

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Скопкарева Светлана Леонидовна
Должность: Директор
Дата подписания: 02.10.2023 15:45:57
Уникальный программный ключ:
e520505fa8636187a9bfeec8d3315aa7cd58631

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Ижевский государственный педагогический институт имени В.Г. Короленко»
Филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования
«Ижевский государственный педагогический институт имени В.Г. Короленко» в г. Ижевске



Утверждена
на заседании ученого совета института
14 апреля 2023 г. протокол № 11

Ректор / Я.А. Чиговская-Назарова /
подпись / инициалы, фамилия

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ ТЕХНОЛОГИЯ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Уровень основной профессиональной образовательной программы	бакалавриат
Направление подготовки	44.03.02 Психолого-педагогическое образование
Направленность (профиль)	Психология и социальная педагогика
Форма обучения	Заочная (ускоренное обучение)
Семестр(ы)	5

1. Цель и задачи изучения дисциплины

1.1. Цель и задачи изучения дисциплины

Цель: обеспечить в ходе освоения дисциплины «Технология игрового взаимодействия» выполнение индикаторов достижения компетенций: УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде; ПК – 2. Способен к организации и исследованию социально и личностно значимой деятельности группы обучающихся, в том числе детей с ОВЗ.

Задачи: в ходе освоения дисциплины «Технология игрового взаимодействия» обеспечить у обучающихся:

1. Умение демонстрировать способность эффективного речевого и социального взаимодействия, в том числе с различными организациями.

2. Умение организовывать и проводить с обучающимися, в том числе с детьми с ОВЗ, мероприятия, экскурсии, ознакомительные рейды, направленные на формирование социальной компетенции в определении собственного жизненного и профессионального пути.

1.2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с установленными индикаторами достижения компетенций

Код компетенции	УК-3
Формулировка компетенции	Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде
Индикатор достижения компетенции	УК-3.2. Демонстрирует способность эффективного речевого и социального взаимодействия, в том числе с различными организациями.

Код компетенции	ПК-2
Формулировка компетенции	Способен к организации и исследованию социально и личностно значимой деятельности группы обучающихся, в том числе детей с ОВЗ
Индикатор достижения компетенции	ИПК-2.1. Организует и проводит с обучающимися, в том числе с детьми с ОВЗ, мероприятия, экскурсии, ознакомительные рейды, направленные на формирование социальной компетенции в определении собственного жизненного и профессионального пути.

1.3. Воспитательная работа

Направление воспитательной работы	Типы задач	Формы работы
Формирование у обучающихся осознания социальной значимости своей будущей профессии, мотивации к осуществлению профессиональной деятельности	педагогический	Включение в социокультурную среду путем формирования у студентов практических умений и навыков в рамках профессиональной деятельности
вовлечение обучающихся в социально значимую	сопровождения	Выступление с докладом

деятельность (волонтерство, проектная деятельность);		
--	--	--

1.4. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина "Технология игрового взаимодействия" относится к вариативной части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений. Модуль «Дисциплина по выбору ДВ.05»

Данная дисциплина совместно со следующими дисциплинами и практиками, формирует компетенции:

УК-3: «Педагогика детского коллектива», «Активные методы обучения в общем и профессиональном образовании», «Технологии решения социально-педагогических задач», «Практикум по анализу социально-педагогических ситуаций», «Психология общения», «Социальная психология», «Производственная практика - 1(СП). Педагогическая практика», «Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена».

ПК-2: «Методики и технологии работы социального педагога», «Активные методы обучения в общем и профессиональном образовании», «Технологии решения социально-педагогических задач», «Практикум по анализу социально-педагогических ситуаций», «Педагогическая квалиметрия», «Измерения в педагогике», «Психолого-педагогическое сопровождение одаренных детей», «Производственная практика - 1(СП). Педагогическая практика», «Производственная практика - 2(СП). Педагогическая практика», «Производственная практика - 2(П). Педагогическая практика», «Производственная практика - 4(П). Педагогическая практика», «Производственная практика - 5. Научно-исследовательская работа. Преддипломная практика», «Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена», «Выполнение и защита выпускной квалификационной работы».

