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:
e520505fa865bf87a9bfeeet8d3313aa7cd58631

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Глазовский государственный педагогический институт имени В.Г. Короленко»
Филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования
«Глазовский 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
ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПЕДАГОГА

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

Ижевск 2023

1. Цель и задачи изучения дисциплины

1.1. Цель и задачи изучения дисциплины

Цель: обеспечить в ходе освоения дисциплины «Игровые технологии в деятельности педагога» 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 «Игровые технологии в деятельности педагога» 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	ПК-2.1. Организует и проводит с обучающимися, в том числе с детьми с ОВЗ, мероприятия, экскурсия, ознакомительных рейдов, направленных 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 деятельность	сопровождения	Выступление с докладом

(волонтерство, проектная деятельность);		

1.4. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина "Игровые технологии в деятельности педагога" 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», «Педагогогическая 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 курс. Определение понятий.		10	4	2	2	-	-	6
Тема 2: Игры как вид командной деятельности. Психологические теории деловых игр и игротехнологий.		15	3	1	2	-	-	12
Тема 3: Организация и проведение игр как средства формирования социальной компетенции. Игра как социокультурный феномен.		12	2	1	1	-	-	10
Тема 4: Методологические принципы игры. Функции и задачи.		12	-	-	-	-	-	12
Тема 5: Организация и проведение с обучающимися различных видов игр. Классификация игр.		19	1	-	1	-	-	18
Всего по семестру		**68**	**10**	**4**	**6**	**-**	**-**	**58**
Зачет		**4**						
Итого по дисциплине		**72**	**10**	**4**	**6**	**-**	**-**	**58**

3.2. Занятия лекционного типа

СЕМЕСТР 5

Лекция 1.

Тема: Введение в курс. Определение понятий.

Краткая аннотация к лекции.

Игры, игротехники, игротехнологии. Значение игр. Ловушка – понятие и виды. Действия игры – определение, виды иособенности.

Лекция 2.

Тема: Игры как вид командной деятельности. Психологические теории деловых игр и игротехнологий.

Краткая аннотация к лекции.

Психологическое и биологическое значение игры. Игра детей и взрослых. Происхождение игр в человеческой культуре. Игра в теории деятельности. Осознанность и неосознанность игры. Социальность и асоциальность игры. Творческое начало игр – спонтанность, непредсказуемость, многовариантность.

Лекция 3.

Тема: Организация и проведение игр как средства формирования социальной компетенции. Игра как социокультурный феномен.

Краткая аннотация к лекции.

Игра с точки зрения философии и культуры. Социальная значимость игры. Варианты культурных игр (соревнования, дискуссия, спор, война, судопроизводство, театр и т.д.) Игры-ритуалы.

Игра в педагогике. Игра в психологии. Игра в социологии. Исторические

предпосылки становления игры как социальной технологии. Функции игры. Изменение игр в процессе исторического развития.

3.3. Занятия семинарского типа

Учебным планом не предусмотрены

3.4. Практические занятия

СЕМЕСТР 5

Практическое занятие 1.

Тема: Введение в курс. Определение понятий.

Перечень заданий:

1. Представить примеры коммуникативных игр иупражнений
2. Подготовить презентацию на тему «Игротехники на сплочение группы в коллектив».

Практическое занятие 2.

Тема: Игры как вид командной деятельности. Психологические теории деловых игр и игротехнологий.

Перечень заданий:

1. Рассмотреть вопрос «Взаимодействие человека игруппы»
2. Игротехнологии, как исследование формальной и неформальной организациигруппы.
3. Игротехнологические подходы для исследования:

- Жизни группы,
- Структурных характеристикгруппы,
- Симпатии и антипатии междулюдьми.

Практическое занятие 3.

Тема: Организация и проведение игр как средства формирования социальной компетенции. Игра как социокультурный феномен.

Перечень заданий:

1. Процесс сознательного научения поведения в организации.
2. Модификация поведения человека в организации.

Практическое занятие 4.

Тема: Организация и проведение с обучающимися различных видов игр. Классификация игр.

Перечень заданий:

1. Ролевыеигры.
2. Имитационныеигры.
3. Организационно-мыслительныеигры.
4. Организационно-обучающиеигры.
5. Проблемно-деловыеигры.
6. Организационно-деятельностные игры.
7. Групподинамические игротехники и упражнения.

Практическое занятие 5.

Тема: Организация и проведение с обучающимися различных видов игр. Классификация игр.

Перечень заданий:

1. Проектныеигры.
2. Теория инноваций иигры.

3. Видыинноваций.
4. Творческое мышление и деловаяигра.

