте и обсудите фрагменты уроков иностранного языка с применением речевых игр, направленных на формирование умений говорения.

Практическое занятие №7 (4 часа)
Речевые игры: аудирование, чтение и письмо
Вопросы и задания:

1. Представьте и обсудите фрагменты уроков иностранного языка с применением речевых игр, направленных на формирование умений аудирования, чтения и письма.

Практическое занятие №8 (2 часа)
Контрольная работа

Практическое занятие №9 (6 часов)
Игровые технологии в программе обучения иностранному языку
Вопросы и задания:

1. Проанализируйте один модуль программы обучения иностранному языку: задачи модуля, задачи уроков модуля, образовательные результаты.
2. Обоснуйте место игр в структуре модуля и урока.

3. Сформулируйте образовательные результаты для игр.
4. Опишите ход игр.

Практическое занятие №10 (4 часа)
Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры
Вопросы и задания:
1. Обоснуйте возможности ролевой и деловой игры для решения задач воспитания школьников.
2. Проведите разработанную ролевую или деловую игру в группе студентов, выступая в роли учителя.

Практическое занятие №11 (4 часа)
Урок-викторина культурно-просветительской направленности
Вопросы и задания:
1. Проведите разработанный урок-викторину культурно-просветительской направленности в группе студентов, выступая в роли учителя.

Практическое занятие №12 (2 часа)
Контрольная работа

5.2. Содержание самостоятельной работы по дисциплине (модулю)

Содержание обязательной самостоятельной работы по дисциплине

№ п/п	Темы дисциплины	Содержание самостоятельной работы студентов	Продукты деятельности
1	Игровые технологии на уроке иностранного языка	Формулировка предметных и метапредметных результатов для игры Заучивание лексики для организации игровой деятельности на уроке.	Предметные и метапредметные результаты игры. Выученная лексика для организации игровой деятельности на уроке.
2	Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые	Разработка фрагмента урока с применением игры: фонетическая, грамматическая, лексическая, речевая игры.	Технологические карты и сценарий части урока с применением игры: фонетическая, грамматическая, лексическая, речевая игры.
3	Игровые технологии в программе обучения иностранному языку	Разработка элементов программы обучения иностранному языку с применением игровых технологий (формируемые образовательные результаты, место игр в структуре модуля и урока), описание применяемых игр, обоснование целесообразности применения игровых технологий).	Элементы программы обучения ИЯ с применением игровых технологий один модуль по заданному УМК (формируемые предметные результаты, место игр в структуре модуля и урока, описание игр)
4	Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры	Разработка ролевой / деловой игры, направленной на воспитание культуры речевого общения, освоение обучающимися основных социальных ролей, норм и правил поведения.	Технологические карты и сценарий уроков, методические материалы для уроков.
5	Урок-викторина культурно-просветительской направленности.	Разработка технологической карты урока-викторины культурно-просветительской направленности с предоставлением необходимых дидактических материалов.	Технологические карты и сценарий уроков, методические материалы для уроков.

Содержание самостоятельной работы по дисциплине на выбор студента

№ п/п	Темы дисциплины	Содержание самостоятельной работы студентов	Продукты деятельности
1	Игровые технологии на уроке иностранного языка	Анализ учебно-методических	Банк лингвистических игр, примеры

2	Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые	пособий и периодических изданий с целью создания банка лингвистических игр разных типов.	разработанных игр.
3	Игровые технологии в программе обучения иностранному языку		
4	Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры	Поиск электронных ресурсов и печатных изданий по вопросам применения игр в обучении иностранному языку, составление аннотированного списка ресурсов.	Список ресурсов с аннотациями.
5	Урок-викторина культурно-просветительской направленности.		

5.3.Образовательные технологии

При организации изучения дисциплины будут использованы следующие образовательные технологии: информационно-коммуникационные технологии, технология организации самостоятельной работы, технология рефлексивного обучения, технология модульного обучения, технология игрового обучения, технологии групповой дискуссии, интерактивные технологии, технология проблемного обучения, технология организации учебно-исследовательской деятельности, технология проектного обучения, технология развития критического мышления.

