Министерство просвещения РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Глазовский государственный педагогический институт имени В.Г. Короленко»

Документ подписан
усиленной квалифицированной
электронной подписью

Сертификат: 01e501630057b01f8742031f1d00086e6f
Владелец: **Чиговская-Назарова Янина Александровна**
Действителен: с 07.08.2023 по 07.11.2024

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 ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Уровень основной профессиональной образовательной программы	бакалавриат
Направление подготовки	44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
Направленность (профиль)	История и Дополнительное образование (Организация проектного обучения)
Форма обучения	Очная
Семестр(ы)	7

Глазов 2023

1. Цель и задачи изучения дисциплины

1.1. Цель и задачи изучения дисциплины

Цель: обеспечить в ходе освоения дисциплины «Игровые технологии в проектной деятельности» выполнение индикаторов достижения компетенции: УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде.

Задачи: в ходе освоения дисциплины «Игровые технологии в проектной деятельности» обеспечить у обучающихся:

- Умение демонстрировать способность работать в команде, проявляет лидерские качества и умения;
- Умение демонстрировать способность эффективного речевого и социального взаимодействия, в том числе с различными организациями

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	ИУК 3.1 Демонстрирует способность работать в команде, проявляет лидерские качества и умения ИУК 3.2 Демонстрирует способность эффективного речевого и социального взаимодействия, в том числе с различными организациями

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, в том числе навык использования игровых технологий
научно-исследовательская работа обучающихся	сопровождения	Выступление с докладом
Формирование у обучающихся осознания социальной значимости своей будущей профессии, мотивации к осуществлению профессиональной деятельности	проектный	Проектирование занятия с использованием игровых технологий

1.4. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Необходимо указать, к какой части учебного плана относится дисциплина, предыдущие и последующие дисциплины

Дисциплина «Игровые технологии в проектной деятельности» в образовании» входит в вариативную часть учебного плана.

Для освоения дисциплины «Игровые технологии в проектной деятельности» необходимы знания и умения, сформированные в ходе изучения дисциплин: «Модуль воспитательной деятельности», «Команда проекта» и др.
Освоение данной дисциплины является необходимой основой для последующего изучения дисциплин, в том числе и дисциплин по выбору студентов, прохождения педагогической практики и подготовки к итоговой государственной аттестации

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 7			
Контактная работа с преподавателем:			
Аудиторные занятия (всего)		36	
Занятия лекционного типа		12	
Лабораторные работы		-	
Занятия семинарского типа		24	
Практические занятия		-	
КСР		-	
Самостоятельная работа обучающихся		36	
Вид промежуточной аттестации: Зачет		0	

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	сем	лаб	КСР	СРС
СЕМЕСТР 7								
	Тема1. История происхождения и становления игры	12	6	2	4	-	-	6
	Тема 2. Теории игр в зарубежной психологии и педагогике	12	6	2	4	-	-	6
	Тема 3. Теории игр в отечественной психологии и педагогике	12	6	2	4	-	-	6
	Тема4. Классификация игр	4	2	2		-	-	2
	Тема5. Игра как деятельность и как педагогическое явление	16	8	4	4	-	-	8
	Тема 6. Разработка игр в проектной	8	4	-	4	-	-	4

	деятельности							
	Тема 7. Коммуникативные игры	8	4	-	4	-	-	4
Итого – по дисциплине		**72**	**36**	**12**	**24**	**-**	**-**	**36**

3.2. Занятия лекционного типа

3.2. Занятия лекционного типа

СЕМЕСТР 7

Лекция 1.

Тема: История происхождения и становления игры

Краткая аннотация к лекции.

Происхождение и становления игр. Феномен игры в период своего собственного зарождения (Аристотель, Квинтиллиан, Платон, Сократ и др.) Игры в первобытных общинах, признаки ритуальной игровой формы. Игры как отражение определенных условий жизни общества. Исследование феномена игры в единстве ее социокультурного и педагогического аспектов. Основные тенденции культурно-исторического развития игры. Характеристика понятий игра, игровая деятельность.

Лекция 2.

Тема: Теории игр в зарубежной психологии и педагогике

Краткая аннотация к лекции.

Теории и проблемы исследования детской игры в зарубежной педагогике и психологии Дж. Селли, В. Штерн, З. Фрейд, С. Спенсер, Ж. Пиаже, Ж. Шато, Ф. Шиллер и др. Общие теории игры К. Гросса и Ф. Бойтендайка.

Лекция 3.