1.5. Особенности реализации дисциплины

Дисциплина реализуется на русском языке.

2. Объем дисциплины

Вид учебной работы по семестрам	Всего, зачетных единиц	Академ. часы	Из них в форме практической подготовки
Общая трудоемкость дисциплины	2	72	
СЕМЕСТР 5			
Контактная работа с преподавателем:			
Аудиторные занятия (всего)		10	
Занятия лекционного типа		4	
Занятия семинарского типа		-	
Практические занятия		6	
Лабораторные работы		-	
КСР		-	
Самостоятельная работа обучающихся		58	
Вид промежуточной аттестации: Зачет		4	

3. Содержание дисциплины

3.1. Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

№ п/п	Разделы и темы дисциплины Семестр	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в академических часах)						
		Всего	ауд	лекц	пр.(сем)	КСР	КР	СРС
СЕМЕСТР 5								
	Тема 1: Введение в технологии игрового взаимодействия.	10	4	2	2	-	-	6
	Тема 2: Принципы и методы организации игрового взаимодействия.	13	1	1		-	-	12
	Тема 3: Игра и игровые технологии в образовании и воспитании.	13	3	1	2	-	-	10
	Тема 4: Игровое и командное взаимодействие как средство коррекции и терапии	13	1	-	1	-	-	12
	Тема 5: Организация игрового пространства для группового взаимодействия и формирования социальной компетенции обучающихся	19	1	-	1	-	-	18
	Всего по семестру	68	16	4	6	-	-	58
	Зачет	4						
	Итого по дисциплине	72	16	4	6	-	-	58

3.2. Занятия лекционного типа СЕМЕСТР 5

Лекция 1.

Тема: Введение в технологии игрового взаимодействия.

Краткая аннотация к лекции.

Динамика толкования понятий «игра», «игровая деятельность» различными науками, типологии игр. Понятие «игра», «игровая деятельность» и их толкование. Динамика отношения общества к феномену игры в истории развития человечества. Проблема игры в философии. Социальная природа игры.

Лекция 2.

Тема: Принципы и методы организации игрового взаимодействия.

Краткая аннотация к лекции.

Психолого-педагогическая характеристика подвижных игр. Методические приемы организации подвижных игр.

Психолого-педагогическая характеристика дидактических игр. Методические приемы использования игровых упражнений и дидактических игр в обучении.

Психолого-педагогическая характеристика развивающих игр. Методические приемы использования развивающих игр в работе с разными категориями детей.

Психолого-педагогическая характеристика коллективных игр. Методические приемы использования коллективных игр в учебном и воспитательном процессе.

Лекция 3.

Тема: Игра и игровые технологии в образовании и воспитании.

Краткая аннотация к лекции.

Психолого-педагогическая характеристика ролевых и сюжетно-ролевых игр. Методические приемы организации и проведения ролевых игр с детьми разного возраста.

Психолого-педагогическая характеристика интеллектуальных игр. Методические приемы разработки и проведения интеллектуальных игр с детьми разного возраста.

Психолого-педагогическая характеристика деловых игр. Методика разработки и проведения деловых игр.

3.3. Занятия семинарского типа

Учебным планом не предусмотрены

3.4. Практические занятия

СЕМЕСТР 5

Практическое занятие 1.

Тема: Введение в технологии игрового взаимодействия.

Перечень заданий:

1. Презентация на тему «Принципы и методы организации командной деятельности», включающая в себя: принцип индивидуальной избирательности способов взаимодействия с учетом возрастных особенностей ребенка, в том числе детей с ОВЗ; принцип адекватности способов взаимодействия в системе социальных отношений в обществе; принцип рефлексивного характера игровой деятельности субъектов; ориентация на гуманистический характер взаимодействия в игре; паритетное соотношение управления и самоуправления в игровой деятельности; субъектность – совокупный принцип организации игрового взаимодействия.