5.4. Текущий контроль, промежуточный контроль и промежуточная аттестация

Балльно-рейтинговая карта дисциплины оформлена как приложение к рабочей программе дисциплины.
Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине оформлен отдельным документом.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие, ссылка на электронную библиотечную	Издательство, год
Л1.1	Пономарев, В. Д.	Педагогика игры // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/55441.html	Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2003
Л1.2	М.В. Салтыкова, Г.Е. Поторочина	Методика преподавания и технологии обучения иностранному языку в образовательной организации: учебно-методическое пособие URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=458730	Глазов: Глазовский государственный педагогический институт, 2016

6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие, ссылка на электронную библиотечную	Издательство, год
Л2.1	Хохлова, В. В.	Социокультурное взаимодействие в учебной игре : монография // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/21551.html	Саратов : Вузовское образование, 2014
Л2.2	Кайтанджян, М. Г.	Английский язык. Песни-игры : учебно-методическое пособие // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/36214.html	Саратов : Вузовское образование, 2015
Л2.3	Морозова, С. М.	Деловые игры, задачи, тесты // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/47913.html	Москва : Московская государственная академия водного транспорта, 2010
Л2.4	Матвеева, Н. В.	Ролевая игра по теме «Презентация фирмы (предприятия)» : учебное пособие по английскому языку для студентов, обучающихся по специальности «Логистика и управление цепями поставок» // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/70277.html	Саратов : Ай Пи Эр Медиа, 2018

Л2.5	Муталапов, И. Д.	Формирование профессиональных коммуникативных компетенций инженеров-технологов в учебных деловых играх : монография // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/62336.html	Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2013

6.2 Перечень программного обеспечения

- Acrobat Reader DC
- Dr.Web Desktop Security Suite, Dr.Web Server Security Suite
- GIMP
- Microsoft Office 365 Pro Plus - subscription license (12 month) (Пакет программ Word, Excel, Access, PowerPoint, Outlook, OneNote, Publisher, Teams, OneDrive, Yammer, Stream, SharePoint Online)
- Microsoft Windows 10 Education
- XnView
- Архиватор 7-Zip
- 1С:ИТС ПРОФ ВУЗ
- Программная система для обнаружения текстовых заимствований в учебных и научных работах «Антиплагиат.ВУЗ»

6.3 Перечень информационных справочных систем

- Elsevier (база данных «Freedom Collection» и коллекции электронных книг «Freedom Collection eBook collection», национальная подписка на полнотекстовые ресурсы)
- SCOPUS издательства Elsevier
- SpringerNature (национальная подписка на полнотекстовые ресурсы)
- БД «Polpred.com. Обзор СМИ»
- УИС РОССИЯ
- ЭБС «E-LIBRARY.RU»
- ЭБС «ЛАНЬ»
- ЭБС «РУКОНТ» (Контекстум)
- ЭБС «Университетская библиотека онлайн»
- ЭБС «ЮРАЙТ» (Коллекция Легендарные книги)
- ЭБС «IPR BOOKS»

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	Наименование специального помещения: помещение для самостоятельной работы, Читальный зал. Оснащенность: ПК-4шт., Принтер-1шт., Телефон-1шт., Письменный стол-4 шт., Парта-2 шт.
7.2	Наименование специального помещения: учебная аудитория для проведения лекционных занятий, практических занятий, групповых консультаций, текущего контроля, промежуточной аттестации, Учебная аудитория. Оснащенность: Меловая доска-1шт., Комплект учебной мебели, ноутбук, проекционное оборудование (мультимедийный проектор и экран).

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Курс включает в себя два основных раздела. В первом студенты знакомятся с основами теории измерения в физическом воспитании и спорте. Здесь раскрываются предмет, содержание и методы исследования спортивной метрологии. Рассматриваются прикладные аспекты обработки и анализа материалов комплексного контроля, основы теории тестов и теории оценок, а также методы квалиметрии.

Второй раздел посвящен метрологическим основам комплексного контроля в физическом воспитании и спорте, который включает в себя теоретические и практические вопросы контроля различных сторон подготовленности спортсменов (технической, физической и т.п.).

