



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования  
**«Дальневосточный федеральный университет»**  
(ДВФУ)

филиал федерального государственного автономного образовательного  
учреждения высшего образования  
**«Дальневосточный федеральный университет» в г. Уссурийске**  
(Школа педагогики)

СОГЛАСОВАНО  
Руководитель ОП  
*Ли Н.В.*  
(подпись) (ФИО)



УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой  
*Гурьян Н.В.*  
(подпись) (ФИО.)  
«26» июня 2019 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

Проектная и игровая деятельность в обучении иностранным языкам  
Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование  
(с двумя профилями подготовки)

Профиль «Китайский и английский языки»

Форма подготовки очная

курс 5 семестр 9  
лекции 18 час.  
практические занятия не предусмотрены  
лабораторные работы 18 час.  
в том числе с использованием МАО лек. 6 /лаб. 6 час.  
всего часов аудиторной нагрузки 36 час.  
в том числе с использованием МАО 12 час.  
самостоятельная работа 36 час.  
в том числе на подготовку к экзамену не предусмотрено  
контрольные работы не предусмотрены  
курсовая работа / курсовой проект 9 семестр  
зачет 9 семестр  
экзамен не предусмотрен

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 22 февраля 2018 г. №125.

Рабочая программа обсуждена на заседании кафедры образования в области восточных языков и востоковедения, протокол № 12 от «26» июня 2019 г.

Заведующий кафедрой: канд. филол. наук Гурьян Н.В.

Составитель: старший преподаватель Син С.Б.

Уссурийск  
2019

**Оборотная сторона титульного листа РПУД**

**I. Рабочая программа пересмотрена на заседании кафедры:**

Протокол от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_\_

Заведующий кафедрой \_\_\_\_\_  
(подпись) (И.О. Фамилия)

**II. Рабочая программа пересмотрена на заседании кафедры:**

Протокол от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_\_

Заведующий кафедрой \_\_\_\_\_  
(подпись) (И.О. Фамилия)

**III. Рабочая программа пересмотрена на заседании кафедры:**

Протокол от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_\_

Заведующий кафедрой \_\_\_\_\_  
(подпись) (И.О. Фамилия)

**IV. Рабочая программа пересмотрена на заседании кафедры:**

Протокол от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_\_

Заведующий кафедрой \_\_\_\_\_  
(подпись) (И.О. Фамилия)

## 1. Цели и задачи освоения дисциплины:

Цель: расширение и углубление знаний в области профессиональной деятельности педагога, овладение навыками моделирования и реализации проектных и игровых технологий в процессе обучения иностранному языку.

Задачи:

- 1) ознакомить бакалавров с современными концепциями в области методологии педагогического образования;
- 2) сформировать практические навыки педагогического проектирования (формулировка цели и задач, выбор методов, технологий, проведение саморефлексии), а также навыки, связанные с реализацией игровых технологий в учебном процессе.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются профессиональные компетенции:

Задача профессиональной деятельности	Объекты или область знания	Код и наименование профессиональной компетенции	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции	Основание (ПС, анализ иных требований, предъявляемых к выпускникам)
Тип задач профессиональной деятельности: методический				
Проектирование, планирование и реализация образовательного процесса в основном и среднем образовательном учреждении в соответствии с требованиями ФГОС основного образования	Образовательные программы и учебные программы; образовательный процесс в системе основного, среднего и дополнительного образования; обучение, воспитание и развитие учащихся в	<b>ПК-1</b> Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик и применения современных образовательных технологий	<b>ПК-1.1.</b> Знает концептуальные положения и требования к организации образовательного процесса, определяемые ФГОС общего образования; особенности проектирования образовательного процесса, подходы к планированию образовательной деятельности; содержание учебного предмета, формы, методы и средства обучения, современные образовательные технологии, методические закономерности их выбора; особенности частных методик обучения. <b>ПК-1.2.</b> Умеет формулировать дидактические цели и задачи обучения и реализовывать их в образовательном процессе; планировать, моделировать и	<b>01.001</b>

и ФГОС среднего общего образования	образовательном процессе		<p>реализовывать различные организационные формы в процессе обучения (урок, экскурсию, домашнюю, внеклассную и внеурочную работу); осуществлять отбор содержания образования по учебному предмету в соответствии с целями и возрастными особенностями обучающихся; применять методы обучения и образовательные технологии, исходя из особенностей содержания учебного материала, возраста и образовательных потребностей обучаемых.</p> <p><b>ПК-1.3.</b> Владеет предметным содержанием и методикой преподавания учебного предмета, методами обучения и современными образовательными технологиями</p>	
Методическое сопровождение достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения на основе учета индивидуальных особенностей обучающихся		<p><b>ПК-2</b> Способен использовать возможность и образовательной среды для достижения метапредметных, предметных и личностных результатов</p>	<p><b>ПК-2.1.</b> Знает характеристику личностных, метапредметных и предметных результатов обучения (согласно ФГОС и примерной учебной программы).</p> <p><b>ПК-2.2.</b> Умеет организовывать учебную деятельность обучающихся с учетом их индивидуальных особенностей: способностей, образовательных возможностей и потребностей.</p> <p><b>ПК-2.3.</b> Владеет навыками методического сопровождения обучающихся в процессе достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения на основе учета индивидуальных особенностей.</p>	<b>01.001</b>

## **I. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА (Лекционные занятия 18 час., в том числе 6 час. с использованием МАО)**

### **Раздел I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО**

## **ПРОЕКТИРОВАНИЯ (8 час.)**

### **Тема 1. Основные понятия педагогического проектирования (2 часа)**

Основу научного контекста рассмотрения педагогического проектирования формируют такие категории и понятия, как «проект», «проектирование», «проектный», «проективный», «проектировочный» и производные от них понятия. Центральным понятием, необходимым для анализа различных сторон педагогического проектирования, является проект. Проект — это ограниченное во времени целенаправленное изменение отдельной системы с установленными требованиями к качеству результатов, возможными рамками расхода средств и ресурсов и специфической организацией (В. Н. Бурков, Д. А. Новиков). Под проектным обучением подразумевается обучение, приоритетно построенное на основе метода проектов. Это обучение в проекте и с помощью проекта. Современный контекст проектирования, взятый в его целостности, можно обозначить термином «проектная культура». В рамках проектной культуры сформировались подходы, основанные на проектной деятельности и сегодня широко применяемые в педагогической сфере: проектно-целевой подход, проектно-модульный подход, проектно-программный подход.

