Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Кислова Наталья Николаевна
Должность: Проректор по УМР и качеству образования
Дата подписания: 21.12.2023 14:57:41
Уникальный программный ключ:
52802513f5b14a975b3e9b13008093d5726b159bf6064f865ae65b96a966c035

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	ФКИ-б21КЯо(5г) Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) Направленность (профиль) «Культурологическое образование» и «Иностранный язык» (английский)
Квалификация	**бакалавр**
Форма обучения	**очная**
Общая трудоемкость	**3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану	108	Виды контроля в семестрах:
в том числе:		зачеты с оценкой 9
аудиторные занятия	42	
самостоятельная работа	66	

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр(Курс.Номер семестра на курсе)	**9(5.1)**		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)
Направленность (профиль) «Культурологическое образование» и «Иностранный язык» (английский)

утвержденного Учёным советом СГСПУ от 31.08.2020 протокол № 1.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Иностранных языков

Протокол от 25.08.2020 г. №1
Переутверждена на основании решения Ученого совета СГСПУ
Протокол заседания Ученого совета СГСПУ от 25.02.2022 г. №7.
Зав. кафедрой Л.В. Вершинина

Начальник УОП
_____Н.А. Доманина

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Цель изучения дисциплины: подготовка обучающихся 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

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О.03
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 (проектно-технологическая практика) (по проектированию программ внеурочной деятельности по иностранному языку)

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	Часов	Интеракт.
	Раздел 1. Игровые технологии в обучении иностранному языку			
1.1	Игровые технологии на уроке иностранного языка /Пр/	9	8	0
1.2	Игровые технологии на уроке иностранного языка /Ср/	9	18	0
1.3	Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые /Пр/	9	8	2
1.4	Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые /Ср/	9	16	0
1.5	Игровые технологии в программе обучения иностранному языку /Пр/	9	8	2
1.6	Игровые технологии в программе обучения иностранному языку /Ср/	9	16	0
	Раздел 2. Игровые технологии в воспитательной и культурно-просветительской деятельности			
2.1	Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры /Пр/	9	8	2
2.2	Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры /Ср/	9	8	0
2.3	Урок-викторина культурно-просветительской направленности /Пр/	9	10	2
2.4	Урок-викторина культурно-просветительской направленности /Ср/	9	8	0

5. Оценочные и методические материалы по дисциплине (модулю)

5.1. Содержание аудиторной работы по дисциплине (модулю)

9 семестр, 21 практическое занятие

Раздел 1. Игровые технологии в обучении иностранному языку

Практические занятия №1-4 (8 часов)

Игровые технологии на уроке иностранного языка

Вопросы и задания:

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

Практические занятия №5-8 (8 часов)

Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые

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.
5. Представьте и обсудите фрагменты уроков иностранного языка с применением фонетических игр.
6. Представьте и обсудите фрагменты уроков иностранного языка с применением лексических и грамматических игр.
7. Представьте и обсудите фрагменты уроков иностранного языка с применением орфографических игр.
8. Представьте и обсудите фрагменты уроков иностранного языка с применением речевых игр, направленных на формирование умений говорения.
9. Представьте и обсудите фрагменты уроков иностранного языка с применением речевых игр, направленных на формирование умений аудирования, чтения и письма.

Практические занятия №9-12 (8 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.

Раздел 2. Игровые технологии в воспитательной и культурно-просветительской деятельности

Практические занятия №13-16 (8 часов)

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.

Практические занятия №17-21 (10 часов)

Урок-викторина культурно-просветительской направленности и

Вопросы и задания:

1. Проведите разработанный урок-викторину культурно-просветительской направленности в группе студентов, выступая в роли учителя.

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 в обучении иностранному языку	Формулировка предметных и метапредметных результатов для игры	Предметные и метапредметные результаты игры.
		Технологическая карта и сценарий фрагмента урока по иностранному языку с применением игр	Технологические карты и сценарий части урока с применением игры: фонетическая, грамматическая, лексическая, речевая игры.
		Разработка элементов программы обучения ИЯ с применением игровых технологий один модуль по заданному УМК: формируемые предметные результаты, место игр в структуре модуля, описание игр	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)
2	Игровые технологии в воспитательной и культурно-просветительской деятельности	Разработка технологической карты и сценария 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.

Содержание самостоятельной работы по дисциплине на выбор студента

№ п/п	Темы дисциплины	Содержание самостоятельной работы студентов	Продукты деятельности
1	Игровые технологии в обучении иностранному языку	Создание банка игр разных типов	Банк лингвистических игр, примеры разработанных игр.
2	Игровые технологии в воспитательной и культурно-	Создание банка электронных ресурсов по применению игр на уроках иностранного языка	Список ресурсов с аннотациями.

	просветительской деятельности		

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 систему	Издательство, год
Л1.1	Пономарев, В. Д.	Педагогика игры 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 систему	Издательство, год
Л2.1	Хохлова, В. В.	Социокультурное взаимодействие в учебной игре: монография URL: http://www.iprbookshop.ru/21551.html	Саратов : Вузовское образование, 2014
Л2.2	Кайтанджян, М. Г.	Английский язык. Песни-игры: учебно-методическое пособие URL: http://www.iprbookshop.ru/36214.html	Саратов : Вузовское образование, 2015
Л2.3	Морозова, С. М.	Деловые игры, задачи, тесты 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» 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 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			
6.3 Перечень информационных справочных систем, профессиональных баз данных			
- ЭБС «Университетская библиотека онлайн»			
- ЭБС «IPR BOOKS»			
- Базы данных Springer eBooks			

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
7.1	Наименование специального помещения: помещение для самостоятельной работы, Читальный зал. Оснащенность:

	ПК-4шт. с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду СГСПУ, 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)

Работа над теоретическим материалом происходит кратко, схематично, последовательно фиксировать основные положения, выводы, формулировки, обобщения; помечать важные мысли, выделять ключевые слова, термины. Проверка терминов, понятий с помощью энциклопедий, словарей, справочников с выписыванием толкований в тетрадь. Обозначить вопросы, термины, материал, который вызывает трудности, пометить и попытаться найти ответ в рекомендуемой литературе. Если самостоятельно не удается разобраться в материале, необходимо сформулировать вопрос и задать преподавателю.
Проработка рабочей программы дисциплины, уделяя особое внимание целям и задачам, структуре и содержанию дисциплины. Конспектирование источников, подготовка ответов к контрольным вопросам, просмотр рекомендуемой литературы, работа с информационными источниками в разных форматах.
Также в процессе изучения дисциплины методические рекомендации могут быть изданы отдельным документом.

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)	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)	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 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,	Тема: 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: 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

		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	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
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, 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)	*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.	
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.	Тема: Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры Урок-викторина культурно-просветительской направленности 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: 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
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 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.	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
3	Самостоятельная работа (на выбор)	*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.*	
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	