1. Изучив глубоко содержание учебной дисциплины, целесообразно разработать матрицу наиболее предпочтительных методов обучения и форм самостоятельной работы студентов, адекватных видам лекционных и семинарских занятий.
2. Необходимо предусмотреть развитие форм самостоятельной работы, выводя студентов к завершению изучения учебной дисциплины на её высший уровень.
3. Пакет заданий для самостоятельной работы следует выдавать в начале семестра, определив предельные сроки их выполнения и сдачи.

Приложение

Балльно-рейтинговая карта дисциплины «Игровые технологии на уроках иностранного языка»

Курс 4 Семестр 7

Вид контроля		Минимальное количество баллов	Максимальное количество баллов
Наименование раздела: Игровые технологии в обучении иностранному языку			
Текущий контроль по разделу:			70
1	Аудиторная работа	22	36
2	Самостоятельная работа (специальные обязательные формы)	19	29
3	Самостоятельная работа (специальные формы на выбор студента)	0	5
Контрольное мероприятие по разделу		3	5
Промежуточный контроль		40	75
Наименование раздела: Игровые технологии в воспитательной и культурно-просветительской деятельности			
Текущий контроль по разделу:			20
1	Аудиторная работа	3	5
2	Самостоятельная работа (специальные обязательные формы)	6	10
3	Самостоятельная работа (специальные формы на выбор студента)	0	5
Контрольное мероприятие по разделу		3	5
Промежуточный контроль		12	25
Промежуточная аттестация		56	100

Вид контроля		Перечень или примеры заданий, критерии оценки и количество баллов	Темы для изучения и образовательные результаты
Текущий контроль по разделу «Игровые технологии в обучении иностранному языку»			
1	Аудиторная работа	*Максимально 36 баллов* *Устный ответ по темам модуля (2 ответа*3 балла=6 баллов)* 3 балла - ответ, который показывает прочные знания изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность явлений, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа. 2 балла - ответ, обнаруживающий прочные знания изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность явлений, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа. Однако допускается одна – две неточности в ответе. 1 балл - ответ, свидетельствующий в основном о знании изучаемой предметной области, отличающийся недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием	Темы: 1. Игровые технологии на уроке иностранного языка 2. Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые 3. Игровые технологии в программе обучения иностранному языку Образовательные результаты: Знает: типологию игр в методике обучения иностранному языку; требования к играм на уроках иностранного языка; лексику классного обихода, необходимую для организации игр на уроках иностранного языка. Умеет: организовывать взаимодействие

		основных вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа. *Представление фрагмента урока с применением игр (4 фрагмента*5 баллов=20 баллов)* *5 баллов* – студент демонстрирует хорошие организационные и коммуникативные умения (в том числе, знание речевых образцов на ИЯ), знание сценария урока. *4 балла* – студент демонстрирует хорошие организационные и коммуникативные умения (в том числе, знание речевых образцов на ИЯ), испытывает затруднения, связанные со знанием сценария урока. *3 балла* – студент демонстрирует хорошие организационные и коммуникативные умения, (имеются неточности в использовании речевых образцов на ИЯ), испытывает трудности, связанные со знанием сценария урока. *Устный ответ по лексике для организации игр на уроке иностранного языка: перевод выражений классного обихода с русского языка на английский (10 баллов)* За отсутствие эквивалента или неправильный эквивалент снимается 0.5 балла	обучающихся в процессе игры, поддерживать их активность и инициативность. Владеет: опытом организации игр на уроках иностранного языка.
2	Самостоятельная работа (обязательные формы)	*Максимально – 29 баллов* *Формулировка предметных и метапредметных результатов для игры (3 балла).* 3 балла – все результаты сформулированы в соответствии с ФГОС и могут формироваться в указанной игре. 2 балла - все результаты сформулированы в соответствии с ФГОС, но не все результаты могут формироваться в указанной игре. *Технологическая карта и сценарий фрагмента урока по иностранному языку с применением игр (4 фрагмента*4 балла=16 баллов)* *4 балла* – технологическая карта подготовлена по схеме (задачи игры, этап урока, деятельность учителя, деятельность обучающихся, образовательные результаты), сценарий урока содержит речь учителя и примерные ответы обучающихся на всех этапах организации игры, речь грамотная, учебные материалы, задания, формы учебного взаимодействия и методы соответствуют поставленным задачам и возрастным особенностям учащихся. *3 балла* – в технологической карте отсутствует один из элементов (задачи игры, этап урока, деятельность учителя, деятельность обучающихся, образовательные результаты), сценарий урока содержит речь учителя и примерные ответы обучающихся на всех этапах организации игры, речь грамотная, учебные материалы, задания, формы учебного взаимодействия и методы соответствуют поставленным задачам и возрастным особенностям учащихся. *2 балла* – в технологической карте отсутствует один-два элемента (задачи игры, этап урока, деятельность учителя, деятельность обучающихся, образовательные результаты), сценарий урока содержит речь учителя и примерные ответы обучающихся на всех на отдельных этапах организации игры, в речи присутствуют 1-2 ошибки,	Темы: Игровые технологии на уроке иностранного языка Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые Игровые технологии в программе обучения иностранному языку Образовательные результаты: Умеет: определять возможности игры для формирования образовательных результатов; организовывать взаимодействие обучающихся в процессе игры, поддерживать их активность и инициативность; проектировать элементы программы обучения иностранному языку с применением игровых технологий (формируемые образовательные результаты, место игр в календарно-тематическом плане, описание применяемых игр, обоснование целесообразности применения игровых технологий). Владеет: опытом разработки игр для формирования языковых навыков и речевых умений на уроках иностранного языка.