### **Тема 2: Педагогическая сущность проектирования (2 часа)**

Практика показывает, что проектной деятельности объективно присущ педагогический потенциал. По мнению О.С. Газмана, это комплексная деятельность, одной из отличительных особенностей которой является автодидактизм — способность параллельно с непосредственным результатом (созданием проекта) обеспечивать усвоение новых знаний, формирование новых представлений, появление новых смыслов, динамику ценностей. Проектная деятельность отличается мозаичной природой, складываясь из действий, являющихся фрагментами других видов деятельности.

Включаясь в проект, человек любого возраста получает возможность по-другому взглянуть на окружающий мир, проявить поисковую активность и ощутить неподдельный интерес к действительности. У него начинают развиваться творческое (продуктивное) воображение и критическое мышление. Кроме того, участникам проекта требуются воля и упорство, самостоятельность и ответственность, самодисциплина. Без этого затруднительно последовательно пройти нормированные шаги, которые предусматривает логика проектирования. Каждому участнику проектной деятельности необходимо действовать совместно с другими людьми, что способствует формированию коммуникативной культуры. Проектная деятельность предоставляет также возможность переживания новизны полученного результата и развития способности к рефлексии.

### **Тема 3: Функции проектной деятельности и виды педагогического проектирования (2 час.)**

Сегодня в отечественной педагогической науке педагогическое проектирование трактуется как самостоятельная полифункциональная педагогическая деятельность, определяющая создание новых или преобразование имеющихся условий процесса воспитания и обучения (В.П. Беспалько). Среди основных функций проектной деятельности принято выделять исследовательскую, аналитическую, прогностическую, преобразующую, нормирующую. Для проектирования также характерна конструктивность, т.е. нацеленность на получение совершенно определенного практически значимого результата на основе прогностического знания. Этим проектная деятельность отличается от простого выявления и описания общих педагогических закономерностей, присущих, например, научно-педагогической деятельности.

В.И. Слободчиков пишет о двух типах проектирования, разделяя:

- психолого-педагогическое проектирование образовательных процессов, имея в виду обучение как освоение способов деятельности;

формирование как освоение совершенной формы действия; воспитание как взросление и социализацию;

-- социально-педагогическое проектирование образовательных институтов и образовательной среды, в которых реализуются соответствующие процессы.

Проектирование в образовании может осуществляться на разных уровнях.

Концептуальный уровень проектирования ориентирован на создание концепции объекта или на его прогностическое модельное представление (модель образовательного стандарта, концепция программы, проект учебного плана). Продукт, полученный на этом уровне, носит универсальный характер и может служить методологической основой для создания аналогичных продуктов следующего уровня. Например, модельный закон «Об образовании взрослых», принятый для стран СНГ, служит основой для разработки соответствующих законов в каждой из стран.

Содержательный уровень проектирования предполагает непосредственное получение продукта со свойствами, соответствующими диапазону его возможного использования и функционального назначения (стандарт начального образования, программа развития гимназии, учебный план гуманитарного факультета института экономики и финансов).

Технологический уровень проектирования позволяет дать алгоритмическое описание способа действий в заданном контексте (технология полного усвоения учебного материала, технология построения ситуации личностно ориентированного обучения, методика коллективного творческого дела).

Процессуальный уровень выводит проектную деятельность в реальный процесс, где необходим продукт, готовый к практическому применению. (Определенные дидактические или программные средства, методические разработки отдельных уроков и внеклассных дел, сценарий проведения праздника и др.).

#### **Тема 4: Принципы проектной деятельности (2 часа)**

Под принципами проектной деятельности подразумевают общие регулятивы, нормирующие деятельность, объективно обусловленные природой проектирования и тем самым определяющие принадлежность тех или иных действий педагога к проектной сфере. Рассмотрим их подробнее.

*Принцип прогностичности* обусловлен самой природой проектирования, ориентированного на будущее состояние объекта. Особенно ярко он проявляется при использовании проектирования для создания инновационных образцов. В этом смысле проект может быть определен как пошаговое осуществление потребного будущего.

*Принцип пошаговости.* Природа проектной деятельности предполагает постепенный переход от проектного замысла к формированию образа цели и образа действий. От него — к программе действий и ее реализации. Причем каждое последующее действие основывается на результатах предыдущего.

*Принцип нормирования* требует обязательности прохождения всех этапов создания проекта в рамках регламентированных процедур, в первую очередь связанных с различными формами и организациями мыследеятельности.

*Принцип обратной связи* напоминает о необходимости после осуществления каждой проектной процедуры получать информацию о ее результативности и соответствующим образом корректировать действия.

*Принцип продуктивности* подчеркивает прагматичность проектной деятельности, обязательность ее ориентации на получение результата, имеющего прикладную значимость. Иными словами, на «продуктивную оформленность» результатов процесса проектирования.

*Принцип культурной аналогии* указывает на адекватность результатов проектирования определенным культурным образцам. Опасность получения проектного результата, лежащего вне культурного поля, снимается, если у участников проектной деятельности есть понимание того, что индивидуальное творчество ученика или педагога не является самодостаточным. Чтобы быть включенным в культурный процесс,



необходимо научиться понимать и чувствовать свое место в нем, формулировать собственный взгляд на достижения человечества на основе изучения культурно-исторических аналогов. При этом получение научных знаний и знакомство с культурными ценностями важно осуществлять в сопоставлении с собственными суждениями и результатами познавательной деятельности.

*Принцип саморазвития* касается как субъекта проектирования на уровне ветвящейся активности участников, так и порождения новых проектов в результате реализации поставленной цели. Решение одних задач и проблем приводит к постановке новых задач и проблем, стимулирующих развитие новых форм проектирования.