Практическое занятие 2.

Тема: Игра и игровые технологии в образовании и воспитании.

Перечень заданий:

1. Изучение следующих видов игр:
 - Игры детей дошкольного возраста
 - Игры младших школьников
 - Подростковые игры
 - Игры юношества и молодежи
 - Игры взрослых

Практическое занятие 3.

Тема: Игровое и командное взаимодействие как средство коррекции и терапии.

Перечень заданий:

1. Коррекционные игры в работе с проблемными детьми.
2. Сущность и возможности игровой терапии.
3. Понятие «игровая терапия», история её развития.

Практическое занятие 4.

Тема: Игровое и командное взаимодействие как средство коррекции и терапии.

Перечень заданий:

1. Психоанализ и игровая терапия.
2. Направления в игровой терапии.
3. Методика использования детской игрушки в воспитании и образовании.

Практическое занятие 5.

Тема: Организация игрового пространства для группового взаимодействия и формирования социальной компетенции обучающихся.

Перечень заданий:

1. Игровой тренинг как система игровых упражнений по обучению общению.
2. Психотерапевтические цели игрового тренинга.
3. Требования к созданию условий для игрового тренинга.

4. Методические требования и методика проведения игровых упражнений по обучению общению старших подростков и старшеклассников.

3.5. Лабораторные работы

Учебным планом не предусмотрены

3.6. Контроль самостоятельной работы

Учебным планом не предусмотрены

3.7. Самостоятельная работа студентов

Рекомендуемые формы самостоятельной работы студентов:

- выступление с докладом на занятиях;
- для систематизации учебного материала;
- подготовка к участию в деловой игре, дидактической и ролевой, конкурсе, творческом соревновании, олимпиаде.

4. Фонд оценочных средств

ФОС включает оценочные средства текущего, промежуточного и послитогового контроля (Приложение 1).

5. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

5.1. Основная литература

Патрушева, И. В. Психология и педагогика игры : учебное пособие для вузов / И. В. Патрушева. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 130 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-09867-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/453512> (дата обращения: 23.03.2023).

Бурмистрова, Е. В. Методика и технология работы социального педагога. Организация досуговой деятельности : учебное пособие для вузов / Е. В. Бурмистрова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 150 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-06185-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/454982> (дата обращения: 23.03.2023).

5.2. Дополнительная литература

Новые направления в игровой терапии. Проблемы, процесс и особые популяции / Гарри Лэндрет Л., Тина Харрис Эдлинг, Гарри Лэндрет Л., Джеральдин Гловер Дж.. — Москва : Когито-Центр, 2007. — 479 с. — ISBN 978-5-89353-134-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/3857.html> (дата обращения: 23.03.2023). — Режим доступа: для авторизир. пользователей

Самойлов, В. Д. Педагогика и психология высшей школы : учебник / В. Д. Самойлов. — Москва, Вологда : Инфра-Инженерия, 2021. — 248 с. — ISBN 978-5-9729-0719-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/114950.html> (дата обращения: 23.03.2023). — Режим доступа: для авторизир. пользователей

6. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», профессиональных баз данных и информационных справочных систем, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

6.1 Перечень ресурсов информационно-коммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

1. <https://didacts.ru/> - Национальная педагогическая энциклопедия.
2. <http://www.justeducation.ru/> - «Принципы образования», сайт для студентов педагогических вузов.
3. <https://studme.org/> - Учебные материалы для студентов.

