

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

Утверждена  
на заседании ученого совета университета

«21» апреля 2025 г. протокол № 9

Приказ № 45 от 21 апреля 2025

Ректор Я.А. Чиговская-Назарова

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**

Уровень основной профессиональной образовательной программы	Магистратура
Направление подготовки	44.04.02 Психолого-педагогическое образование
Направленность (профиль)	Развитие личностного потенциала в образовании: персонализация и цифровизация
Форма обучения	Очная
Семестр(ы)	2

## 1. Цель и задачи изучения дисциплины

### 1.1. Цель и задачи изучения дисциплины

**Цель:** обеспечить в ходе освоения дисциплины «Игровые технологии в образовательном процессе» выполнение индикаторов достижения компетенций:

УК-3. Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели

ОПК-6. Способен проектировать и использовать эффективные психолого-педагогические, в том числе инклюзивные, технологии В профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания обучающихся с особыми образовательными потребностями

ПК-3 Способен реализовывать образовательные программы различного уровня, направленные на развитие личностного потенциала участников (субъектов) образовательных отношений в условиях цифровизации и персонализации образования

**Задачи:** в ходе освоения дисциплины «Игровые технологии в образовательном процессе» обеспечить у обучающихся:

Знание способов организации и руководства работой команды.

Умение вырабатывать командную стратегию для достижения поставленной цели.

Владение технологиями организации работы и руководством работой команды, технологиями разработки командной стратегии для достижения поставленной цели

Знание способов проектирования и использования эффективных психолого-педагогических, в том числе инклюзивных, технологий В профессиональной деятельности, необходимых для индивидуализации обучения, развития, воспитания обучающихся с особыми образовательными потребностями.

Умение использовать технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания обучающихся с особыми образовательными потребностями.

Владение технологиями в профессиональной деятельности, необходимыми для индивидуализации обучения, развития, воспитания обучающихся с особыми образовательными потребностями

Знание основных образовательные программы различного уровня, направленные на развитие личностного потенциала участников (субъектов) образовательных отношений в условиях цифровизации и персонализации образования.

Умение: реализовывать образовательные программы различного уровня, направленные на развитие личностного потенциала участников (субъектов) образовательных отношений в условиях цифровизации и персонализации образования.

Владение технологиями при реализации образовательных программ различного уровня, направленных на развитие личностного потенциала участников (субъектов) образовательных отношений в условиях цифровизации и персонализации образования

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

Код компетенции	УК-3
Формулировка компетенции	Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели
Индикатор достижения компетенции	ИУК-3.1 Знает способы организации и руководства работой команды ИУК-3.2 Умеет вырабатывать командную стратегию для достижения поставленной цели ИУК-3.3 Владеет технологиями организации работы и

	руководством работой команды, технологиями разработки командной стратегии для достижения поставленной цели
--	--

Код компетенции	ОПК-6
Формулировка компетенции	Способен проектировать и использовать эффективные психолого-педагогические, в том числе инклюзивные, технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания обучающихся с особыми образовательными потребностями
Индикатор достижения компетенции	ИОПК-6.1 Знает способы проектирования и использования эффективных психолого-педагогических, в том числе инклюзивных, технологий в профессиональной деятельности, необходимых для индивидуализации обучения, развития, воспитания обучающихся с особыми образовательными потребностями ИОПК-6.2 Умеет использовать технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания обучающихся с особыми образовательными потребностями ИОПК-6.3 Владеет технологиями в профессиональной деятельности, необходимыми для индивидуализации обучения, развития, воспитания обучающихся с особыми образовательными потребностями

Код компетенции	ПК-3
Формулировка компетенции	Способен реализовывать образовательные программы различного уровня, направленные на развитие личностного потенциала участников (субъектов) образовательных отношений в условиях цифровизации и персонализации образования
Индикатор достижения компетенции	ИПК-3.1 Знает основные образовательные программы различного уровня, направленные на развитие личностного потенциала участников (субъектов) образовательных отношений в условиях цифровизации и персонализации образования ИПК-3.2 Умеет реализовывать образовательные программы различного уровня, направленные на развитие личностного потенциала участников (субъектов) образовательных отношений в условиях цифровизации и персонализации образования ИПК-3.3 Владеет технологиями при реализации образовательных программ различного уровня, направленных на развитие личностного потенциала участников (субъектов) образовательных отношений в условиях цифровизации и персонализации образования

### 1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина "Игровые технологии в образовательном процессе" относится к части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений.