## **Раздел II. СУБЪЕКТЫ И ОБЪЕКТЫ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**(4 час.)**

### **Тема 1. Многообразие субъектов проектной деятельности (2 час.)**

*Проектные роли.* В рамках проектировочной деятельности ее субъекты могут выступать в роли заказчиков, разработчиков, лидеров, координаторов (менеджеров), руководителей, исполнителей проекта, экспертов. Каждая из этих ролей сопряжена с выполнением особых функций и по-своему необходима для прохождения всех этапов проекта. Так, пока нет заказчика на продукт, образовательное проектирование никому не нужно, кроме тех, кто им занимается и привлекает ресурсы. Без менеджера возникают трудности в привлечении ресурсов и координации действий. Без экспертов трудно судить о новизне и социальной значимости проектного результата. Дифференциация проектных ролей осуществляется в зависимости от практических потребностей непосредственных участников проектирования или в соответствии с наличием социального заказа. Целесообразно разрабатывать и закреплять ролевые функции и регламент деятельности участников проекта в каком-то специальном рабочем документе.

*Моделирующие пары* представляют в системе проектирования разновидность такого группового субъекта, как диада. Его целесообразно формировать и использовать «внутри» проектной деятельности, когда у участников, относящихся к разным профессиональным (социальным, возрастным) категориям, необходимо создать актуальный или прогностический эталонный опыт действий, отношения, эмоциональной реакции в определенных социально заданных рамках парного профессионального (межличностного) взаимодействия. Такая пара, созданная в проектных целях, в своей деятельности моделирует инновационные изменения, которые после соответствующей самооценки, оценки и коррекции переносятся в реальный процесс профессионального взаимодействия.

*Проектная команда.* Пол проектной командой обычно подразумевается основной круг людей (специалистов), непосредственно участвующих в социально-педагогическом или образовательном проекте. Внутри этого круга происходит выделение и распределение сфер ответственности (функций), которые позволяют комплексно обеспечить реализацию проекта. К ним относятся исследование, обучение, экспертиза, подготовка документации, координация деятельности, техническая или социальная разработка, консалтинг, методическое сопровождение, администрирование.

*Пилотная группа* — группа участников, осуществляющих пилотажные (пробные, экспериментальные) действия в логике проекта. Иногда этап действий, который связан с таким и локальными пробами, называют пилотным проектом. По сути, пилотная группа — это первопроходцы, на долю которых выпадает апробация того или иного инновационного подхода со всеми вытекающими из этого сложностями. В такую группу обычно отбирают наиболее квалифицированных специалистов, склонных к обоснованному риску и умеющих действовать в ситуации неопределенности. Так, проект «Правовое образование» предусматривал создание пилотной

группы преподавателей различных предметов, которые одновременно должны были стать и разработчиками инновационных программ, и первыми, кто апробирует их на практике.

*Группа тьюторов* (тренеров) — эта группа участников проекта проходит опережающее по отношению к остальным обучение, с тем, чтобы впоследствии передать свои знания и опыт другим. Иногда параллельно они выполняют методические функции по отношению к своим коллегам. В ходе проектирования формируются также разнообразные учебные и рабочие группы, выполняющие в зависимости от целей проектной деятельности и этапа ее реализации различные функции.

В международной практике сложилось понятие *учебный кружок*. Это разновидность неформальной группы — участников системы дополнительного образования. Учебный кружок в ряде случаев также выступает в качестве группового субъекта проектной деятельности.

Специфическим субъектом проектной деятельности могут быть *тренинг-группы*, которые ситуативно формируются для пропедевтики или преодоления тех или иных трудностей, связанных с освоением режима и отдельных процедур проектной деятельности.

*Сетевой субъект проектирования*. В последние годы в общественно-педагогическом и инновационном движении появляется все больше проектов, объединенных общим подходом, который получил название «сетевой». Феномен сетевого взаимодействия основан на эффекте кооперации и неформального общения. Проектирование в сети основано на личном опыте и социальной инициативе. Для сетевого взаимодействия характерно наличие общего коммуникативно-информационного пространства. Это открывает возможность обмениваться информацией с другими участниками сети, создавать собственные каналы информации.

## **Тема 2. Проблема организации совокупного субъекта(2 час.)**

Совместный характер проектной деятельности требует специального приложения педагогических усилий для создания совокупного субъекта. *Обоснованный выбор круга участников.* Круг участников проекта во многом зависит от личной и профессиональной заинтересованности, функциональных обязанностей, уровня компетентности, ролевых позиций конкретных людей. Его формирование также связано со степенью заинтересованности лиц и учреждений, носителей образовательных потребностей или социального заказа на определенный уровень обучения.

Для участников, входящих в состав совокупного субъекта, необходимо создание общего категориально-понятийного пространства проектной деятельности. Обычно эта задача решается путем обучения, целью которого является выработка общего проектного языка (тезауруса проекта) для последующего использования в совместной деятельности.

*Психологическое обеспечение культурной коммуникации.* Организуя групповую проектную деятельность, педагог должен уделять особое внимание работе, связанной с созданием условий для сплочения, срабатываемое, развития культурной коммуникации внутри группы. При длительной работе в режиме проектирования возникают процессы, связанные со спецификой развития групповой динамики, сменой лидерства, интеллектуальной и психологической усталостью, разочарованием от хода или результатов проекта.

Это требует обучения навыкам общения, информационного обмена, работы в команде. Еще одна задача — психологическое обеспечение культурной коммуникации, которая может осуществляться в реальном или виртуальном режиме. Ее решение обычно требует тренинговых занятий и установления открытых отношений и надежной обратной связи между участниками проектной деятельности.

Особенности совместной проектировочной деятельности детей и взрослых. Опыт проектирования может формироваться с младшего школьного возраста. Вместе с тем ученые отмечают разницу между

проектированием детьми процессов жизнедеятельности, лично значимых для них, и участием в создании проектов образовательных учреждений (включение в воплощение замысла других людей). Есть интересные наблюдения по поводу различий в подходе детей и взрослых к проектированию.

### **Раздел III. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ (6 час.)**

#### **Тема 1. Научно-методические подходы к использованию игры в образовательном процессе (2 час.)**

Виды игр. Классификации игр. Классификации, принятые в психологии и педагогике. Понятие об интеллектуальной игре. Происхождение интеллектуальной игры. Слияние разнотипных элементов в интеллектуальной игре. Развивающая, познавательная, обучающая, этическая и эстетическая функции интеллектуальной игры. Игровая деятельность как особая специфическая сфера человеческой деятельности и активности. Инновационное и традиционное начала в игровой деятельности. Моделирование игровых программ в педагогической деятельности.