6.2. Перечень необходимых профессиональных баз данных и информационных справочных систем

Электронная библиотечная система «IPR SMART». Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru>

Электронная библиотечная система «Юрайт». Режим доступа: <https://urait.ru>

Электронно-библиотечная система «Лань» (раздел «Сетевая электронная библиотека педагогических вузов»). Режим доступа: <https://e.lanbook.com>

Электронно-библиотечная система «Руконт». Режим доступа: <https://lib.rucont.ru/search>

Межвузовская электронная библиотека. Режим доступа: <https://icdlib.nspu.ru/>

Научная электронная библиотека eLIBRARU.RU Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/defaultx.asp>

7. Методические указания и учебно-методическое обеспечение для обучающихся по освоению дисциплины

Дисциплина реализуется в соответствии с указаниями «Методические рекомендации по организации образовательного процесса при освоении дисциплины», размещенными в ЭИОС института (eios.ggpi.org).

Методические рекомендации для работы с инвалидами и лицами с ОВЗ размещены в ЭИОС института (eios.ggpi.org).

8. Материально-техническая база, программное обеспечение, необходимое для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Учебный корпус и аудитория согласно справке МТО.

Полный перечень материально-технической базы и программного обеспечения размещены в ЭИОС института (eios.ggpi.org).

9. Рейтинг-план оценки успеваемости студентов

Дисциплина/преподаватель/семестры	Объем аудиторной работы			Виды текущей аттестационной аудиторной и внеаудиторной работы	Максимальное (норматив) количество баллов	Поощрение	Штрафы	Итоговая форма отчета (мин. балл)
	лк	сем	СРС					
Технология игрового взаимодействия/ 5 семестр	4	6		1. Контроль посещаемости лекций 2. Контроль посещаемости практических занятий 3. Работа на практических занятиях <u>Контрольные мероприятия</u> 1. Тестирование 2. Контрольная работа	6 10 5*5=25 10 4	+ 1 балл за дополнения; + 2 балла за подготовку презентации; + 2 балла за подготовку практического упражнения	- 1 балл за непосещение академического часа - 3 балла за невыполнение в установленные сроки	Допуск к зачету – 50% – Зачет автоматом – 70 %
ИТОГО	4	6			55			

Лист регистрации изменений и дополнений к РПД
(фиксируются изменения и дополнения перед началом учебного года,
при необходимости внесения изменений на следующий год –
оформляется новый лист изменений)

Номер изменения	Содержание изменений	Номер и дата распорядительного документа о внесении изменений
1		

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ ТЕХНОЛОГИЯ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

1. Фонд оценочных средств для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации и поститогового контроля по дисциплине «Технологии игрового взаимодействия»

1.1. Настоящий Фонд оценочных средств (ФОС) по дисциплине «Технология игрового взаимодействия» является неотъемлемым приложением к рабочей программе дисциплины «Технология игрового взаимодействия» (РПД). На данный ФОС распространяются все реквизиты утверждения, представленные в РПД по данной дисциплине.

1.2. Оценивание всех видов контроля (текущего, промежуточного и поститогового) осуществляется по шкале: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно», «зачтено», «не зачтено».

1.3. Результаты оценивания текущего контроля учитываются в рейтинге.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с установленными индикаторами достижения компетенций

Код компетенции	УК-3
Формулировка компетенции	Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде
Индикатор достижения компетенции	УК-3.2. Демонстрирует способность эффективного речевого и социального взаимодействия, в том числе с различными организациями.

Код компетенции	ПК-2
Формулировка компетенции	Способен к организации и исследованию социально и личностно значимой деятельности группы обучающихся, в том числе детей с ОВЗ
Индикатор достижения компетенции	ПК-2.1. Организует и проводит с обучающимися, в том числе с детьми с ОВЗ, мероприятия, экскурсии, ознакомительных рейдов, направленных на формирование социальной компетенции в определении собственного жизненного и профессионального пути.

3.

одержание оценочных средств текущего контроля и критерии их оценивания

3.1. *Текущий контроль* осуществляется преподавателем дисциплины при проведении занятий в следующих формах: тестирование, контрольная работа.

3.2. *Формы текущего контроля и критерии их оценивания*

Форма контроля 1 - Типовые тестовые задания

Типовой тест 1.

Проверяемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Проверяемые компетенции и индикаторы достижения компетенций	УК-3, ИУК-3, ПК-2, ПК-2.1.
Количество заданий в типовом тесте 1	10
Время выполнения типового теста	20 минут

Оценивание выполнения (не выполнения) тестового задания	1 балл (0 баллов)
Максимальное количество баллов	10 баллов
Критерии оценивания выполнения типового теста 1	100 – 90% - отлично 89 – 70% – хорошо 69 – 50 %– удовлетворительно Ниже 50% - неудовлетворительно

Выберите правильный вариант:

1. Начало разработки общей теории игры относят к трудам... (один ответ)

- а) Ф.Шиллера и Г.Спенсера;
- б) А.Валлона;
- в) Ж.Жане;
- г) Л.С. Выготского.

2. Игра эпохи первобытного человека характеризуется тем, что она (один ответ)

- а) интуитивна, ненаучна;
- б) является необязательным элементом человеческой жизни;
- в) носит общественный характер;
- г) не была еще сформирована.

3. Установите соответствие теории происхождения игры и ее автора:

(на соответствие)

Левая часть(А):

- а) избытка сил
- б) воздействия через игру
- в) социального стимулирования
- г) религиозного начала
- д) отдыха в игре

Правая часть(В):

- 1) М.М. Рубинштейн, А.Н. Леонтьев, Д.Н. Узнадзе
- 2) М. и Э. Неймейер
- 3) Г. Спенсер, Г. Шурц
- 4) Штейнталь, Шалер, Патрик
- 5) И. Хейзинга, В.Н. Всеволодский-Гернгросс

4. Главное назначение игр - физическое развитие и воспитание будущих воинов характеризует эпоху (один ответ)

- а) средневековья;
- б) первобытного общества;
- в) рабовладения;
- г) нового времени.

5. Игры считались «выплясыванием перед дьяволом» в эпоху (один ответ)

- а) средневековья;
- б) первобытного общества;
- в) рабовладения;
- г) нового времени.

6. Проводимые в Дельфах спортивные игры и соревнования музыкальных и поэтических турниров назывались(один ответ)

- а) Олимпийские;
- б) Спартанские;

- в) Дельфийские;
г) Эфинеийские.
7. Теорию отдыха в игре разрабатывали(один ответ)
а) М. и Э. Неймейер;
б) К.Д. Ушинский, Ж.Пиаже, Н.С. Макаренко;
в) Г. Спенсер, Г. Шурц;
г) И. Хейзинга, В.Н. Всеволодский-Гернгросс.
8. Немецкий ученый К.Гросс подразделял игровые явления на... (один ответ)
а) подражательные и боевые;
б) боевые, любовные, подражательные, социальные;
в) любовные, социальные и боевые;
г) дидактические, спортивные, ритуальные.
9. Дельфийские НЕ включали соревнования в... (один ответ)
а) спорте;
б) поэтическом искусстве;
в) музыкальном искусстве;
г) дискуссии.
10. Немецкий ученый К.Гросс является автором теории (один ответ)
а) Предупреждения;
б) рекапитуляции и антиципации;
в) избытка сил;
г) абсолютизации культурного значения игры.

Форма контроля 2–Типовая контрольная работа

Компетенция	УК-3, ИУК-3, ПК-2, ПК-2.1.
Количество заданий в типовом тесте 1	10
Время выполнения типового теста 1	20 минут
Оценивание выполнения (не выполнения) тестового задания	1 балл (0 баллов)
Максимальное количество баллов	4 балла
Критерии оценивания выполнения типового теста 1	100 – 90% - отлично 89 – 70% – хорошо 69 – 50 %– удовлетворительно Ниже 50% - неудовлетворительно

Задания для типовой контрольной работы:

1. Перечислите известные вам (не менее 5) виды игр.
2. Опишите принципы организации командной деятельности.
3. Назовите основные методы проведения коррекционных игр.
4. Приведите пример игровых упражнений по обучению общению старших подростков и старшеклассников.