		учебные материалы, задания, формы учебного взаимодействия и методы соответствуют поставленным задачам и возрастным особенностям учащихся. *Разработка элементов программы обучения ИЯ с применением игровых технологий один модуль по заданному УМК: формируемые предметные результаты, место игр в структуре модуля, описание игр (10 баллов)* *2 балла за каждый пункт:* соответствие игр формируемым предметным результатам, соответствие места игры в структуре модуля и задачам обучения, корректная формулировка предметных результатов, деятельность учителя и учащихся позволяет сформировать указанные результаты, игровой характер задания.	
3	Самостоятельная работа (на выбор студента)	*Максимально 5 баллов* *Создание банка игр разных типов (5 баллов)* *По 1 баллу за каждый пункт:* - количество не менее 20; - - соответствие возрасту учащихся и целям обучения иностранному языку; - указание цели проведения игры; - формулировка образовательных результатов к игре; - систематизированность банка лингвистических игр.	Темы: Игровые технологии на уроке иностранного языка Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые Игровые технологии в программе обучения иностранному языку. Образовательные результаты: Умеет: определять возможности игры для формирования образовательных результатов
Контрольное мероприятие по разделу		*5 баллов* *Описание хода игр с конкретным материалом, направленных на формирование заданных навыков и умений у заданной группы обучающихся (5 игр)* *Критерии оценки: по одному баллу за соответствие поставленной задаче и за соответствие требованиям к лингвистическим играм.*	Темы: Игровые технологии на уроке иностранного языка Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые Игровые технологии в программе обучения иностранному языку Образовательные результаты: Умеет: определять возможности игры для формирования образовательных результатов; организовывать взаимодействие обучающихся в процессе игры. Владеет: опытом разработки игр для формирования языковых навыков и речевых умений на уроках иностранного языка.
Промежуточный контроль (количество баллов)		*40-75*	
Текущий контроль по разделу «Игровые технологии в воспитательной и культурно-просветительской деятельности»			