#### **Тема 2. Психолого-педагогическая характеристика различных видов игр и методические приемы их организации (2 час.)**

Характеристика дидактических игр. Методические приемы использования игровых упражнений и дидактических игр в обучении иностранному языку. Характеристика развивающих игр. Методические приемы использования развивающих игр в обучении иностранному языку. Характеристика коллективных игр. Методические приемы использования коллективных игр в обучении иностранному языку. Характеристика ролевых игр. Методические приемы использования ролевых игр в обучении иностранному языку.

#### **Тема 3. Ролевая игра как средство обучения иностранному языку (2 час.)**

Ролевая игра - методический прием, относящийся к группе активных способов обучения практическому владению иностранным языком.

Ролевая игра представляет собой условное воспроизведение ее участниками реальной практической деятельности людей, создает условия реального общения. Эффективность обучения здесь обусловлена в первую очередь взрывом мотивации, повышением интереса к предмету.

Ролевая игра мотивирует речевую деятельность, так как обучаемые оказываются в ситуации, когда актуализируется потребность что-либо сказать, спросить, выяснить, доказать, чем-то поделиться с собеседником. Практически всё учебное время в ролевой игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активен, так как он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией, и правильно отреагировать на реплику.

Обучающие возможности ролевых игр. Ролевую игру можно отнести к обучающим играм, поскольку она в значительной степени определяет выбор языковых средств, способствует развитию речевых навыков и умений, позволяет моделировать общение учащихся в различных речевых ситуациях. Другими словами, ролевая игра представляет собой упражнение для овладения навыками и умениями диалогической речи в условиях межличностного общения.

## **II. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА**

**(Лабораторные занятия 18 час., в том числе 6 час. с использованием  
МАО)**

### **Занятие 1. Этапы проектирования (2 час.)**

- 1) Предпроектный этап (диагностика ситуации, проблематизация, концептуализация, выбор формата проекта)
- 2) Программирование и планирование хода проекта (программа, структурно-содержательный план, стратегическое планирование, организационное планирование, процедура публичного представления проекта)

- 3) Этап реализации проекта
- 4) Рефлексивный и послепроектный этапы
- 5) *Проектные задания:*

- Разбиться на группы;
- Обсудить тему проекта;
- Составить проектную карточку;
- Выделить этапы проекта.

### **Занятие 2. Виды проектов (2 час.)**

- 1) Учебные проекты
- 2) Досуговые проекты
- 3) Проекты в системе профессиональной подготовки
- 4) Социально-педагогические проекты
- 5) Проекты личностного становления
- 6) Сетевые проекты
- 7) Международные проекты
- 8) *Проектные задания:*

- Определить тип проекта по выбранной ситуации;
- Описать актуальность проекта.

### **Занятие 3. Проектирование содержания образования (2 час.)**

- 1) Проектирование концепции содержания образования
- 2) Проектирование образовательной программы
- 3) Проектирование учебных планов
- 4) *Проектные задания:*

- Обсудить существующие УМК по обучению китайскому языку;
- Определить концепцию содержания УМК;
- Составить образовательную программу.

### **Занятие 4, 5. Проектирование педагогических технологий (4 час.)**

- 1) Определение педагогической технологии
- 2) Материал для проектирования педагогических технологий
- 3) Моделирование системы
- 4) *Проектные задания:*
  - Составить визуальные карты по одной из педагогических технологий;
  - Составить алгоритм применения педагогической технологии;
  - Подготовить и защитить презентацию педагогической технологии;
  - Апробирование педагогической технологии.

### **Занятие 6, 7. Проектирование контекста педагогической деятельности (4 час.)**

- 1) Педагогическая ситуация
- 2) Проектирование среды
- 3) Проектирование образовательного пространства
- 4) Результаты проектной деятельности
- 5) Оценка результатов проектной деятельности
- 6) «Подводные рифы» проектной деятельности
- 7) *Проектные задания:*
  - Провести беседу с учителями школ и выявить реальные педагогические ситуации с проблемами обучения;
  - Подготовить памятку консультативной помощи при решении педагогических ситуаций.

### **Занятие 8, 9. Психолого-педагогическая характеристика различных видов игр и методические приемы их организации (4 час.)**

- 1) Дидактические игры
- 2) Развивающие игры.
- 3) Коллективные игры.
- 4) Ролевые игры.
- 5) Возрастной и дифференцированный подход в организации игровой деятельности.



б) *Проектные задания:*

- Составить алгоритм применения игровой технологии
- Разработать интеллектуальную игру для детей различного возраста
- Подготовить дидактическую игру-путешествие

### **III. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся по дисциплине «Проектная и игровая деятельность в обучении иностранным языкам» включает в себя:

- план-график выполнения самостоятельной работы по дисциплине, в том числе примерные нормы времени на выполнение по каждому заданию;
- характеристики заданий для самостоятельной работы обучающихся и методические рекомендации по их выполнению;
- требования к представлению и оформлению результатов самостоятельной работы;
- критерии оценки выполнения самостоятельной работы.

#### **План-график выполнения самостоятельной работы по дисциплине**

<b>№ п/п</b>	<b>Дата/сроки выполнения</b>	<b>Вид самостоятельной работы</b>	<b>Примерные нормы времени на выполнение</b>	<b>Форма контроля</b>
7 семестр				
1.	С 1 по 9 неделю	Изучение конспектов лекций	9 ч.	Проверка конспектов
2.	С 10 по 18 неделю	Подготовка к лабораторным занятиям, изучение методической литературы	9 ч.	Проведение коллоквиума
		Подбор литературы, подготовка творческих заданий	6 ч.	Выполнение творческого задания
		Разработка и защита проектов	12 часов	Портфолио педагогического проектирования (презентация проектов; принятие участия в обсуждении проектов)
Итого по дисциплине: 36 ч.				

## **Методические рекомендации по выполнению заданий для самостоятельной работы**

Целью самостоятельной работы студентов является овладение теоретическими и практическими знаниями, профессиональными умениями и навыками по профилю изучаемой дисциплины, опытом творческой, исследовательской деятельности.