3.3 Методические указания по проведению процедуры текущего контроля

1. Текущий контроль проводится на протяжении всего семестра.
2. Сбор, обработка и оценивание результатов текущего контроля проводятся преподавателем, ведущим дисциплину.
3. Предъявление результатов оценивания осуществляется в течение недели после проведения контрольного мероприятия.

4. Результаты текущего контроля учитываются в рейтинге по дисциплине.
5. Все материалы, полученные от обучающихся в ходе текущего контроля (контрольная работа, диктант, тест, организация дискуссии, круглого стола, доклад, реферат, отчет по лабораторной работе, отчет по педагогической практике и т.п.), должны храниться в течение текущего семестра на кафедрах.
6. Считать, что положительные результаты текущего контроля свидетельствуют об успешном процессе формирования указанных компетенций (этапов формирования компетенций).

4. Содержание оценочных средств промежуточной аттестации и критерии их оценивания

4.1 Промежуточная аттестация проводится в виде: зачет.

4.2. Содержание оценочного средства

Проверяемые компетенции и индикаторы: УК-3, ИУК-3, ПК-2, ПК-2.1.

Примерные вопросы к зачету:

1. Динамика толкования понятий «игра», «игровая деятельность» различными науками, типологии игр.
2. Формы и методы организации игрового взаимодействия. Методические приемы организации подвижных, дидактических игр.
3. Принципы и методы организации развивающих игр в работе с разными категориями детей.
4. Принципы и методы организации ролевых и сюжетно-ролевых игры. Методические приемы организации и проведения с детьми разного возраста.
5. Принципы и методы организации интеллектуальных и деловых игр. Методические приемы разработки и проведения.
6. Педагогический потенциал игры.
7. Педагогическое сопровождение игрового взаимодействия для разных возрастных групп обучающихся, в том числе с детьми с ОВЗ.
8. Организация и проведение с обучающимися коллективных игр как средства формирования детского коллектива.
9. Игра как средство коррекции и терапии.
10. Организация и проведение с обучающимися игровых тренингов. Тренинг как система игровых упражнений по обучению общению.

Задания:

1. Перечислите известные вам (не менее 5) игр, направленных на выработку командной стратегии.
2. Опишите принципы организации командной деятельности.
3. Перечислите этапы организации игр и мероприятий, направленных на формирование командной компетентности.

4.3. Критерии оценивания

Оценка за зачет выставляется с учетом рейтинга. Если обучающийся набрал недостаточное количество баллов, то обучающийся сдает зачет.

Шкала оценивания для зачета:

Уровни освоения индикаторов достижения компетенций	Основные признаки выделения уровня	Академическая оценка	% освоения (рейтинговая оценка)

Сформирован	Студент показал достаточно прочные знания основных положений учебной дисциплины, умение самостоятельно решать конкретные практические задачи, предусмотренные рабочей программой, ориентироваться в рекомендованной справочной литературе, умеет правильно оценить полученные результаты.	Зачтено	50-100
Не сформирован	При ответе выявились существенные пробелы в знаниях основных положений учебной дисциплины, неумение с помощью преподавателя получить правильное решение конкретной практической задачи из числа предусмотренных рабочей программой учебной дисциплины.	Не зачтено	менее 50

4.4 Методические указания по проведению процедуры промежуточной аттестации

1. Сроки проведения процедуры оценивания: на последнем занятии по предмету. Если обучающийся по результатам рейтинговой системы не набирает нужное количество баллов, то сдает зачет по вопросам.
2. Сбор, обработка и оценивание результатов промежуточной аттестации проводится преподавателем, ведущим дисциплину.
3. Предъявление результатов оценивания осуществляется: по окончании ответа студента и фиксируется в зачетной книжке и экзаменационной ведомости.
4. При наличии письменных ответов обучающихся, полученных в ходе экзаменационной сессии, материалы хранятся в течение месяца после завершения сессии на кафедрах.
5. Порядок выполнения и защиты курсовой работы регламентирован «Положением о курсовой работе ФГБОУ ВО «Глазовский государственный педагогический институт имени В.Г. Короленко».
6. Считать, что положительные результаты промежуточного контроля свидетельствуют об успешном процессе формирования указанных компетенций и индикаторов достижения компетенций (этапов формирования компетенций).

