

Документ подписан посредством электронной подписи

Информация о владельце:

ФИО: Кислова Наталья Николаевна

Должность: Проректор по УМР и качеству образования

Дата подписания: 01.10.2023

Уникальный программный ключ:

52802513f5b14a975b3e9b13008093d5726b159bf6064f865ae65b96a966c035

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

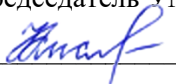
высшего образования

«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 ФЭУС-622ЭЯо(5г)
Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
Направленность (профиль): «Экономика» и «Иностранный язык» (английский)

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108

в том числе:

аудиторные занятия 26

самостоятельная работа 82

Виды контроля в семестрах:

зачеты с оценкой 10

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр(Курс.Номер семестра на курсе)	10(5.2)		Итого	
Вид занятий	УП	РПД	УП	РПД
Практические	22	22	22	22
Групповые консультации	4	4	4	4
В том числе инт.	0	0	0	0
Итого ауд.	26	26	26	26
Контактная работа	26	26	26	26
Сам. работа	82	82	82	82
Итого	108	108	108	108

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

Направленность (профиль): «Экономика» и «Иностранный язык» (английский)

Рабочая программа дисциплины «Игровые технологии на уроках иностранного языка»

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): «Экономика» и «Иностранный язык» (английский)

утвержденного Учёным советом СГСПУ от 24.09.2021 протокол № 2.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Иностранных языков

Протокол от 27.09.2022 г. № 2

Переутверждена на основании решения Ученого совета СГСПУ

Протокол заседания Ученого совета СГСПУ от 21.03.2025 г. №9.

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.В.ДВ

2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Содержание дисциплины базируется на материале:

Методика обучения иностранному языку в школе

Педагогика

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/	10	2	0
1.2	Игровые технологии на уроке иностранного языка /Ср/	10	6	0
1.3	Фонетические игры /Пр/	10	2	0
1.4	Лексические и грамматические игры /Пр/	10	2	0
1.5	Орфографические игры /Пр/	10	2	0
1.6	Речевые игры: говорение /Пр/	10	2	0
1.7	Речевые игры: аудирование, чтение и письмо /Пр/	10	4	0
1.8	Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые /Ср/	10	20	0
1.9	Игровые технологии в программе обучения иностранному языку /Пр/	10	4	0
1.10	Игровые технологии в программе обучения иностранному языку /Ср/	10	20	0
	Раздел 2. Игровые технологии в воспитательной и культурно-просветительской деятельности			
2.1	Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры /Пр/	10	4	0
2.2	Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры /Ср/	10	20	0
2.3	Урок-викторина культурно-просветительской направленности /ГК/	10	4	0
2.4	Урок-викторина культурно-просветительской направленности /Ср/	10	22	0

5. Оценочные и методические материалы по дисциплине (модулю)

5.1. Содержание аудиторной работы по дисциплине (модулю)

10 семестр, 11 практических занятий, 2 групповые консультации

Раздел 1. Игровые технологии в обучении иностранному языку

Практическое занятие № 1 (2 часа)

Игровые технологии на уроках иностранного языка

Вопросы и задания:

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

Практическое занятие № 2 (2 часа)

Фонетические игры

Вопросы и задания:

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

Практическое занятие № 3 (2 часа)

Лексические и грамматические игры

Вопросы и задания:

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

Практическое занятие № 4 (2 часа)

Орфографические игры

Вопросы и задания:

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

Практическое занятие № 5 (2 часа)

Речевые игры: говорение

Вопросы и задания:

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

Практические занятия № 6-7 (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.

Практические занятия № 8-9 (4 часа)

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 № 10-11 (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.

Групповая консультация № 1-2 (2 часа)

Урок-викторина культурно-просветительской направленности

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	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

№ п/п	Темы дисциплины	Содержание самостоятельной работы	Продукты деятельности
1	Игровые технологии на уроке иностранного языка	Анализ учебно-методических пособий и периодических изданий с целью создания банка лингвистических игр разных типов	Банк лингвистических игр, примеры разработанных игр.
2	Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые		
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

(Обновляется при необходимости в течение всего срока обучения без переутверждения рабочей программы дисциплины)

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 / В. Д. Пономарев. URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=132892	Кемерово : Кемеровский государственный университет культуры и искусств (КемГУКИ), 2003.
Л1.2	Мурюкина, Е. В.	Игровые технологии: теория и практика / Е. В. Мурюкина, И. В. Челышева, Н. П. Рыжих ; отв. ред. Е. В. Мурюкина ; Таганрогский институт им. А. П. Чехова (филиал) РГЭУ (РИНХ). URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=615007	Таганрог : Таганрогский государственный педагогический институт имени А. П. Чехова, 2013.

Л1.3	Андреев, Т. Н.	Использование игр при обучении иностранному языку : учебное пособие : [16+] / Т. Н. Андреев, Е. В. Чеснокова ; Липецкий государственный педагогический университет им. П. П. Семенова-Тян-Шанского. URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=576632	Липецк: Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018.
Л1.4	Какабадзе, И. О.	Игровые технологии при обучении фонетике английского языка в средней школе : выпускная квалификационная работа / И. О. Какабадзе ; Кубанский государственный университет (КубГУ). URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=727778	Краснодар : б.и., 2025.