Самостоятельная работа студентов включает в себя как подготовку к лабораторным занятиям (ознакомление с материалом лекций, дополнительной литературой, подготовка сообщений по теме занятия) на регулярной основе, так и выполнение дополнительных заданий на занятиях.

Необходимыми условиями для самостоятельной работы студентов являются:

- мотивация самостоятельной работы;
- поэтапное планирование самостоятельной работы;
- наличие и доступность необходимого учебно-методического материала;
- консультационная помощь преподавателя;
- система регулярного контроля качества выполненной самостоятельной работы.

Проверка контроля качества выполненной самостоятельной работы студента осуществляется ежедневно на лабораторных занятиях путем устного опроса, презентации творческих заданий, защиты проектов, что позволяет оценить степень усвоения студентами пройденного материала.

## **Методические рекомендации по защите проектов**

Проект представляет собой учебный проект, выполняемый студентами в рамках определенной темы или проблемы с целью продемонстрировать свои достижения в самостоятельном освоении содержания избранных областей знаний и/или видов деятельности и способность проектировать и осуществлять целесообразную и результативную деятельность (учебно-

познавательную, конструкторскую, социальную, художественно-творческую, иную).

Требования к организации проектной деятельности, к содержанию и направленности проекта, а также критерии оценки проектной работы разрабатываются с учётом целей и задач проектной деятельности на данном этапе образования и в соответствии с особенностями образовательной организации.

Презентация проекта представляет собой документ, отображающий графическую информацию, содержащуюся в проекте, достигнутые автором работы результаты и предложения по совершенствованию исследуемого предмета. Презентация индивидуального проекта содержит основные положения для защиты, графические материалы: диаграммы, рисунки, таблицы, карты, чертежи, схемы, алгоритмы и т.п., которые иллюстрируют предмет защиты проекта.

Для того чтобы лучше и полнее донести свои идеи до тех, кто будет рассматривать результаты исследовательской работы, надо подготовить текст выступления. Он должен быть кратким, и его лучше всего составить по такой схеме:

- 1) почему избрана эта тема;
- 2) какой была цель исследования;
- 3) какие ставились задачи;
- 4) какие гипотезы проверялись;
- 5) какие использовались методы и средства исследования;
- 6) каким был план исследования;
- 7) какие результаты были получены;
- 8) какие выводы сделаны по итогам исследования;
- 9) что можно исследовать в дальнейшем в этом направлении.

Презентация (электронная) для защиты индивидуального проекта служит для убедительности и наглядности материала, выносимого на защиту.

Основное содержание презентации:

1 слайд - титульный

Титульная страница необходима, чтобы представить аудитории автора и тему его работы. На данном слайде указывается следующая информация:

- полное название образовательной организации;
- тема индивидуального проекта
- ФИО обучающегося
- ФИО руководителя индивидуального проекта
- год выполнения работы

2 слайд - Введение

Должно содержать обязательные элементы индивидуального проекта:

Актуальность

Цели и задачи проекта

Объект проекта

Предмет проекта

Период проекта

3-6 слайды (Основная часть) - непосредственно раскрывается тема работы на основе собранного материала, дается краткий обзор объекта исследования, характеристика основных вопросов индивидуального проекта (таблицы, графики, рисунки, диаграммы).

7 слайд (Выводы)

- итоги проделанной работы;
- основные результаты в виде нескольких пунктов;
- обобщение результатов, формулировка предложений по их устранению или совершенствованию.

### **Критерии оценки устного ответа:**

- 100-85 баллов/«отлично» выставляется студенту, если ответ показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений,

процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа; умение приводить примеры современных проблем изучаемой области.

- 85-76 баллов/«хорошо» выставляется студенту, если ответ, обнаруживающий прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа. Однако допускается одна - две неточности в ответе.

- 75-61 балл/«удовлетворительно» выставляется студенту, если ответ, свидетельствующий в основном о знании процессов изучаемой предметной области, отличается недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа; неумение привести пример развития ситуации, провести связь с другими аспектами изучаемой области.

- 60-50 баллов/«неудовлетворительно» выставляется студенту, если ответ, обнаруживающий незнание процессов изучаемой предметной области, отличается неглубоким раскрытием темы; незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов; неумением давать аргументированные ответы, слабым владением монологической речью, отсутствием логичности и последовательности. Допускаются серьезные ошибки в содержании ответа; незнание современной проблематики изучаемой области.

### **Критерии оценки творческого задания / проекта:**

- ✓ 100-86 баллов/«отлично» выставляется студенту, если он проявил самостоятельность и творческий подход, качественно проработал источники информации по теме проекта, подготовил логичную и связную презентацию результатов проектной деятельности, в том числе, с использованием мультимедийного оборудования; представление проекта характеризуется полнотой раскрытия темы, грамотностью изложения, использованием иллюстративного материала, а также собственными аргументированными выводами студента.
- ✓ 85-76 баллов/«хорошо» выставляется студенту, если он проявил самостоятельность и творческий подход, проработал источники информации по теме проекта, подготовил логичную и связную презентацию результатов проектной деятельности, в том числе, с использованием мультимедийного оборудования; представление проекта характеризуется использованием иллюстративного материала, содержание соответствует заданию, однако не все аспекты раскрыты и /или выводы не всегда аргументированы.
- ✓ 75-61 балл/«удовлетворительно» выставляется студенту, если при разработке проекта он использовал минимальное количество источников информации; презентация проекта в целом раскрывает содержание темы, сопровождается иллюстративным материалом, в том числе, с использованием технического оборудования, но не всегда отличается логичностью изложения; в работе есть только элементы творчества; студент не представил собственные выводы по результатам разработки проекта.
- ✓ 60-50 баллов/«неудовлетворительно» выставляется студенту, если задание выполнено формально; подготовленный проект не раскрывает содержания темы и демонстрирует неумение студента самостоятельно работать с источниками информации; собранная информация не анализируется и не оценивается; изложение результатов проектной деятельности отличается большим количеством смысловых ошибок; отсутствуют собственные выводы

студента, в презентации не использованы изображения, аудио и другие мультимедийные возможности.

