

АННОТАЦИЯ

дисциплины «Игровые технологии»

Объем трудоемкости: 3 зачетных единицы (108 часов, из них – 54 часа аудиторной нагрузки: лекционных 20 ч., практических 30 ч, 4 ч. КСР.; 54 часа самостоятельной работы)

Цель дисциплины:

Основная цель преподавания дисциплины «Игровые технологии» – развитие у студентов личностных качеств, а также формирование профессиональных компетенций в соответствии с требованиями ФГОС ВО с учетом специфики профиля подготовки, способного внедрять игровые технологии с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся.

Целью изучения дисциплины - формирование профессиональной компетенции в области игровых технологий образования детей и готовности к решению практических задач по их реализации в педагогической практике.

Структурно дисциплина включает два модуля. Первый модуль посвящен теоретическим основам игровых технологий. Второй модуль раскрывает авторские игровые технологии. Содержание дисциплины соответствует Федеральному государственному образовательному стандарту высшего профессионального образования по направлению 44.03.05 Педагогическое образование.

Задачи дисциплины:

1. Содействовать освоению студентами современных игровых технологий в образовании детей, способов их реализации в педагогической практике.
2. Способствовать выработке у студентов умений анализировать проблемы образовательной работы с детьми посредством игровых технологий, определять особенности построения педагогического процесса по их реализации.
3. Обеспечить овладение способами решения типовых профессиональных задач по использованию игровых технологий в образовании детей.

Место дисциплины в структуре ООП ВО

Дисциплина «Игровые технологии» относится к базовой части Блока 1 дисциплинам по выбору учебного плана.

Данный курс входит в цикл дисциплин по педагогике.

Изучение этой дисциплины должно осуществляться на основе дисциплин: «Введение в педагогическую деятельность», «Теоретическая и практическая педагогика», «Общая психология», «Методика обучения технологии» и др., в результате которых слушатель должен быть ознакомлен с философскими концепциями образования и науки, психологией и социологией образования, нормативно-правовыми основами образования, междисциплинарными связями педагогики с другими гуманитарными науками.

Требования к уровню освоения дисциплины

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся общекультурных, профессиональных компетенций (ПК-2, 6)

№ п.п.	Индекс компетенции	Содержание компетенции (или её части)	В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны		
			знать	уметь	владеть
1.	ПК-2	способность использовать современные методы и технологии обучения и диагностики	Знание возможностей применения игровых технологий в образовательном процессе	Умение использовать игровые технологии в формировании универсальных учебных действий учащихся	Использует игровые технологии в образовательном процессе
2	ПК-6	готовность к	Знание орга-	Проектирование	Используй-

№ п.п.	Индекс компетенции	Содержание компетенции (или её части)	В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны		
			знать	уметь	владеть
		взаимодействию с участниками образовательного процесса	низационно-методических аспектов применения игровых технологий	игровых технологий с учетом методов научного исследования	ние игровых технологий в учебно-воспитательной деятельности

В результате изучения дисциплины:

студент должен знать:

- сущность технологического подхода к организации образовательной работы с детьми,
- научные подходы к разработке игровых технологий и их включению в педагогический процесс образовательного учреждения;
- теоретические основы игровых технологий в образовании детей;

студент должен уметь:

- решать типовые задачи по исследованию и проектированию образовательной работы с использованием игровых технологий;
- определять проблемы организации образовательной работы с детьми посредством игровых технологий и способы их решения;
- осуществлять разработку методических, дидактических и контрольно-диагностических материалов по реализации игровых технологий в педагогическом процессе образовательного учреждения;

студент должен владеть:

- способами анализа, оценивания и прогнозирования возможностей игровых технологий в образовании детей;
- способами исследования проблем использования игровых технологий в образовательной работе учреждения;
- способами решение практических задач по реализации игровых технологий в образовательной работе с детьми.

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 зач.ед. (108 часов), их распределение по видам работ представлено в таблице (для студентов ОФО).

Вид учебной работы	Всего часов	Семестры (часы)
		А
Контактная работа, в том числе:		
Аудиторные занятия (всего):	50	50
Занятия лекционного типа	20	20
Лабораторные занятия	-	-
Занятия семинарского типа (семинары, практические занятия)	30	30
	-	-
Иная контактная работа:		
Контроль самостоятельной работы (КСР)	4	4
Промежуточная аттестация (ИКР)	0,2	0,2
Самостоятельная работа, в том числе:	54	54
Проработка учебного (теоретического) материала	14	14
Реферат	14	14
Разработка и защита проекта	14	14

Подготовка к текущему контролю		12	12
Контроль:			
Подготовка к экзамену		-	-
Общая трудоемкость	час.	108	108
	в том числе контактная работа	54,2	54,2
	зач. ед	3	3

Основные разделы дисциплины:

№	Наименование разделов	Количество часов				
		Всего	Аудиторная работа			Внеаудиторная работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1	2	3	4	5	6	7
1	Теоретические основы игровых технологий в образовательной работе с детьми	52	10	14		28
2	Авторские игровые технологии в образовании детей	52	10	16		26
	Итого:		20	30	-	54

Курсовые работы: *не предусмотрены*

Форма проведения аттестации по дисциплине: *зачет*

Основная литература:

1. Панфилова, Альвина Павловна. Инновационные педагогические технологии : активное обучение : учебное пособие для студентов вузов / Панфилова, Альвина Павловна; А. П. Панфилова. - М.: Академия, 2009. - 192 с.
2. Даутова О.Б., Иваньшина Е.В., Ивашедкина О.А., Казачкова Т.Б. Современные педагогические технологии основной школы в условиях ФГОС. М: КАРО. 2015. 176 с. // ЭБС «Лань» <https://e.lanbook.com/book/97788#authors>