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 поститогового 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					
Игровые технологии в деятельности педагога/5	4	6		1. Контроль посещаемости лекций 2. Контроль посещаемости семинарских занятий 3. Работа на семинарских занятиях *<u>Контрольные мероприятия</u>* 1. Тестирование 2. Контрольная работа	6 10 5*5=25 10 5	+ 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 – 90 %
ИТОГО	4	6			56			

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		

Приложение 1

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПЕДАГОГА

1. Фонд оценочных средств для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации и поститогового контроля по дисциплине «Игровые технологии в деятельности педагога»

1.1. Настоящий Фонд оценочных средств (ФОС) по дисциплине «Игровые технологии в деятельности педагога» является неотъемлемым приложением к рабочей программе дисциплины «Игровые технологии в деятельности педагога» (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, экскурсия, 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. В педагогической литературе понимание игры как отражение жизни было впервые высказано:

а) Ф.Фребелем,
б) К.Д.Ушинским,
в) Д.Б.Элькониным,
г) Н.К.Крупской.

2. Классификация детских игр, предложенная К. Гроссом:

а) игры-упражнения, символические игры, игры с правилами,
б) творческие игры и игры с правилами,
в) игры, возникающие по инициативе детей; по инициативе взрослых; народные игры,
г) игры экспериментальные, игры обычных функций.

3. В основу классификации игрушек Е.А. Флериной положен:

а) способ изготовления,
б) вид материала,
в) способ использования детьми,
г) вид игр.

4. Дидактические игрушки – это:

а) лото, домино, конструктор, барабан.
б) кукла, мяч, пирамидка,
в) игрушка-дергунчик, серсо, дудочка, юла,
г) пирамидка, матрёшка, разрезные картинки.

5. Сюжетно-ролевая игра – это…:

а) деятельность, строго регламентируемая взрослым,
б) деятельность творческая,
в) самостоятельная творческая деятельность,
г) деятельность, осуществляемая по специально заданной программе.

6. В сюжетно-ролевой игре начинают формироваться элементы таких видов деятельности, как:

а) предметная,
б) трудовая,
в) манипулятивная,
г) учебная

7. Основные сюжеты игр детей старшего дошкольного возраста:

а) производственная тематика,
б) бытовая тематика,
в) общественные события.

8. Виды дидактических игр (Бондаренко А.К.):

а) игры с предметами иигрушками,
б) подвижные игры,
в) сюжетные игры,
г) словесные игры,
д) игры-экспериментирования
е) настольно-печатные игры.

9. Игровая деятельность детей, основным содержанием которой является отражение знаний и впечатлений об окружающем предметном мире в разнообразных постройках и связанных с ними действиях – это:

а) дидактическая игра,
б) театрализованная игра,
в) строительно-конструктивная игра,
г) сюжетно-ролевая игра.

10. Приёмы прямого руководства игрой детей:

а) совет по ходу игры,
б) прямые указания,
в) внесение игрушки,
г) рассматривание иллюстраций,

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. Игры, игротехники, игротехнологии. Значение игр.
2. Принципы и методы организации командной деятельности. Игра как вид командного взаимодействия.
3. Действия игры – определение, виды и особенности.
4. Психологические теории деловых игр и игротехнологий.
5. Игра как социокультурный феномен. Функции игры.
6. Общие черты социальной игровой технологии. Частное и общее определение деловой игры.
7. Методологические принципы игры. Функции и задачи игр в определении собственного жизненного и профессионального пути.
8. Классификация игр. Организация и проведение различных видов игр.
9. Организация и проведение игр.
10. Этапы развития игровой технологии.
11. Организация игровой деятельности. Использование игровых технологий в современном социуме.
12. Игровые технологии в организации и управлении.
13. Игротехнологии в психологии и педагогике.
14. Инноватика и инновационные игры.
15. Понятие игровой группы. Групповая динамика.
16. Игротехнологии и пути личностного самосовершенствования.

Задания:

1. Приведите примеры (не менее 5) игр, направленных на выработку командной стратегии.
2. Представьте алгоритм организации игр, направленных на развитие коммуникативной компетентности.

4.3. Критерии оценивания

1. 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 хранятсяв 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 раннее усвоенного, - умственные действия, выраженные в процессах мышления.

2. Установите соответствие между этапом развития сюжетно-ролевой игры и его характеристикой.

1	Первый этап развития сюжетно-ролевой игры	а)	Основное содержание игры – отражение отношений и взаимодействий взрослых друг с другом. Игры носят совместный, коллективный характер.
2	Второй этап развития сюжетно-ролевой игры	б)	Основным содержанием игры являются действия с предметами. Цепочка действий носит сюжетный характер. Возникает первое взаимодействие между участниками на основе использования общей игрушки.
3	Третий этап развития сюжетно-ролевой игры	в)	Основные сюжеты – бытовые. Действия детей однообразны и часто повторяются. По форме это игра рядом или одиночная игра.
4	Четвертый этап развития сюжетно-ролевой игры	г)	Основное содержание игры – также действия с предметами, направленными на установление разнообразных контактов с партнерами по игре. Роли четко обозначены и распределяются до начала игры. Дети отражают в игре быт, труд взрослых и яркие общественные явления.

Ключ

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

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 личностно значимой деятельности группы обучающихся, в том числе детей с ОВЗ	
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.	Практическое задание 1 На основе полученных знаний об организации и проведении мероприятий, подготовить дидактическую игру-путешествие.

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.