1	Аудиторная работа	*Максимально – 5 баллов* *Представление ролевой, деловой игры или игры-викторины (5 баллов)* *5 баллов* – студент демонстрирует хорошие организационные и коммуникативные умения (в том числе, знание речевых образцов на ИЯ), знание сценария урока. *4 балла* – студент демонстрирует хорошие организационные и коммуникативные умения (в том числе, знание речевых образцов на ИЯ), испытывает затруднения, связанные со знанием сценария урока. *3 балла* – студент демонстрирует хорошие организационные и коммуникативные умения, (имеются неточности в использовании речевых образцов на ИЯ), испытывает трудности, связанные со знанием сценария урока.	Темы: Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры Урок-викторина культурно-просветительской направленности. Образовательные результаты: Умеет: определять возможности игры для решения задач воспитания школьников; подбирать материалы для урока-викторины культурно-просветительской направленности с учетом возрастных особенностей, интересов и потребностей обучающихся. Владеет: опытом разработки ролевой /деловой игры, направленной на воспитание культуры речевого общения, освоение обучающимися основных социальных ролей, норм и правил поведения; опытом разработки урока-викторины культурно-просветительской направленности с учетом возрастных особенностей, интересов и потребностей обучающихся.
2	Самостоятельная работа (обязательные формы)	*Максимально – 10 баллов* *Разработка технологической карты и сценария ролевой / деловой игры, направленной на воспитание культуры речевого общения, освоение обучающимися основных социальных ролей, норм и правил поведения (5 баллов)* *Разработка технологической карты урока-викторины культурно-просветительской направленности с предоставлением необходимых дидактических материалов (5 баллов)* *5 баллов* – технологическая карта подготовлена по схеме (задачи игры, этап урока, деятельность учителя, деятельность обучающихся, образовательные результаты), сценарий урока содержит речь учителя и примерные ответы обучающихся на всех этапах организации игры, речь грамотная, учебные материалы, задания, формы учебного взаимодействия и методы соответствуют поставленным задачам и возрастным особенностям учащихся, подготовлены все необходимые материалы для игры. *4 балла* – в технологической карте отсутствует один из элементов (задачи игры, этап урока, деятельность учителя, деятельность обучающихся, образовательные результаты), сценарий урока содержит речь учителя и примерные ответы обучающихся на всех этапах организации игры, речь грамотная, учебные материалы, задания, формы учебного взаимодействия и методы соответствуют поставленным задачам и	Темы: Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры Урок-викторина культурно-просветительской направленности. Образовательные результаты: Умеет: определять возможности игры для решения задач воспитания школьников; подбирать материалы для урока-викторины культурно-просветительской направленности с учетом возрастных особенностей, интересов и потребностей обучающихся. Владеет: опытом разработки ролевой /деловой игры, направленной на воспитание культуры речевого общения, освоение обучающимися основных социальных ролей, норм и правил поведения; опытом разработки урока-викторины культурно-просветительской направленности с учетом возрастных

		возрастным особенностям учащихся, подготовлены все необходимые материалы для игры. *3 балла* – в технологической карте отсутствует один-два элемента (задачи игры, этап урока, деятельность учителя, деятельность обучающихся, образовательные результаты), сценарий урока содержит речь учителя и примерные ответы обучающихся на всех на отдельных этапах организации игры, в речи присутствуют 1-2 ошибки, учебные материалы, задания, формы учебного взаимодействия и методы соответствуют поставленным задачам и возрастным особенностям учащихся, материалы для игры подготовлены не в полном объеме.	особенностей, интересов и потребностей обучающихся.
3	Самостоятельная работа (на выбор студента)	*Максимально – 5 баллов* *Создание банка электронных ресурсов по применению игр на уроках иностранного языка (5 баллов)* *- количество ресурсов не менее 10 – 1 балл;* *- соответствие теме – 2 балла;* *- наличие аннотации – 2 балла.*	Темы: Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры Урок-викторина культурно-просветительской направленности. Образовательные результаты: Умеет: определять возможности игры для решения задач обучения и воспитания школьников.
Контрольное мероприятие по разделу		*5 баллов* Разработка сценария фрагмента урока, направленного на ращение задач воспитания школьников, с применением игры. *по 1 баллу* за каждый пункт: - соответствие поставленной задаче обучения; - соответствие требованиям к играм; - умение планировать речевое взаимодействие с детьми; - грамотная английская речь; - наличие комментариев для педагога.	Темы: Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры Урок-викторина культурно-просветительской направленности. Образовательные результаты: Умеет: определять возможности игры для решения задач воспитания школьников. Владеет: опытом разработки ролевой /деловой игры, направленной на воспитание культуры речевого общения, освоение обучающимися основных социальных ролей, норм и правил поведения.
Промежуточный контроль (количество баллов)		12-25	
Промежуточная аттестация		Представлены в фонде оценочных средств для промежуточной аттестации по дисциплине	