6.1.2. Дополнительная литература

Л2.1	Иванченко, А. И.	Практическая методика обучения иностранным языкам : методическое пособие : [12+] / А. И. Иванченко. URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=731252	Санкт-Петербург : КАРО, 2026
Л2.2	Самарская, С. В.	Теоретические основы методики преподавания иностранных языков : обзорные лекции и практика : учебное пособие : [16+] / С. В. Самарская, Д. Я. Гордиенко ; Ростовский государственный экономический университет (РИНХ). URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=704756	Ростов-на-Дону : Издательско-полиграфический комплекс РГЭУ (РИНХ), 2022.
Л2.3	Попова, Д. А.	Развитие мягких навыков школьников на основе игровых технологий в процессе обучения английского языка : [16+] / Д. А. Попова ; Армавирский государственный педагогический университет. URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=701908	Армавир : б.и., 2022.
Л2.4	Нигматуллина, И. В.	Игра как метод интерактивного обучения : учебное пособие для преподавателей : [16+] / И. В. Нигматуллина ; Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации. URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=494913	Москва : Прометей, 2018. – 62 с.

6.2 Перечень программного обеспечения

- Acrobat reader DC
- Dr.Web Desktop security, Dr.Web Server security
- GIMP
- Мой офис, сервисы Яндекс 360 для образования (почта, Яндекс Диск, Яндекс Телемост, Яндекс документы, Календарь)
- Многофункциональный сервис обмена информацией Мах
- Архиватор 7-Zip
- Браузер Яндекс для организаций

6.3 Перечень информационных справочных систем, профессиональных баз данных

- ЭБС «Университетская библиотека онлайн»
- 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; пометить 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 удастся 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.

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

Курс 5 Семестр 10

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)		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)		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	<i>Максимально 36 баллов</i> <i>Устный ответ по темам раздела (2 ответа*3 балла=6 баллов)</i> 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.	Темы: - Игровые технологии на уроке иностранного языка - Фонетические игры - Лексические и грамматические игры - Орфографические игры - Речевые игры: говорение - Речевые игры: аудирование, чтение и письмо - 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.

		<i>Представление фрагмента урока с применением игр (4 фрагмента*5 баллов=20 баллов)</i> 5 баллов – обучающийся демонстрирует хорошие организационные и коммуникативные умения (в том числе, знание речевых образцов на ИЯ), знание сценария урока. 4 балла – обучающийся демонстрирует хорошие организационные и коммуникативные умения (в том числе, знание речевых образцов на ИЯ), испытывает затруднения, связанные со знанием сценария урока. 3 балла – обучающийся демонстрирует хорошие организационные и коммуникативные умения, (имеются неточности в использовании речевых образцов на ИЯ), испытывает трудности, связанные со знанием сценария урока. <i>Устный ответ по лексике для организации игр на уроке иностранного языка: перевод выражений классного обихода с русского языка на английский (10 баллов)</i> За отсутствие эквивалента или неправильный эквивалент снимается 0.5 балла	Умеет: организовывать взаимодействие обучающихся в процессе игры, поддерживать их активность и инициативность. Владеет: опытом организации игр на уроках иностранного языка.
2	Самостоятельная работа (обязательные формы)	<i>Максимально – 29 баллов</i> <i>Формулировка предметных и метапредметных результатов для игры (3 балла).</i> 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. <i>Технологическая карта и сценарий фрагмента урока по иностранному языку с применением игр (4 фрагмента*4 балла=16 баллов)</i> 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. <i>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)</i> 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.	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.
3	Самостоятельная работа (на выбор)	<i>Максимально 5 баллов</i>	Темы:

		<i>Создание банка игр разных типов (5 баллов)</i> <i>По 1 баллу за каждый пункт:</i> - 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.	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		<i>5 баллов</i> <i>Описание хода игр с конкретным материалом, направленных на формирование заданных навыков и умений у заданной группы обучающихся (5 игр)</i> <i>Критерии оценки: по одному баллу за соответствие поставленной задаче и за соответствие требованиям к лингвистическим играм.</i>	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	<i>Максимально – 5 баллов</i> <i>Представление ролевой, деловой игры или игры-викторины (5 баллов)</i> <i>5 баллов – обучающийся демонстрирует хорошие организационные и коммуникативные умения (в том числе, знание речевых образцов на ИЯ), знание сценария урока.</i> <i>4 балла – обучающийся демонстрирует хорошие организационные и коммуникативные умения (в том числе, знание речевых образцов на ИЯ), испытывает затруднения, связанные со знанием сценария урока.</i> <i>3 балла – обучающийся демонстрирует хорошие организационные и коммуникативные умения, (имеются неточности в использовании речевых образцов на ИЯ), испытывает трудности, связанные со знанием сценария урока.</i>	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)	<i>Максимально – 10 баллов</i> <i>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)</i> <i>Разработка технологической карты урока-викторины культурно-просветительской направленности с предоставлением необходимых дидактических материалов (5 баллов)</i> <i>5 баллов</i> – 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. <i>4 балла</i> – 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. <i>3 балла</i> – 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.	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.
3	Самостоятельная работа (на выбор)	<i>Максимально – 5 баллов</i> <i>Создание банка электронных ресурсов по применению игр на уроках иностранного языка (5 баллов)</i> <i>- количество ресурсов не менее 10 – 1 балл;</i> <i>- соответствие теме – 2 балла;</i> <i>- наличие аннотации – 2 балла.</i>	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	Темы:

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

Направленность (профиль): «Экономика» и «Иностранный язык» (английский)

Рабочая программа дисциплины «Игровые технологии на уроках иностранного языка»

	Разработка сценария фрагмента урока, направленного на решение задач воспитания школьников, с применением игры. <i>по 1 баллу</i> за каждый пункт: - соответствие поставленной задаче обучения; - соответствие требованиям к играм; - умение планировать речевое взаимодействие с детьми; - грамотная английская речь; - наличие комментариев для педагога.	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	