#### IV. КОНТРОЛЬ ДОСТИЖЕНИЯ ЦЕЛЕЙ КУРСА

№п /п	Контролируемые разделы / темы дисциплины	Коды и наименование индикатора достижения	Оценочные средства		
				текущий контроль	промежуточная аттестация
1	Раздел I. Теоретические основы педагогического проектирования	ПК-1 ПК-2	знает	Коллоквиум (УО-2)	Зачет. Вопросы к зачету 1-3
			умеет	Творческое задание (ПР-13)	
			владеет	Творческое задание (ПР-13)	
2	Раздел II. Субъекты и объекты проектной деятельности	ПК-1 ПК-2	знает	Коллоквиум (УО-2)	Вопросы к зачету 4-9
			умеет	Портфолио (ПР-8)	
			владеет	Портфолио (ПР-8)	
3	Раздел III. Игровые технологии в обучении иностранным языкам	ПК-1 ПК-2	знает	Коллоквиум (УО-2)	Вопросы к зачету 10-11
			умеет	Творческое задание (ПР-13)	
			владеет	Творческое задание (ПР-13)	

Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков, а также критерии и показатели, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, представлены в разделе VIII. Фонды оценочных средств.

#### V. СПИСОК УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

##### Основная литература

*(электронные и печатные издания)*

1. Михалкина, Е. В. Организация проектной деятельности: Учебное пособие / Михалкина Е.В., Никитаева А.Ю., Косолапова Н.А. - Ростов-на-Дону: Издательство ЮФУ, 2016. - 146 с.: ISBN 978-5-9275-1988-0. - Текст: электронный. - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/989958>

2. Татаринцева, Н.Е. Педагогическое проектирование: история, методология, организационно-методическая система: монография / Н.Е. Татаринцева; Южный федеральный университет. - Ростов-на-Дону; Таганрог: Издательство Южного федерального университета, 2019. - 150 с.- ISBN 978-5-9275-3080-9. - Текст: электронный. - Режим доступа: <https://new.znaniium.com/catalog/product/1039784>
3. Уразаева, Л. Ю. Проектная деятельность в образовательном процессе: учебное пособие / Л. Ю. Уразаева. — Москва: ФЛИНТА, 2018. — 77 с. — ISBN 978-5-9765-3870-2. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/110577>

### **Дополнительная литература**

*(электронные и печатные издания)*

1. Степанова, О. А. Дидактические игры на уроках в начальной школе: Методическое пособие / Степанова О.А., Рыдзе О.А. - Москва: НИЦ ИНФРА-М, 2017. - 96 с. ISBN 978-5-16-106052-0 (online). - Текст: электронный. - Режим доступа: <http://znaniium.com/catalog/product/927398>
2. Комарова И.В. Технология проектно-исследовательской деятельности школьников в условиях ФГОС [Электронный ресурс]/ Комарова И.В. — Электрон. текстовые данные. — Санкт-Петербург: КАРО, 2015. — 128 с. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/61038.html>
3. Мандель, Б.Р. Игрология. Феномен интеллектуальной игры в образовательном процессе [Электронный ресурс]: Учеб. пособие / Б. Р. Мандель. - Москва: Вузовский учебник: ИНФРА-М, 2013. - 226 с. - ISBN 978-5-9558-0299-2 (Вузовский учебник), 978-5-16-006523-6 (ИНФРА-М). - Текст: электронный. - Режим доступа: <http://znaniium.com/catalog/product/403675>
4. Матвиенко Л.М. Современные образовательные технологии в преподавании иностранного языка [Электронный ресурс]: презентации и проекты. Учебно-методическое пособие/ Матвиенко Л.М., Сысоева Н.А. — Электрон.



текстовые данные. — Саратов: Вузовское образование, 2017. — 57 с. —  
Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/59229.html>

5. Проектная деятельность как способ развития личности студентов и их профессиональной подготовки [Электронный ресурс]: методические указания/ — Электрон. текстовые данные.— Нижний Новгород: Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2015. — 32 с. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/54955.html>
6. Свиридов, А. Н. Социально-педагогическое проектирование: учебное пособие / А. Н. Свиридов, Е. А. Шаталова, П. А. Шептенко. — 2-е изд., стер. — Москва: ФЛИНТА, 2018. — 152 с. — ISBN 978-5-9765-3569-5. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/119083>
7. Шмакова, А. П. Формирование готовности будущего учителя к педагогическому творчеству средствами информационных технологий: монография / А. П. Шмакова. — 2-е изд., стер. — Москва: ФЛИНТА, 2019. — 180 с. — ISBN 978-5-9765-1578-9. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/119460>

### **Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»**

Научная библиотека ДВФУ: <https://www.dvfu.ru/library/>

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ БАЗЫ ДАННЫХ, ИНФОРМАЦИОННО-СПРАВОЧНЫЕ СИСТЕМЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИ РЕАЛИЗАЦИИ ООП:  
<https://www.dvfu.ru/library/electronic-resources/>

### **Официальные сайты органов государственной власти:**

Федеральные порталы:

Федеральная служба по надзору в сфере образования и науки:  
<http://www.obrnadzor.gov.ru/ru/>

Федеральный портал «Российское образование»: <http://www.edu.ru/>

Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов:  
<http://fcior.edu.ru/>

"Единое окно доступа к образовательным ресурсам":  
<http://window.edu.ru/>

### **Русскоязычные базы данных и ЭБС:**

ЭБС Издательства "Лань" (<https://e.lanbook.com/>);

ЭБС "Консультант студента" (<http://www.studentlibrary.ru/>);

ЭБС Znanium.com (<https://new.znaniy.com/>);

ЭБС IPR BOOKS (<http://www.iprbookshop.ru/>);

ЭБС "BOOK.ru" (<https://www.book.ru/>),

Электронная библиотека "ЮРАЙТ" (<https://urait.ru/>);

Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU  
(<https://www.elibrary.ru/>)

Зарубежные базы данных

Наукометрические, реферативные и библиографические БД

Патентные и нормативно-технические БД

Правовые базы данных

### **Перечень информационных технологий и программного обеспечения**

- универсальные офисные прикладные программы и средства ИКТ: текстовые редакторы, электронные таблицы, программы подготовки презентаций, системы управления базами данных, органайзеры, графические пакеты и т.п.;
- глобальная компьютерная сеть Интернет, позволяющая получать доступ к мировым информационным ресурсам (электронным библиотекам, базам данных, хранилищам файлов и т.д.);
- автоматизированные поисковые системы;
- образовательные электронные издания.