5. Содержание оценочных средств для проверки сформированности компетенций и индикаторов достижения компетенций (поститоговый контроль) и критерии их оценивания

Задания для проверки компетенции и индикатора достижения компетенции: УК-3: ИУК-3.2.

Код компетенции	УК-3
Формулировка компетенции	Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде
Индикатор достижения компетенции	УК-3.2. Демонстрирует способность эффективного речевого и социального взаимодействия, в том числе с различными организациями.

1. Установите соответствие между названием структурного компонента дидактической игры и его характеристикой.

1	Дидактическая задача	а)	Содержат нравственные требования к взаимоотношениям детей, к выполнению ими норм поведения, имеют обучающий,
---	----------------------	----	--

			организационный, дисциплинирующий характер.
2	Игровая задача	б)	Определяется целью обучающего и воспитательного воздействия.
3	Игровые действия	в)	Реализуется детьми в игровой деятельности, определяет игровые действия, становится задачей самого ребёнка, активизирует игровые действия.
4	Игровые правила	г)	Это сложные умственные действия, выраженные в процессах целенаправленного восприятия, наблюдения, сравнения, припоминание ранее усвоенного, - умственные действия, выраженные в процессах мышления.

2. Установите соответствие между видом игры как формы командного взаимодействия и ее характеристикой.

1	Игры в фанты или игры в запретный «штрафной»	д)	Игры, привлекающие детей неизвестностью: «Узнай», «Отгадай», «Что здесь?», «Что изменилось?»
2	Игры с загадыванием и отгадыванием	е)	Игры, игровое действие которых заключается в изображении различных жизненных ситуаций, выполнении ролей взрослых: продавца, покупателя, почтальона - или животных: волка, гусей и т.д.
3	Сюжетно-ролевые дидактические игры	ж)	Игры, основанные на стремлении быстрее достичь игрового результата, выиграть: «Кто первый», «Кто быстрее», «Кто больше» и т.д.
4	Игры-соревнования	з)	Игры, связанные с интересными игровыми моментами - избавиться от ненужного, сбросить карту, удержаться, не потребовать себе штрафной предмет или картинку.

Ключ

Номер вопроса	1	2
Правильный ответ	1-г 2-а 3-б 4-в	1-г 2-а 3-б 4-в

5. Содержание оценочных средств для проверки сформированности компетенций и индикаторов достижения компетенций (поститоговый контроль) и критерии их оценивания

Задания для проверки компетенции и индикатора достижения компетенции: ПК-2: ИПК-2.1.

Время выполнения заданий: не более 30 минут

ПК-2: Способен к организации и исследованию социально и лично значимой деятельности группы обучающихся, в том числе детей с ОВЗ

<p>ИПК-2.1. Организует и проводит с обучающимися, в том числе с детьми с ОВЗ, мероприятия, экскурсии, ознакомительные рейды, направленные на формирование социальной компетенции в определении собственного жизненного и профессионального пути.</p>	<p>Практическое задание 1 На основе полученных знаний об организации и проведении мероприятий, подготовить дидактическую игру-путешествие.</p>
--	--

Ключ к практическому заданию (пример):

Подготовка к дидактической игре-путешествию

«Игра: от прошлого – в будущее».

Цель игры: формирование знаний студентов о развитии и совершенствовании игровых форм в истории человеческого общества.

Ролевые функции: старейшины, ораторы, гладиаторы, борцы, философы, педагоги-гуманисты, представители основных направлений и течений в педагогике («свободного воспитания», «экспериментальной педагогики», «неогуманистической педагогики» и пр.)

Правила игры: игровые модели, воссоздаваемые студентами должны соответствовать требованиям времени, эпохи, социальной ситуации развития общества, базироваться на научных теориях соответствующей исторической эпохи.