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

УК-3. Современная психология мотивации, Технологии игрового взаимодействия в деятельности педагога, Выполнение и защита выпускной квалификационной работы.

ОПК-6. Позитивная психология в образовании, Современная психология мотивации, Основы системологии, Проектирование образовательной среды персонализированного образования, Технологии игрового взаимодействия в деятельности педагога, Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена, Выполнение и защита выпускной квалификационной работы.

ПК-3. Методология и исследования личностного потенциала, Технологии игрового взаимодействия в деятельности педагога, Индивидуальные программы развития личностного потенциала педагогов и администрации, Практикум по развитию личностного потенциала педагогов и педагогических коллективов, Психолого-педагогическое сопровождение детско-родительских отношений, Семейное кризисное консультирование, Ценностные ориентиры профессиональной педагогической деятельности, Формирование жизнестойкости педагогических работников, Теория и практика командообразования в ученическом и педагогическом коллективах, Разработка и тьюторинг интерактивных онлайн-курсов, Программные средства реализации индивидуального образовательного маршрута, Производственная практика (педагогическая), Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена.

#### 1.4. 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	
<b>СЕМЕСТР 2</b>			
Контактная работа с преподавателем:			
Аудиторные занятия (всего)		30	
Занятия лекционного типа		6	
Лабораторные работы		-	
Занятия семинарского типа		-	
Практические занятия		24	
КСР		-	
Самостоятельная работа обучающихся		42	

### 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 трудоёмкость (в академических часах)						
		всего	ауд	лекц	пр.(сем)	Лаб	КСР	СРС

СЕМЕСТР 2								
1.	Игровые технологии как современные инновации в образовательном процессе	18	6	2	4			12
2.	Игровые технологии в подготовке педагогов. Организационно-деятельностные игры.	18	6	2	4			12
3.	Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий	18	6	2	4			12
4.	Игровые технологии в работе со школьниками.	10	6		6			4
5.	Игровые технологии как активные методы обучения.	8	6		6			2
<b>Всего – по семестр(ам)</b>		<b>72</b>	<b>30</b>	<b>6</b>	<b>24</b>			<b>42</b>
<b>Итого – по дисциплине</b>		<b>72</b>	<b>30</b>	<b>6</b>	<b>24</b>			<b>42</b>

### 3.2. Занятия лекционного типа

#### СЕМЕСТР 2

##### Лекция 1.

Тема: Игровые технологии как современные инновации в образовательном процессе

Краткая аннотация к лекции.

Понятие "игровые педагогические технологии". Концептуальные основы игровых технологий. Игровая форма занятий: условия реализации технологии, место и роль в учебном процессе. Классификационные параметры игровых технологий. Классификация по характеру педагогического процесса.

##### Лекция 2.

Тема: Игровые технологии в подготовке педагогов. Организационно-деятельностные игры.

Краткая аннотация к лекции.

Место игровых технологий в учебном процессе. Качественные характеристики игровой деятельности. Характеристики качественной игровой деятельности. Функции игр в человеческой практике. Преимущества игровых технологий. Недостатки игровых технологий.

##### Лекция 3.

Тема: Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий

Краткая аннотация к лекции.

Феномен игры. Игра как деятельность. Игра как процесс. Игра как метод обучения. Игры на уроках биологии. Игровая деятельность во внеурочной работе по биологии. Игровая деятельность в воспитательном процессе школы

### 3.3. Занятия семинарского типа

Учебным планом не предусмотрены.

### 3.4. Практические занятия

#### СЕМЕСТР 2

##### Практическое занятие 1-2.

Тема: Игровые технологии как современные инновации в образовательном процессе

Перечень заданий:

1. Провести дискуссию по теме: " Инновационные игры на уроках".

##### Практическое занятие 3.

Тема: Игровые технологии в подготовке педагогов. Организационно-деятельностные игры.

Перечень заданий:

1. Создайте презентацию из пяти слайдов по теме "Использование игровых технологий в современном образовательном процессе". Первые четыре слайда должны раскрыть содержание темы. На пятом слайде сформулируйте проблемные вопросы по теме презентации.

Практическое занятие 4.

Тема: Игровые технологии в подготовке педагогов. Организационно-деятельностные игры.

Перечень заданий:

1. Разработать и провести организационно-деятельностную игру, которую можно провести с педагогами.

Практическое занятие 5-6.

Тема: Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий

Перечень заданий:

1. Подготовить доклады по темам:
  - Классификация игровых технологий в педагогике;
  - Способы методического сопровождения игровой деятельности
  - Что такое "игровые технологии";
  - Привести примеры применения игр в различных видах деятельности (перечислить общие признаки игры и учебной деятельности).