Лицензия (подписка) на ПО (Windows-10; Windows server 2008; Windows server 2012; Windows server 2016; MS Office 2010; MS Office 2013):

Microsoft номер лицензии Standard Enrollment 62820593. Дата окончания 2020-06-30.

Торговый посредник: JSC “Softline Trade”. Номер заказа торгового посредника: Tr000270647-18.

Договор на предоставление услуг Интернет: Абонентский договор №243087 от 1.01.2018 оказания услуг связи.

## **VI. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

Освоение дисциплины «Проектная и игровая деятельность в обучении иностранным языкам» предусматривает изучение теоретического материала по предложенным темам. Для успешного усвоения теоретического материала необходимо:

- записать определения основных понятий;
- законспектировать основное содержание;
- проанализировать теоретический материал;
- осуществить обобщение, сравнить с ранее изученным материалом, выделить новое.

При подготовке к сдаче зачета рекомендуется пользоваться предложенной и другой дополнительной литературой. При работе с дополнительными источниками необходимо:

- сделать аналитическую выборку новой информации;
- законспектировать основное содержание;
- проанализировать теоретический материал.

Кроме того, обязательным условием успешного усвоения учебного материала по дисциплине является самостоятельная подготовка студентов к лабораторным занятиям на регулярной основе, включающая в себя работу с

Интернет-источниками, подготовку презентаций, выполнение творческих заданий / проектов.

Программой дисциплины «Проектная и игровая деятельность в обучении иностранным языкам» предусмотрено 18 часов лекционных занятий, на которых дается основной систематизированный материал, освещающий вопросы моделирования проектных и игровых технологий в процессе обучения иностранному языку.

Лекционные занятия предполагают использование методов активного обучения (МАО):

*Лекция-визуализация (6 часов).*

Лекция - визуализация учит студентов преобразовывать устную и письменную информацию в визуальную форму, что формирует у них профессиональное мышление за счет систематизации и выделения наиболее значимых, существенных элементов содержания обучения.

Процесс визуализации является свертыванием мыслительных содержаний, включая разные виды информации, в наглядный образ; будучи воспринят, этот образ, может быть, развернут и служить опорой для мыслительных и практических действий.

Преподаватель изменяет (переконструирует) учебную информацию по теме лекционного занятия в визуальную форму для представления студентам через технические средства обучения (схемы, рисунки, мультимедийные презентации и т.п.). Чтение лекции сводится к связному, развернутому комментированию преподавателем подготовленных наглядных материалов, полностью раскрывающих тему данной лекции. Представленная таким образом информация должна обеспечить систематизацию имеющихся у студентов знаний, создание проблемных ситуаций и возможности их разрешения; демонстрировать разные способы наглядности, что является важным в познавательной и профессиональной деятельности.

Рекомендуется использовать МАО «лекция-визуализация» в рамках изучения следующих тем:

- 1) Функции проектной деятельности и виды педагогического проектирования (2 час.)
- 2) Многообразие субъектов проектной деятельности (2 час.)
- 3) Психолого-педагогическая характеристика различных видов игр и методические приемы их организации (2 час.)

Помимо лекционных занятий, программой курса предусмотрено 18 часов лабораторных занятий. На лабораторных занятиях задача студентов – научиться использовать теоретические познания при решении вопросов, относящихся к практике реализации проектных и игровых технологий в процессе обучения иностранному языку.

Лабораторные занятия предполагают использование методов активного обучения (МАО):

*«Круглый стол» (2 часа).*

«Круглый стол» – это одна из организационных форм познавательной деятельности обучающихся, позволяющая закрепить полученные ранее знания, восполнить недостающую информацию, сформировать умения решать проблемы, а также научить культуре ведения дискуссии. Характерной чертой «Круглого стола» является сочетание тематической дискуссии с групповой консультацией. Также обсуждение острых, проблемных ситуаций по теме рекомендуется сопровождать различными видами иллюстративного материала.

Основной целью проведения «Круглого стола» является выработка у обучающихся профессиональных умений излагать и аргументировать собственные мысли, обосновывать предлагаемые решения и отстаивать свои убеждения. При этом происходит закрепление информации, полученной в ходе лекционных занятий и самостоятельной работы с дополнительным материалом, а также выявление проблем и вопросов для обсуждения.

Организация круглого стола как правило включает краткое вводное слово преподавателя; заслушивание кратких вводных сообщений участников «круглого стола»; постановку перед участниками «круглого стола» вопросов,

поступивших из аудитории; развертывание дискуссии; выработку согласованных позиций по предмету обсуждения.

Рекомендуется использовать МАО «круглый стол» в рамках изучения следующей темы:

- 1) Проектирование содержания образования (2 час.).

*Деловая игра (4 часа).*

Педагогическая суть деловой игры – активизировать мышление студентов, повысить самостоятельность будущего специалиста, внести дух творчества в обучение, приблизить его к профориентационному, подготовить к профессиональной практической деятельности. Данный метод раскрывает личностный потенциал студента: каждый участник может продиагностировать свои возможности в одиночку, а также в совместной деятельности с другими участниками.

Деловые игры строятся на принципах коллективной работы, практической полезности, демократичности, гласности, соревновательности, максимальной занятости каждого и неограниченной перспективы творческой деятельности в рамках деловой игры.

В учебном процессе вуза – это скорее, ролевая игра, так как студенты еще не владеют в полной мере своей специальностью. Цель данной игры – сформировать определенные навыки и умения студентов в их активном творческом процессе. Задача студентов – разработать и проиграть фрагменты уроков китайского языка с использованием дидактического материала (включая ТСО) и соответствующих выражений классного обихода.

Рекомендуется использовать МАО «деловая игра» в рамках изучения следующей темы:

- 1) Психолого-педагогическая характеристика различных видов игр и методические приемы их организации (4 час.)