Тема: Теории игр в отечественной психологии и педагогике

Краткая аннотация к лекции

Проблемы психологии и педагогики игры в отечественной науке (К.Д. Ушинский, А.И. Сикорский, Н.Д. Виноградов, М.Я. Басов, П.П. Блонский, Л.С. Выготский, Л.С. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин и др.). Игра как арифметик социальных отношений Д.Б. Эльконина.

Лекция 4.

Тема: Классификация игр

Краткая аннотация к лекции.

Классификация игр. Принципы классификации. Классификация игр Г.К. Селевко, В.П. Беспалько. Классификация игр по способностям Е.И. Добринской и Э.В. Соколова. Классификация игролога Р.Кайюа по стратегическому принципу. Классификация Ермолаевой М.Г. по типу человеческой деятельности. Методика организации игровой деятельности.

Лекции 5-6.

Тема: Игра как деятельность и как педагогическое явление

Краткая аннотация к лекции.

Игра как деятельность. Структура игры. Амбивалентность игры. Игра как педагогическое явление. Признаки игры. Функции игры в раннем, среднем и старшем школьном возрасте. Структурные компоненты игры: сюжет, роль, игровые действия, правила, игровое употребление предметов, отношения между играющими.

3.3. Занятия семинарского типа

СЕМЕСТР 7

Семинар 1-2.

Тема: Происхождение и становление игры

Вопросы, выносимые на обсуждение на семинарском занятии.

1.Игра как одно из древнейших педагогических средств обучения и воспитания

2.Игра в первобытных общинах

3.Исследование феномена игры в единстве ее социокультурного и педагогического аспектов.

Семинар 3-4.

Тема: Теории игр в зарубежной педагогике и психологии

Вопросы, выносимые на обсуждение на семинарском занятии.

1. Теория К. Гросса, игра как подготовка к серьезной дальнейшей деятельности
2. Общие теории игры Ф. Бойтендайка
3. Мотивы игры, К. Бюлер - теория функционального удовольствия
4. Динамическая теория Шиллера-Спенсера
5. Культурологический подход Й. Хейзинга.
6. Фрейдистские теории игры
7. Проблемы детской игры в теориях В. Штерна, Ж.Пиаже, К. Коффки

Семинар 5-6.

Тема: Теории игр в отечественной педагогике и психологии

Вопросы, выносимые на обсуждение на семинарском занятии.

1. Взгляды на игру П.П. Блонского
2. Значимость идей Л.С. Выготского в развитии представлений об игре
3. Книга Д.Б. Эльконина «Психология игры».

Семинар 7-8

Тема: Игра как педагогическая технология

Вопросы, выносимые на обсуждение на семинарском занятии.

1. Игра как составная часть педагогических технологий
2. Условия применения игровых технологий
3. Этапы проведения игры
4. Структурные единицы игры
5. Функции игры

Семинар 9-10

Тема: Разработка игр в проектной деятельности

Вопросы, выносимые на обсуждение на семинарском занятии.

1. Возможности игрового конструирования в работе педагога
2. Принципы игрового конструирования.
3. Этапы реализации метода игрового конструирования.
4. Формы организации процесса игрового конструирования.
5. Конструирование дидактических игр.
6. Конструирование сюжетно-ролевых игр.
7. Конструирование подвижных игр

Семинар 11-12

Тема: Коммуникативные игры.

Вопросы, выносимые на обсуждение на семинарском занятии

1. Правила проведения коммуникативной игры.

2. Проведение игры в группе.
3. Рефлексия. Возможности коммуникативной игры «Есть идея» в работе над проектом.

3.4. Практические занятия
Учебным планом не предусмотрены

3.5. Лабораторные работы
Учебным планом не предусмотрены

3.6. Контроль самостоятельной работы
Учебным планом не предусмотрено

3.7. Самостоятельная работа студентов
Рекомендуемые формы самостоятельной работы студентов:
- разработка и защита проекта;
- составление схем, таблиц для систематизации учебного материала;
- самостоятельная разработка игр.

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
1. Смирнова, Е. О. Психология и педагогика игры : учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 223 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-00219-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/511653 (дата обращения: 11.03.2023).
2. Подковко, Е.Н. Проектная деятельность педагога : учебно-методическое пособие : направление подготовки Педагогическое образование, Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), Специальное (дефектологическое) образование, квалификация бакалавр / Е. Н. Подковко ; Сургутский государственный педагогический университет. - Сургут : СурГПУ, 2021. - 103 с. - Библиогр.: с. 99-102. - URL: https://icdlib.nspu.ru/views/icdlib/9111/read.php (дата обращения: 10.03.2023) . - Текст : электронный.