Практическое занятие 7-8.

Тема: Игровые технологии в работе со школьниками.

Перечень заданий:

1. Написать отчет по теме "Игровые технологии для основной школы". Магистрантом должен быть проведен достаточно подробный анализ литературных источников, указаны ссылки на литературные источники, наличие самостоятельного исследования с элементами новизны и практической значимости, список использованных источников и литературы. На занятии представить отчет.

Практическое занятие 9-10.

Тема: Игровые технологии в работе со школьниками.

Перечень заданий:

1. Создать тестовой базу по теме «Психологическое значение игры». Пять тестовых вопросов с четырьмя вариантами ответов, из которых один правильный, 10 вопросов с вариантами ответа "да" или "нет", 6 вопросов на соответствие. На следующем занятии магистранты обмениваются работами и решают тест.

Практическое занятие 11-12.

Тема: Игровые технологии как активные методы обучения.

Перечень заданий:

1. Составить план/технологическую карту урока. Выбор темы урока предоставляется магистранту. Главное условие – использовать 2-3 методики, которые можно отнести к МАУ.
2. Провести фрагмент подготовленного урока на занятии.

### **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: деловая игра, дискуссия, тренинг.

## **4. Фонд оценочных средств**

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

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

### **5.1. Основная литература**

1. Теория и методика игры: учебник и практикум для вузов / О. А. Степанова, М. Э. Вайнер, Н. Я. Чутко; под редакцией Г. Ф. Кумариной, О. А. Степановой. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2022. — 265 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-06397-4. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/490084> (дата обращения: 17.03.2025).
2. Смирнова, Е. О. Психология и педагогика игры: учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. — Москва: Издательство Юрайт, 2020. — 223 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-00219-5. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/450775> (дата обращения: 17.03.2025).
3. Омельченко, Е. А. Теория и методика игры: учебно-методическое пособие / Е. А. Омельченко; Новосибирский гос. пед. ун-т. - Новосибирск: НГПУ, 2009. - 170 с. - Библиогр. в сносках и с. 141-144. - URL: <https://icdlib.nspu.ru/views/icdlib/4895/read.php> (дата обращения: 17.03.2025)

### **5.2. Дополнительная литература**

1. Авдулова, Т. П. Психология игры: учебник для вузов / Т. П. Авдулова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2022. — 232 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-05718-8. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/493147> (дата обращения: 17.03.2025).
2. 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, 2022. — 150 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-06185-7. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/493734> (дата обращения: 17.03.2025).
3. Котлякова, Т. А. Художественно-эстетическое развитие дошкольников посредством дидактических игр: учебно-методическое пособие / Т. А. Котлякова. — Ульяновск : Ульяновский государственный педагогический университет имени И.Н. Ульянова, Ульяновский институт повышения квалификации и переподготовки работников образования, 2012. — 88 с. — ISBN 978-5-7432-0730-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/59197.html> (дата обращения: 17.03.2025).
4. Пирлик, Г. П. Возрастная психология: развитие ребенка в деятельности : учебное пособие / Г. П. Пирлик, А. М. Федосеева. — Москва : МПГУ, 2022. — 384 с. — ISBN 978-5-4263-1091-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. —

URL: <https://e.lanbook.com/book/253121> (дата обращения: 05.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

5. Щуркова, Н. Е. Педагогика. Игровые методики в классном руководстве: практическое пособие / Н. Е. Щуркова. — 5-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2022. — 165 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-06553-4. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/492255> (дата обращения: 17.03.2025).

## **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. <http://azps.ru/> на сайте представлены тесты, методики и их описание, статьи по психологии, касающиеся различных проблем.
2. <http://psihe.ru/news.php> сайт психологии, где можно получить самую актуальную и информацию о развитии человека, психологии личности, влияния социума на человека и другие не менее интересные сведения.
3. [http://www.popsy.ru/psychology\\_face/](http://www.popsy.ru/psychology_face/) сайт журнала "Популярная психология".

### **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 eLIBRARY.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.prilib.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 университета ([eios.ggpi.org](https://eios.ggpi.org)).

Методические рекомендации для работы с инвалидами и лицами с ОВЗ размещены в ЭИОС университета ([eios.ggpi.org](https://eios.ggpi.org)).



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

Учебный корпус 1, аудитории(я) 418.

