

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ

Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Балашовский институт (филиал)



Рабочая программа дисциплины

Игровые технологии в обучении иностранным языкам

Направление подготовки

44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Профили подготовки

Иностранный язык (английский) и Иностранный язык (немецкий)

Квалификация (степень) выпускника

Бакалавр

Форма обучения

Очная

Балашов

2023

Статус	Фамилия, имя, отчество	Подпись	Дата
Преподаватель-разработчик	Камардина Юлия Сергеевна		26.05.23
Председатель НМК	Мазалова Марина Алексеевна		26.05.23
Заведующий кафедрой	Шумарина Марина Робертовна		26.05.23
Начальник УМО	Бурлак Наталия Владимировна		26.05.23

СОДЕРЖАНИЕ

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.....	3
2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	3
3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ	4
4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	5
5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ПРИМЕНЯЕМЫЕ ПРИ ОСВОЕНИИ ДИСЦИПЛИНЫ	7
6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	8
7. ДАННЫЕ ДЛЯ УЧЕТА УСПЕВАЕМОСТИ СТУДЕНТОВ В БАРС	11
8. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.....	12
9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.....	14

1. Цель освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины – совершенствование практических навыков в области организации обучения иностранному языку с применением игровых технологий.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина входит в Блок 1 «Дисциплины (модули)», относится к части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений, является дисциплиной по выбору обучающихся.

Изучение данной дисциплины опирается на знания, умения, навыки и опыт, полученные при освоении дисциплин модуля «Методика обучения и воспитания».

Освоение данной дисциплины является необходимым для дальнейшего прохождения производственных практик, а также будет способствовать совершенствованию профессионально-методической подготовки будущего учителя иностранного языка.

3. Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора (индикаторов) достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-3. Способен применять в обучении современные образовательные технологии, в том числе, интерактивные, и цифровые образовательные ресурсы.	1.1_Б.ПК-3. Использует в обучении активные и интерактивные образовательные технологии.	У_1.2_Б.ПК-3. Умеет проектировать компоненты образовательных программ с использованием активных и интерактивных образовательных технологий.

4. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов.

№ п/п	Раздел дисциплины и темы занятий	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)				Формы текущего контроля успеваемости (по темам и разделам) Формы промежуточной аттестации (по семестрам)
				Лекции	Практические занятия		КСР	
					общая трудоемкость	Из них – практическая подготовка		
1	2	3	4	5	6	7	8	9
I.	Лекционный курс							
	Тема 1. Игровые технологии на уроке иностранного языка	10		2	2	2	12	Блиц-опрос Проектная работа Составление картотеки источников
	Тема 2. Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые	10		2	4	4	12	Блиц-опрос Проектная работа Составление картотеки источников
	Тема 3. Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры	10		2	4	4	14	Блиц-опрос Проектная работа Составление картотеки источников
	Тема 4. Урок-викторина культурно-просветительской направленности	10		2	2	2	14	Блиц-опрос Проектная работа Составление картотеки источников
	Всего			8	12	12	52	
	Промежуточная аттестация	36						Экзамен в 10 семестре
	Общая трудоемкость дисциплины	3 з.е., 108 часов						

Содержание дисциплины

Понятие игровой технологии. Роль деловой игры в системе современных образовательных технологий. Специфика игры как вида деятельности. Методика использования игр в обучении иностранным языкам.

Типология игр в методике обучения иностранному языку Языковые и речевые; ролевые, деловые игры, квесты. Требования к играм на уроках иностранного языка. Возможности игры в формировании образовательных результатов. Предметные и метапредметные результаты игры.

Фонетические игры Лексические и грамматические игры Заучивание лексики для организации игровой деятельности на уроке Орфографические игры Речевые игры: говорение Речевые игры: аудирование, чтение и письмо

Воспитательный потенциал ролевой и деловой игры Возможности ролевой и деловой игры для решения задач воспитания школьников. Урок-викторина культурно-просветительской направленности. Предметные и метапредметные результаты игры. Создание банка игр разных типов.

5. Образовательные технологии, применяемые при освоении дисциплины

Основные образовательные технологии, применяемые при изучении дисциплины

- Технология развития критического мышления и проблемного обучения (реализуется при решении учебных задач проблемного характера).
- Технология контекстного обучения (обучение в контексте профессии) реализуется в формате практической подготовки – в учебных заданиях, учитывающих специфику направления и профиля подготовки. Профессиональные действия и задачи, через которые у студентов формируются профессиональные навыки, соответствующие профилю образовательной программы: проектирование уроков; проектирование средств обучения (дидактических материалов, электронных ресурсов, контрольно-измерительных материалов и т.п.); моделирование взаимодействия с обучающимися (уроков, занятий, мероприятий).
- Технология проектной деятельности (реализуется при подготовке студентами проектных работ любого рода).
- Технология интерактивного обучения (реализуется в форме учебных заданий, предполагающих взаимодействие обучающихся, использование активных форм обратной связи).
- Технология электронного обучения (реализуется при помощи электронной образовательной среды СГУ при использовании ресурсов ЭБС, при проведении автоматизированного тестирования и т. д.).