5.2. Дополнительная литература
1. Челноков, А. Ю. Теория игр : учебник и практикум для вузов / А. Ю. Челноков. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 223 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-00233-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/511218 (дата обращения: 11.03.2023).
2. Новиков, Д. А. Управление проектами. Организационные механизмы / Д. А. Новиков. — Москва : ПМСОФТ, 2007. — 140 с. — ISBN 978-5-903-183-01-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/8489.html (дата обращения: 10.03.2023). — 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://psyera.ru/6639/igrovye-pedagogicheskie-tehnologii Гуманитарно-правовой портал. База знаний. Педагогика
2. https://zaochnik.com/spravochnik/pedagogika/teorija-obuchenija/igrovye-tehnologii-obuchenija/ . Игровые технологии обучения. Применение и виды
3. https://students-library.com/library/read/57000-igrovye-tehnologii. Студенческая библиотека. Лекции по педагогике

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

Национальная электронная детская библиотека. Режим доступа: https://arch.rgdb.ru/xmlui/

Национальная электронная библиотека. Режим доступа: https://rusneb.ru

Президентская библиотека имени Б.Н. Ельцина. Режим доступа: https://www.prlib.ru

Polpred.com Обзор СМИ. Режим доступа: https://polpred.com

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 1, аудитории(я) 423.

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	ПЗ	КСР					
Игровые технологии в проектной деятельности /7	12	24		1. Контроль посещаемости лекций 2. Контроль посещаемости семинарских занятий 3. Работа на семинарских занятиях *Контрольные мероприятия* 1. контрольная работа 2. контрольное тестирование *Компенсационные мероприятия* 1.Письменный реферат по темам практических занятий	12 24 12*3=36 б 4 10 5	+ 1 балл за дополнения; + 2 балла за подготовку презентации; + 2 балла за подготовку практического упражнения	- 3 балла за невыполнение в установленные сроки	Допуск к зачету - 50% «автомат» при зачете – 70%
ИТОГО	12	24			86 (без компенсации)			

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)

№ п.п.	Содержание изменения	Дата, номер протокола заседания кафедры. Подпись заведующего кафедрой	Дата, номер протокола заседания совета факультета. Подпись декана факультета
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			

Приложение 1

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ ТЕОРИЯ ИГР

1. Фонд оценочных средств для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации и поститогового контроля по дисциплине

1.1. Настоящий Фонд оценочных средств(ФОС) по дисциплине «Игровые технологии в проектной деятельности» является неотъемлемым приложением к рабочей программе дисциплины «Теория игр» (РПД). На данный ФОС распространяются все реквизиты утверждения, представленные в РПД по данной дисциплине.
1.2. Оценивание всех видов контроля (текущего, промежуточного, поститогового) осуществляется по 5-ти балльной шкале.
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	ИУК 3.1 Демонстрирует способность работать в команде, проявляет лидерские качества и умения ИУК 3.2 Демонстрирует способность эффективного речевого и социального взаимодействия, в том числе с различными организациями

3. Содержание оценочных средств текущего контроля и критерии их оценивания

1.1 Текущий контроль осуществляется преподавателем дисциплины при проведении занятий в следующих формах: тестирование и контрольная работа.

3.2 Формы текущего контроля и критерии их оценивания

Форма контроля 1 - Типовые тестовые задания

Компетенция	УК-3: ИУК 3.1., ИУК 3.2
Количество заданий в типовом тесте	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	100 – 90% - отлично 89 – 70% – хорошо 69 – 50 %– удовлетворительно

	Ниже 50% - неудовлетворительно

Выберите правильный ответ

1. Идея компенсаторности игры, связь ее с бессознательными механизмами психики (выхода запрещенных влечений) человека принадлежит
а) Д.Б. Эльконину
б) Д. Дьюи
в) К.Д. Ушинскому
г) З. Фрейду

2. Включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития – это функция игры
а) коммуникативная
б) развивающая
в) социализации
г) самореализации

3. «Игра создает зону ближайшего развития» - эти слова принадлежат
а) Л.С. Выготскому;
б) Д.Б. Эльконину;
в) С.Т. Шацкому;
г) К.Д. Ушинскому

4. Автором книги «Психология игры» является
а) Д.Б. Эльконин
б) Д. Дьюи
в) К.Д. Ушинский
г) З. Фрейд

5. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались
а) В.А. Сухомлинский, М.И. Махмутов
б) Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин
в) С.Н. Лысенкова, В.Оконь
г) И.С. Якиманская, С.Т. Шацкий