Полный перечень материально-технической базы и программного обеспечения размещены в ЭИОС университета ([eios.ggpi.org](http://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 образовательном процессе / 2	6	24		1. Контроль посещаемости лекций 2. Контроль посещаемости семинарских занятий 3. Работа на семинарских занятиях <u>Контрольные мероприятия</u> 1. контрольная работа 2. контрольное тестирование <u>Компенсационные мероприятия</u> 1. Письменный реферат по темам практических занятий	6  24  12*3=366  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 зачёту - 50%  «автомат» при зачёте – 70%
<b>ИТОГО</b>	<b>6</b>	<b>24</b>			<b>80 баллов (без компенсации)</b>			

**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.			

## ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

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

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

1.2. Оценивание всех видов контроля(текущего, промежуточного, послитогового) 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 организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели
Индикатор достижения компетенции	ИУК-3.1 Знает способы организации и руководства работой команды ИУК-3.2 Умеет вырабатывать командную стратегию для достижения поставленной цели ИУК-3.3 Владеет технологиями организации работы и руководством работой команды, технологиями разработки командной стратегии для достижения поставленной цели
Код компетенции	ОПК-6
Формулировка компетенции	Способен проектировать и использовать эффективные психолого-педагогические, в том числе инклюзивные, технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания обучающихся с особыми образовательными потребностями
Индикатор достижения компетенции	ИОПК-6.1 Знает способы проектирования и использования эффективных психолого-педагогических, в том числе инклюзивных, технологий в профессиональной деятельности, необходимых для индивидуализации обучения, развития, воспитания обучающихся с особыми образовательными потребностями ИОПК-6.2 Умеет использовать технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания обучающихся с особыми образовательными потребностями ИОПК-6.3 Владеет технологиями в профессиональной деятельности, необходимыми для индивидуализации обучения,

	развития, воспитания обучающихся с особыми образовательными потребностями
--	---

Код компетенции	ПК-3
Формулировка компетенции	Способен реализовывать образовательные программы различного уровня, направленные на развитие личностного потенциала участников (субъектов) образовательных отношений в условиях цифровизации и персонализации образования
Индикатор достижения компетенции	ИПК-3.1 Знает основные образовательные программы различного уровня, направленные на развитие личностного потенциала участников (субъектов) образовательных отношений в условиях цифровизации и персонализации образования ИПК-3.2 Умеет реализовывать образовательные программы различного уровня, направленные на развитие личностного потенциала участников (субъектов) образовательных отношений в условиях цифровизации и персонализации образования ИПК-3.3 Владеет технологиями при реализации образовательных программ различного уровня, направленных на развитие личностного потенциала участников (субъектов) образовательных отношений в условиях цифровизации и персонализации образования

### 3. Содержание 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.  
Типовой тест 1.

Проверяемые компетенции и индикаторы достижения компетенций	УК-3: ИУК-3.1., ИУК-3.2, ИУК-3.3; ОПК-6: ИОПК-6.1., ИОПК-6.2, ИОПК-6.3; ПК-3: ИПК-3.1, ИПК-3.2., ИПК-3.3.
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 один правильный ответ

1. В педагогической литературе понимание игры как отражение жизни было впервые высказано:

- а) Ф. Фребелем,
- б) К.Д.Ушинским,

- в) Д.Б. Элькониним,
- 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 и игрушками,
- 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-3.1., ИУК-3.2, ИУК-3.3; ОПК-6: ИОПК-6.1., ИОПК-6.2, ИОПК-6.3; ПК-3: ИПК-3.1, ИПК-3.2., ИПК-3.3.
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.

#### **4. Содержание оценочных средств промежуточной аттестации и критерии их оценивания**

4.1. Промежуточная аттестация проводится в виде: зачета (2 сем.).

4.2. Содержание оценочного средства. Проверяемые компетенции и индикаторы достижения компетенций: УК-3, ИУК-3.1, ИУК-3.2, ИУК-3.3, ОПК-6, ИОПК-6.1, ИОПК-6.2, ИОПК-6.3, ПК-3, ИПК-3.1, ИПК-3.2, ИПК-3.3

Примерные вопросы и задания к зачету

1. Игры, игротехники, игровые технологии. 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 игровые технологий.
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. Проблема классификации 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. Игровые технологии в психологии и педагогике.
14. Игровая инноватика и инновационные игры.
15. Понятие игровой группы. Групповая динамика.
16. Игровые технологии 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

Зачет выставляется по результатам рейтинга. Если обучающийся набрал недостаточное количество баллов, то он 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: по расписанию экзаменов (зачета - на последнем занятии по предмету). Если обучающийся по результатам рейтинговой системы не набирает нужное количество баллов или желает повысить оценку, то сдает экзамен/ зачет согласно требованиям.
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 индикаторов достижения компетенции: УК-3, ИУК-3.1, ИУК-3.2, ИУК-3.3, ОПК-6, ИОПК-6.1, ИОПК-6.2, ИОПК-6.3, ПК-3, ИПК-3.1, ИПК-3.2, ИПК-3.3

Задания для проверки компетенции и индикатора достижения компетенции: УК-3: ИУК-3.1., ИУК-3.2, ИУК-3.3.