Адаптивные образовательные технологии, применяемые при изучении дисциплины

При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья предполагается использование при организации образовательной деятельности адаптивных образовательных технологий в соответствии с условиями, изложенными в ОПОП (раздел «Особенности организации образовательного процесса по образовательным программам для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья»), в частности: предоставление специальных учебных пособий и дидактических материалов, специальных технических средств обучения коллективного и индивидуального пользования, предоставление услуг ассистента (помощника), оказывающего обучающимся необходимую техническую помощь, и т. п. – в соответствии с индивидуальными особенностями обучающихся.

При наличии среди обучающихся лиц с ограниченными возможностями здоровья в раздел «Образовательные технологии, применяемые при освоении дисциплины» рабочей программы вносятся необходимые уточнения в соответствии с «Положением об организации образовательного процесса, психолого-педагогического сопровождения, социализации инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья, обучающихся в БИ СГУ» (П 8.70.02.05–2016).

Информационные технологии, применяемые при изучении дисциплины

- Использование информационных ресурсов, доступных в информационно-телекоммуникационной сети Интернет (см. перечень ресурсов в п. 8 настоящей программы).
- Составление и редактирование текстов при помощи текстовых редакторов.
- Создание электронных документов (компьютерных презентаций, видеофайлов, плейкастов и т. п.).
- Использование прикладных компьютерных программ по профилю подготовки.

6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов.

Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

6.1. Самостоятельная работа студентов по дисциплине

6.1.1. Составление аннотированной картотеки источников

В течение семестра студенты составляют аннотированный список источников по использованию игровых видов деятельности для применения на уроках английского языка и демонстрируют их на практических занятиях.

Методические рекомендации

1. Найдите материал, посвященный вопросам использования игровых технологий на уроках английского языка, для использования его в дальнейшей практике. (в статьях журналов «Иностранные языки в школе» (ИЯШ), в приложении к газете «Первое сентября» (“English”), учебно-методических пособиях, а также электронные образовательные ресурсы Learning Apps, Учи.ру, ЯКласс).
2. К каждому источнику из списка составьте краткую аннотацию, из которой можно было бы понять, какие сведения, относящиеся к процессу обучения английскому языку, вы рассчитываете найти в данном источнике.
3. Используйте справочно-поисковую систему «ИРБИС», фонды библиотеки БИ СГУ, материалы сайта Министерства образования и науки.

Требования к оформлению и форматированию

Список оформляется в виде текстового файла в формате Word. Шрифт – Times New Roman. Размер – 14. Масштаб 100%. Цвет – черный. Интервал – 1,5. Выравнивание – по ширине. Абзацный отступ – 1,25 см. Используется функция «Автоматический перенос». Поля: верхнее – 2 см; нижнее – 2 см; левое – 3 см; правое – 1,5 см. (Требования ГОСТ Р 7.0.100-2018). (Аннотации могут быть выполнены шрифтом 12 с интервалом 1,15).

Критерии оценивания – от 0 до 20 баллов. (1 источник – 1 балл).

Объем списка, содержание аннотации и корректность оформления списка (соответствует требованиям – 1 балл; не соответствует – 0 баллов).

6.1.2. Проектная работа

В течение периода обучения студенты разрабатывают фрагмент урока с использованием игровых технологий.

Разработка фрагмента урока по иностранному языку для 2–4, 5–9 или 10–11-х классов общеобразовательной школы. Разработка должна быть ориентирована на хронологические рамки урока (15-20 минут).

Примерные темы фрагмента урока

1. Собери пословицу (Урок по теме «Друзья» в 7 классе)
2. Кроссворд на тему «Еда» в 3 классе.
3. Игра-бинго на тему «Виды спорта» в 8 классе
4. Лексическое лото (Урок по теме «Профессии» в 11 классе)

Методические рекомендации

1. подберите игры, соответствующие психологическим и возрастным особенностям учащихся выбранного класса;

2. отберите материал для работы на уроке с применением игровых технологий;
3. определите уровень знаний и познавательной активности учащихся;
- 4.ознакомьте учащихся с новыми лексическими и грамматическими единицами, если игровые технологии используются для введения нового материала;
- 5.с помощью игровых технологий проведите контроль знаний и их коррекцию;
6. анализируйте и оцените полученные результаты.