6. Диагностичная постановка педагогической цели предполагает
а) установление явного противоречия
б) описание действий учащихся, которые можно измерить и оценить
в) подбор диагностического инструментария
г) учет особенностей учащихся

7. Любая педагогическая технология должна отвечать требованиям
а) доступности, прочности
б) концептуальности, системности
в) наглядности, научности
г) мобильности, вариативности

8. Алгоритм процесса достижения планируемых результатов обучения и воспитания называется педагогической(им)
а) системой

б) процессом
в) концепций
г) технологией

9. Область действительности, условно воспроизводимая в игре
а) игровые действия
б) замещение реальных предметов игровыми
в) сюжет игры
г) реальные отношения между играющими

10. Форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики
а) деловая
б) ролевая
в) дидактическая
г) сюжетно-ролевая

Форма контроля 2–Типовая контрольная работа

Компетенция	УК-3: ИУК 3.1., ИУК 3.2
Количество заданий в типовой контрольной работе	4
Время выполнения типовой контрольной работы	20 минут
Оценивание выполнения (невыполнения) задания в типовой контрольной работе	1 балл (0 баллов)
Максимальное количество баллов	4 балла
Критерии оценивания выполнения типовой контрольной работы	100 % - отлично 99 – 75% – хорошо 74 – 50 %– удовлетворительно Ниже 50% - неудовлетворительно

Текст контрольной работы.

1. Перечислите функции игры в педагогическом процессе.
2. Раскройте классификацию игр по Ермолаевой М.Г.
3. Обоснуйте роль и возможности коммуникативных игр в проектной деятельности.
4. Раскройте этапы проведения Мозгового штурма

3.3 Методические указания по проведению процедуры текущего контроля

1. Текущий контроль проводится на протяжение 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 зачета

4.2. Содержание оценочного средства

Проверяемые компетенции: УК-3: ИУК 3.1., ИУК 3.2

Примерные вопросы к зачету:

1. Технологический подход и специфика его реализации в сфере образования.
2. Технология обучения: сущность и структура.
3. Классификации образовательных технологий.
4. Игровые технологии как вид педагогических технологий
5. Характеристика понятий "игра", "игровая деятельность".
6. Основные тенденции культурно-исторического развития игры.
7. Современные подходы к теории игровой деятельности в конце XX - начале XXI века.
8. Функции игры.
9. Особенности игровой деятельности в проектной деятельности.
10. Современные подходы к классификации игр.
11. Характеристика игры как педагогического явления. Признаки игры.
12. Структурные компоненты игры: сюжет, роль, игровые действия, правила, игровое употребление предметов, отношения между играющими.
13. Классификация методов игровой деятельности: теоретические и эмпирические, методы-операции и методы-действия.
14. Средства игровой деятельности: материальные, информационные, языковые, логические, математические.
15. Метод игрового конструирования в работе педагога. Принципы и этапы игрового конструирования.
16. Ролевая игра: этапы и условия эффективной реализации в проектной деятельности
17. Дидактические игры, их характеристика. Особенности применения дидактических игр в проектной деятельности.
18. Разновидности сюжетно-ролевых игр. Основные подходы к организации сюжетно-ролевых игр в проектной деятельности.
19. Деловая игра: этапы и условия эффективной реализации
20. Разновидности коммуникативных игр. Основные подходы к организации коммуникативных игр в проектной деятельности.
21. Разновидности игр на генерирование идей. Основные подходы к организации игр на генерирование идей в проектной деятельности.

4.3 Критерии оценивания

Зачет выставляется по результатам рейтинга. Если обучающийся набрал недостаточное количество баллов, то обучающийся сдает зачет.

Шкала оценивания для зачета:

Уровни освоения	**Основные признаки выделения уровня (этапы формирования компетенции, критерии оценки**	**Академическая оценка**	**% освоения**

компетенции (-ий)	сформированности)		(рейтинговая оценка)
Сформирована	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 сформирована	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: зачет - 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».

1. Считать, что положительные результаты промежуточного контроля свидетельствуют об успешном процессе формирования указанных компетенций (этапов формирования компетенций).