Код компетенции	УК-3
Формулировка компетенции	Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели
Индикатор достижения компетенции	ИУК-3.1. Знает: способы организации и руководства работой команды. ИУК-3.2. Умеет: вырабатывать командную стратегию для достижения поставленной цели. ИУК-3.3. Владеет: технологиями организации работы и руководством работой команды, технологиями разработки командной стратегии для достижения поставленной цели

Выполните тест:

1. Кто является автором "девятым валом детского развития".

- а) Л. С. Выготский
- б) Н. К. Крупская;
- в) Л.А. Венгер.
- г) А.Н. Давидчук.

2. Главный мотив классической игры

- а) лежит результате действия,
- б) в самом процессе, в действии, которое приносит ребенку наслаждение.
- в) в награде;
- г) нет верного ответа;

3. Созерцание, усмотрение, видение – это...

- а) Интуиция;
- б) эмпатия;
- в) реакция
- г) нет верного ответа;

4. Подражание взрослым в игре связано с работой

- а) памяти;

- б) логики;
- в) воображения
- г) интуиции;

5. Одной из основных особенностей строительно-конструктивных игр является

- а) в ее основе лежат конструктивные умения и способности,
- б) режиссерская постановка;
- в) вхождение в роль;
- г) нет верного ответа;

Ключ к тесту:

Номер вопроса	1	2	3	4	5
Правильный ответ	а	б	а	в	а

**Задания для проверки компетенции и индикатора достижения компетенции:**

ОПК-6: ИОПК-6.1., ИОПК-6.2, ИОПК-6.3

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 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-3: ИПК-3.1., ИПК-3.2, ИПК-3.3

Время выполнения заданий: не более 30 минут

ПК-3: Способен реализовывать образовательные программы различного уровня, направленные на развитие личностного потенциала участников (субъектов) образовательных отношений в условиях цифровизации и персонализации образования	
ИПК-3.1. Знает: основные образовательные программы различного уровня, направленные на развитие личностного потенциала участников (субъектов) образовательных отношений в условиях цифровизации и персонализации образования.	Практическое задание 1 На основе полученных знаний об организации и проведении мероприятий, подготовить дидактическую игру-путешествие.
ИПК-3.2. Умеет: реализовывать образовательные программы различного уровня, направленные на развитие личностного потенциала участников (субъектов) образовательных отношений в условиях цифровизации и персонализации образования	Практическое задание 2 Составить перспективный план руководства сюжетно-ролевой игрой (тема и возраст на выбор студента), учитывая компоненты комплексного руководства игрой
ИПК-3.3. Владеет: технологиями при реализации образовательных программ различного уровня, направленных на развитие личностного потенциала участников (субъектов) образовательных отношений в условиях цифровизации и персонализации образования	Практическое задание 3 Предложите тематику родительских собраний для родителей младших школьников, основанного на использовании технологии игровой деятельности

**Ключ к практическому заданию 1 (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.

### **Ключ к практическому заданию 2 (пример):**

При составлении плана должны быть учтены следующие компоненты комплексного руководства:

- Расширение представлений об окружающей действительности за счёт приобретения детьми опыта, знаний, в том числе и в ходе содержательного общения со взрослым.
- Приобретение детьми игрового опыта.
- Обогащение предметно-игровой среды для реализации игрового опыта и постановки игровых задач самими детьми.
- Проблемное общение взрослого с ребёнком, направленное на активизацию игровой деятельности и воображения, способности к использованию своих знаний в игре и пополнению их.

### **Ключ к практическому заданию 3 (пример):**

Мотивация школьника к обучению», «Прививаем любовь к чтению», «Коллектив: как помочь ребенку подружиться с одноклассниками?» и т.д.

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 и индикатора достижения компетенции**

<b>Уровни освоения компетенции и (-ий)</b>	<b>Основные признаки выделения уровня (этапы формирования компетенции, критерии оценки сформированности)</b>	<b>Академическая оценка</b>	<b>% освоения (рейтинговая оценка)</b>
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

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 «не зачтено», то считать компетенцию не сформированной на данном этапе. При получении оценок «зачтено» 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.