Оформление проекта

1. Проект оформляется в виде текста и презентации. Одновременно с этим студенты готовят отчет о работе над проектом.

2. Организация и проведение защиты проекта. Студенты выступают с отчетом, отвечают на вопросы, участвуют в обсуждении проектов, высказывают рекомендации по улучшению проектов.

3. Доработка проекта. Поскольку все проекты носят практико-ориентированный характер и предположительно будут использоваться в работе школы, работа обязательно должна быть доведена до конца.

4. Рефлексия, подведение итогов проектной деятельности. Студент составляет письменный отчет с описанием проделанной работы, полученного результата и анализирует свой профессиональный рост, полученные умения и опыт.

Критерии оценивания

а) соответствие фрагмента урока современным требованиям к организации образовательной деятельности; студент в своей разработке учел требования к современному уроку, его типологию и этапы, необходимость достижения не только предметных, но и метапредметных и личностных результатов;

б) соответствие игровых технологий психологическим и возрастным особенностям учащихся;

в) практическая значимость (разработанные студентом задания вызвали интерес у учащихся, успешно был использован для достижения учебных целей);

г) наглядность представления (использовались иллюстрации, ИКТ);

д) культура устного выступления (ясность и правильность речи; интонационная выразительность; наличие контакта с аудиторией; культура невербального поведения; использование приемов управления вниманием аудитории).

Шкала оценивания:

Полное соответствие критерию – 4 балла; частичное соответствие критерию – 2 балл; несоответствие – 0 баллов.

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости по дисциплине

В соответствии с принятой в СГУ имени Н. Г. Чернышевского балльно-рейтинговой системой учета достижений студента (БАРС) баллы, полученные в ходе текущего контроля, распределяются по трём группам:

- лекции;
- практические занятия;
- самостоятельная работа.

1. Наличие конспекта лекций и участие в блиц-опросах в течение семестра – от 0 до 16 баллов. Блиц-опрос осуществляется по материалу лекции.

2. Посещение практических занятий, выполнение программы занятий – от 0 до 24 баллов (по 2 балла за выполнение программы занятия).

3. Самостоятельная работа – от 0 до 40 баллов:

- Составление аннотированной картотеки источников – от 0 до 20 баллов
- Подготовка и защита проекта – от 0 до 20 баллов.

Требования и рекомендации по выполнению проекта см. в разделе 6.1.2.

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации по дисциплине

Промежуточная аттестация (экзамен) проводится в форме защиты проектной работы. В качестве индивидуального проекта студенты выполняют разработку по одному из предложенных вариантов (примерные темы и рекомендации по выполнению см. в разделе 6.1.2).

Критерии оценивания

а) соответствие фрагмента урока современным требованиям к организации образовательной деятельности; студент в своей разработке учел требования к современному уроку, его типологию и этапы, необходимость достижения не только предметных, но и метапредметных и личностных результатов;

б) соответствие игровых технологий психологическим и возрастным особенностям учащихся;

в) практическая значимость (разработанные студентом задания вызвали интерес у учащихся, успешно был использован для достижения учебных целей);

г) наглядность представления (использовались иллюстрации, ИКТ);

д) культура устного выступления (ясность и правильность речи; интонационная выразительность; наличие контакта с аудиторией; культура невербального поведения; использование приемов управления вниманием аудитории).

Шкала оценивания:

Полное соответствие критерию – 4 балла; частичное соответствие критерию – 2 балл; несоответствие – 0 баллов.

7. Данные для учета успеваемости студентов в БАРС

Таблица 1. Таблица максимальных баллов по видам учебной деятельности

2	3	4	5	6	7	8	9
Лекции	Лабораторные занятия	Практические занятия	Самостоятельная работа	Автоматизированное тестирование	Другие виды учебной деятельности	Промежуточная аттестация	Итого
16	0	24	40	0	0	20	100

Программа оценивания учебной деятельности студента 10 семестр

Лекции

Наличие конспекта лекций и участие в экспресс-опросах в течение семестра – от 0 до 16 баллов.

Лабораторные занятия

Не предусмотрены.

Практические занятия

Работа на практических занятиях в течение семестра – от 0 до 24 баллов.

1. Выполнение практических заданий – от 0 до 12 баллов (1 занятие – 2 балла).
2. Владение теоретическим материалом – от 0 до 12 баллов (1 занятие – 2 балла).

Самостоятельная работа

Самостоятельная работа – от 0 до 40 баллов:

- Составление аннотированной картотеки источников – от 0 до 20 баллов
- Подготовка и защита проекта – от 0 до 20 баллов.

Автоматизированное тестирование

Не предусмотрено.