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

Задания для проверки компетенции: **УК-3: ИУК 3.1., ИУК 3.2**

Код компетенции	УК-3
Формулировка компетенции	Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде
Индикатор достижения компетенции	ИУК 3.1 Демонстрирует способность работать в команде, проявляет лидерские качества и умения ИУК 3.2 Демонстрирует способность эффективного речевого и социального взаимодействия, в том числе с различными организациями

Время выполнения заданий: 15 минут

Время выполнения заданий: 15 минут

1. В основе проектной технологии лежит идея

а) Л. В. Занкова

б) Т. И. Шамовой

в) В. Ф. Шаталова

г) Д. Дьюи

2. Включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития – это функция игры

а) коммуникативная

б) развивающая

в) социализации

г) самореализации

3. Область действительности, условно воспроизводимая в игре

а) игровые действия

б) замещение реальных предметов игровыми

в) сюжет игры

г) реальные отношения между играющими

4. Форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики – это игра

а) деловая

б) ролевая

в) дидактическая

г) сюжетно-ролевая

5. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались

а) В.А. Сухомлинский, М.И. Махмутов
б) Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин
в) С.Н. Лысенкова, В. Оконь
г) И.С. Якиманская, С.Т. Шацкий

6. Установите соответствие между функцией игры и ее характеристикой

Функция игры	Характеристика
1. Социокультурная	а) преодоление различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении
2. Коммуникативная	б) усвоение человеком богатства культуры, воздействие на становление личности, духовных ценностей и норм, присущих обществу
3. Игротерапевтическая	в) игра есть форма общения людей, направлена на установление контактов взаимодействия, взаимопонимания, взаимоуступок
4. Диагностическая	г) выявление отклонений в поведении, в учении, в общении

6. Установите соответствие между признаком классификации игр по Г.К. Селевко и группой игр

Признак классификации	Группы игр
1. По характеру психологического процесса	а) настольные, комнатные, уличные, на местности
2. По предметной области	б) математические, физические, экологические
3. По игровой среде	в) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические
4. По игровой методике	г) предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные

8. Практическое задание.

Дайте характеристику этапам проведения Мозгового штурма

Ключ к тесту:

Номер вопроса	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**
Номер правильного ответа	г	в	в	а	б	1-б 2-в 3-а 4-г	1-г 2-в 3-а 4-б

Ключ к практическому заданию:

1. Постановка проблемы. Предварительный этап. В начале этого этапа проблема должна быть четко сформулирована. Происходит отбор участников штурма, определение ведущего и распределение прочих ролей участников в зависимости от поставленной проблемы и выбранного способа проведения штурма.

2. Генерация идей. Основной этап, от которого во многом зависит успех всего мозгового штурма. Поэтому очень важно соблюдать правила для этого этапа:

1) главное — количество идей. Не делайте никаких ограничений.

2) полный запрет на критику и любую (в том числе положительную) оценку высказываемых идей, так как оценка отвлекает от основной задачи и сбивает творческий настрой.

3) необычные и даже абсурдные идеи приветствуются.

4) комбинируйте и улучшайте любые идеи.

3. Группировка, отбор и оценка идей. Этот этап часто забывают, но именно он позволяет выделить наиболее ценные идеи и дать окончательный результат мозгового штурма. На этом этапе, в отличие от второго, оценка не ограничивается, а наоборот, приветствуется. Методы анализа и оценки идей могут быть очень разными. Успешность этого этапа напрямую зависит от того, насколько "одинаково" участники понимают критерии отбора и оценки идей.

Критерии оценивания:

Весь поститорговый контроль по компетенции оценивается в 10 баллов:

- ответ на каждый тестовый вопрос оценивается в 0-1 балл;
- задание на соответствие оценивается в 0-1 балл;
- практическое задание оценивается в 0-3 балла:
  - 3 балла - студент правильно выполнил предложенные задания на основе изученной теории, методов, приемов, технологий;
  - 2 балла - студент способен применять полученные теоретические знания в практической деятельности, решать типичные задачи на основе воспроизведения стандартных алгоритмов, при выполнении заданий допускает незначительные ошибки;
  - 1 балл - при выполнении задания допущены грубые ошибки;
  - 0 баллов - студент не выполнил задание.

Оценка зависит от процента выполнения всех заданий.

Шкала оценивания сформированности компетенции

Уровни освоения компетенции	**Содержательное описание уровня**	**Основные признаки выделения уровня (этапы формирования компетенции, критерии оценки сформированности)**	**Академическая оценка**	**% выполнения всех заданий**
Повышенный (высокий)	Творческая деятельность	Включает нижестоящий уровень. Умение самостоятельно принимать решение, решать проблему/задачу теоретического или прикладного характера на основе изученных методов, приемов, технологий.	Отлично	90-100
Базовый	Продуктивная деятельность	Включает нижестоящий уровень. Способность собирать,	Хорошо	70-89

		систематизировать, анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников и иллюстрировать ими теоретические положения или обосновывать практику применения		
Удовлетворительный	Репродуктивная деятельность	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 указанной компетенции (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.