Первый этап – подготовительный – осуществляется на занятиях курса «Психология и педагогика игровой деятельности», где формируются знания студентов о динамике отношения общества к феномену игры, об изменении статуса игры в образовании.

Второй этап – организационный – предполагает «погружение» студентов в ту или иную эпоху и постижение ими форм бытования игры в ней, специфики обращения к игре как средству организации досуга, воспитания и образования. Воссоздание определенной исторической эпохи требует от студентов осознанного проникновения в специфику организации школьного дела, использования игры как средства стимулирования познания (Сократ), как средства физического развития ребенка (Платон, Аристотель), как универсального средства обучения (Я.А.Коменский, Ж.-Ж.Руссо, И.Г.Песталоцци, Н.И.Пирогов, Д.Дьюи и др.), как средства развития ребенка (Ф.Фребель, К. Ушинский, А. Макаренко, В. Сухомлинский, Б. Никитин и др.).

Третий этап: Игра-путешествие. По творческим группам разыгрываются миниатюры, отражающие специфику эпохи и место игры в ней.

Критерии оценивания:

Каждый индикатор достижения компетенции оценивается в 10 баллов:

- Тестовое задание оценивается в 10 баллов (ответ на вопрос теста стоит 0 или 2 балла);
- Задания на соответствие оцениваются в 10 баллов (каждое оценивается 0-5 баллов)
 - 5 баллов – полностью правильно найденные соответствия;
 - 4 балла – три правильных соответствия;
 - 3 балла – два правильных соответствия;
 - 2 балла – одно правильно соответствие;
 - 1 балл – отсутствие правильных соответствий;
 - 0 баллов – не приступал к выполнению задания;
- Каждое практическое задание оценивается в 10 баллов:
 - 10 баллов - студент правильно выполнил предложенные задания на основе изученной теории, методов, приемов, технологий;

- 8 баллов - студент способен применять полученные теоретические знания в практической деятельности, решать типичные задачи на основе воспроизведения стандартных алгоритмов, при выполнении заданий допускает незначительные ошибки;
- 6 баллов - при выполнении задания допущены грубые ошибки;
- 0 баллов - студент не выполнил задание.

Оценка зависит от процента выполнения всех заданий.

Шкала оценивания сформированности компетенции (ий) и индикатора (ов) достижения компетенции (ий)

Уровни освоения индикатора (ов) достижений компетенций	Основные признаки выделения уровня	Академическая оценка	% выполнения всех заданий
Повышенный (высокий)	Включает нижестоящий уровень. Умение самостоятельно принимать решение, решать проблему/задачу теоретического или прикладного характера на основе изученных методов, приемов, технологий.	Отлично	90-100
Базовый	Включает нижестоящий уровень. Способность собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников и иллюстрировать ими теоретические положения или обосновывать практику применения	Хорошо	70-89
Удовлетворительный	Изложение в пределах задач курса теоретического и практического контролируемого материала	Удовлетворительно	50-69
Недостаточный	Отсутствие признаков удовлетворительного уровня	Неудовлетворительно	менее 50

Считать, что положительные результаты поститогового контроля свидетельствуют об успешном процессе формирования компетенции (ий) и индикатора (ов) достижения компетенции (ий) (этапа формирования компетенции). Если обучающийся получил оценку «неудовлетворительно», то считать компетенцию не сформированной на данном этапе. При получении оценок «удовлетворительно», «хорошо» или «отлично» считать, что проверяемая компетенция сформирована на достаточном уровне.

Методические указания для проверки остаточных знаний

1. Сроки проведения процедуры оценивания: по графику деканата.
2. Сбор, обработка и оценивание результатов поститогового контроля проводится преподавателем по распоряжению деканата.
3. Предъявление результатов оценивания осуществляется в течение недели после проведения контрольного мероприятия, оформляется в виде отчета и хранится в деканате в течение всего срока обучения обучающегося.