Другие виды учебной деятельности

Не предусмотрены.

Промежуточная аттестация. Экзамен.

Промежуточная аттестация проводится в форме защиты проекта – от 0 до 20 баллов. Полученные баллы в оценку не переводятся.

Таким образом, максимально возможная сумма баллов за все виды учебной деятельности студента за 10 семестр по дисциплине «Игровые технологии в обучении иностранным языкам» составляет 100 баллов.

Таблица 2. Пересчет полученной студентом суммы баллов в оценку

86-100	«отлично»
70-85	«хорошо»
51-69	«удовлетворительно»
0-50	«неудовлетворительно»

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а) литература

1. Куликова, Е. В. Проектно-ориентированные методы при обучении английскому языку : учебно-методическое пособие / Е. В. Куликова. — Нижний Новгород : ННГУ им. Н. И. Лобачевского, 2014. — 84 с. — URL: <https://e.lanbook.com/book/153320> (дата обращения: 03. 05. 2023).
2. Салтыкова, М. В. Методика преподавания и технологии обучения иностранному языку в образовательной организации: учебно-методическое пособие / М. В. Салтыкова, Г.Е. Поторочина. — Глазов : ГГПИ, 2016. — 90 с. — ISBN 978-5-93008-215-9. — URL: <https://rucont.ru/efd/604339> (дата обращения: 03. 05. 2023).
3. Хроленко, А. Т. Современные информационные технологии для гуманитария : руководство / А. Т. Хроленко, А. В. Денисов. — Москва : ФЛИНТА, 2007. — 128 с. — ISBN 978-5-9765-0023-5. — URL: <https://e.lanbook.com/book/2504> (дата обращения: 03. 05. 2023).

Зав. библиотекой



(Гаманенко О. П.)

б) программное обеспечение и Интернет-ресурсы

Программное обеспечение

1. Средства MicrosoftOffice
 - MicrosoftOfficeWord – текстовый редактор;
 - MicrosoftOfficeExcel – табличный редактор;
 - MicrosoftOfficePowerPoint – программа подготовки презентаций;
2. IQBoardSoftware – специально разработанное для интерактивных методов преподавания и презентаций программное обеспечение интерактивной доски.
3. ИРБИС – система автоматизации библиотек.
4. Операционная система специального назначения «ASTRA LINUX SPECIAL EDITION».

Интернет-ресурсы

- Антиплагиат** [Электронный ресурс]: интернет-сервис. – URL: <http://www.antiplagiat.ru/>
- Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов** [Электронный ресурс]: федеральный портал. – URL: <http://school-collection.edu.ru/>
- Издательство «Лань»** [Электронный ресурс]: электронно-библиотечная система. – URL: <http://e.lanbook.com/>
- Моя школа в онлайн** {Электронный ресурс}. – URL: <https://cifra.school/>
- Образовариум** [Электронный ресурс]: Образовательная среда нового поколения. – URL: <https://products.obr.nd.ru/>
- Практический курс иностранного языка**/ [Электронный ресурс] // Единое окно доступа к информационным ресурсам. – URL: http://window.edu.ru/catalog/resources?p_rubr=2.2.73.3.4
- Российская электронная школа** [Электронный ресурс]. – URL: <https://resh.edu.ru/>
- Учи.ру** [Электронный ресурс]: интерактивная образовательная онлайн-платформа. – URL: <https://uchi.ru/>
- Электронная библиотека БИ СГУ** [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.bfsgu.ru/elbibl/>
- ЯКласс** [Электронный ресурс]: Цифровой образовательный ресурс для школ. – URL: <https://www.yaklass.ru/>
- BBC Learning English** [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.bbc.co.uk/learningenglish/>
- eLIBRARY.RU** [Электронный ресурс]: научная электронная библиотека. – URL: <http://www.elibrary.ru>
- LearningApps** [Электронный ресурс]. – URL: <http://learningapps.org>
- Macmillan Education ELT** [Электронный ресурс]: канал в Youtube британского издательства Macmillan. – URL: <https://www.youtube.com/channel/UCtbXGPi4zS4qkpAZ7I-zpFA>

9. Материально-техническое обеспечение дисциплины

- Учебные аудитории, оборудованные комплектом мебели, доской.
- Комплект проекционного мультимедийного оборудования.
- Компьютерный класс с доступом к сети Интернет.
- Библиотека с информационными ресурсами на бумажных и электронных носителях.
- Оборудование для аудио- и видеозаписи.
- Офисная оргтехника.

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 44.03.05 «Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)».

Автор – Камардина Ю. С.

Программа одобрена на заседании кафедры филологических дисциплин.
Протокол № 13 от «26» мая 2023 года.