## **VII. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Наименование дисциплины (модуля), практик в соответствии с УП	Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения. Реквизиты подтверждающего документа
Проектная и игровая деятельность в обучении иностранным языкам	692519, г. Уссурийск, ул. Некрасова д.35, ауд.102. Учебная аудитория для проведения учебных занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.	Учебная мебель на 18 рабочих мест, место преподавателя (парты-10, стол-1, стул-19), доска меловая-1 Телевизор LG	
	692519, г. Уссурийск, ул. Некрасова д.35, ауд.344. Помещение для самостоятельной работы обучающихся, курсового проектирования (выполнения курсовых работ)	Учебная мебель на 14 рабочих мест (стол-17, стул-1, кресло-14), доска меловая-1 компьютер – 13, моноблок HP -2	Лицензии на ПО: (Windows-10; Windows server 2008; Windows server 2012; Windows server 2016; MS Office 2010; MS Office 2013) Для указанного списка ПО одна лицензия (подписка). Microsoft номер лицензии Standard Enrollment 62820593. Дата окончания 2020-06-30. Торговый посредник: JSC "Softline Trade" Номер заказа торгового посредника: Tr000270647-18. Договор на предоставление услуг Интернет: Абонентский договор №243087 от 1.01.2018 оказания услуг связи

## VIII. ФОНДЫ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

№п /п	Контролируемые разделы / темы дисциплины	Коды и наименование индикатора достижения	Оценочные средства		
			текущий контроль	промежуточная аттестация	
1	Раздел I. Теоретические основы педагогического проектирования	ПК-1 ПК-2	знает	Коллоквиум (УО-2)	Зачет. Вопросы к зачету 1-3
			умеет	Творческое задание (ПР-13)	
			владеет	Творческое задание (ПР-13)	
2	Раздел II. Субъекты и объекты проектной деятельности	ПК-1 ПК-2	знает	Коллоквиум (УО-2)	Вопросы к зачету 4-9
			умеет	Портфолио (ПР-8)	
			владеет	Портфолио (ПР-8)	
3	Раздел III. Игровые технологии в обучении иностранным языкам	ПК-1 ПК-2	знает	Коллоквиум (УО-2)	Вопросы к зачету 10-11
			умеет	Творческое задание (ПР-13)	
			владеет	Творческое задание (ПР-13)	

## Шкала оценивания уровня сформированности компетенций

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции		критерии	показатели
<b>ПК-1</b> Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик и применения современных образовательных технологий	знает (пороговый уровень)	концептуальные положения и требования организации образовательного процесса, определяемые ФГОС общего образования; особенности проектирования образовательного процесса, подходы к планированию образовательной деятельности; содержание учебного предмета, формы, методы и средства обучения, современные образовательные технологии, методические закономерности их выбора; особенности частных методик обучения	знание концептуальных основ ФГОС, образовательных программ по иностранному языку	способность назвать подходы, положенные в основу ФГОС, принципы обучения согласно этим подходам, основные закономерности функционирования образовательных систем
	умеет (продвинутый)	формулировать дидактические цели и задачи обучения и реализовывать их в образовательном процессе; планировать, моделировать и реализовывать различные организационные формы в процессе обучения (урок, экскурсию, домашнюю, внеклассную и внеурочную работу); осуществлять отбор содержания	умение моделировать, проектировать и осуществлять проектную и игровую учебную деятельность в соответствии с ФГОС	способность определять цели, содержание, выбирать методы педагогического проектирования и игровые технологии исходя из особенностей возраста и образовательных потребностей обучаемых



		образования по учебному предмету в соответствии с целями и возрастными особенностями обучающихся; применять методы обучения и образовательные технологии, исходя из особенностей содержания учебного материала, возраста и образовательных потребностей обучаемых.		
	владеет (высокий)	предметным содержанием и методикой преподавания учебного предмета, методами обучения и современными образовательными технологиями	владение проектными и игровыми технологиями, методикой организации, в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий	способность организовывать проектную и игровую учебно-познавательную деятельность обучающихся с целью их личностного развития и достижения предметных и метапредметных результатов обучения
<b>ПК-2</b> Способен использовать возможности образовательной среды для достижения метапредметных, предметных и личностных результатов	Знает (пороговый уровень)	характеристику личностных, метапредметных и предметных результатов обучения (согласно ФГОС и примерной учебной программы)	знание сущностного содержания предметных, метапредметных и личностных результатов обучения; номенклатуры Универсальных Учебных Действий (УУД)	способность перечислить основные блоки универсальных учебных действий; привести примеры действий из каждого блока
	Умеет (продвинутый)	организовывать учебную деятельность обучающихся с учетом их индивидуальных особенностей: способностей, образовательных возможностей и	умение формировать у школьников общеучебные умения и навыки; демонстрировать межпредметные связи; использовать	способность использовать проектные и игровые технологии для создания образовательной среды и построения

		потребностей.	проектные и игровые технологии, в том числе ИКТ для эффективного достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения	индивидуальных маршрутов обучения с целью достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения
	Владеет (высокий)	навыками методического сопровождения обучающихся в процессе достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения на основе учета индивидуальных особенностей.	владение способами и приемами формирования УУД в ходе проектной и игровой деятельности с учетом индивидуальных особенностей обучающихся	способность оптимально использовать возможности проектных и игровых технологий для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения

**Методические рекомендации, определяющие процедуры оценивания результатов освоения дисциплины**

**« Проектная и игровая деятельность в обучении иностранным языкам»**

Оценка знаний, умений, навыков, характеризующих этапы формирования компетенций по дисциплине «Проектная и игровая деятельность в обучении иностранным языкам» проводится в соответствии с локальными нормативными актами ДВФУ, является обязательной и осуществляется в ходе текущей и промежуточной аттестации.

**Текущая аттестация** проводится в форме контрольных мероприятий (контроля посещений занятий, устного опроса, докладов, выполнения практических заданий) по оцениванию фактических результатов обучения студентов и осуществляется ведущим преподавателем.

Объектами оценивания выступают:

- учебная дисциплина (посещаемость занятий, активность на занятиях, своевременность выполнения практических заданий);

- степень усвоения теоретических знаний;
- уровень овладения практическими умениями и навыками решения методических задач по педагогическому проектированию и применению игровых технологий;
- результаты самостоятельной работы.

**Промежуточная аттестация** осуществляется в форме зачета. Зачет проводится в виде устного опроса в форме ответов на вопросы.

## **Оценочные средства для промежуточной аттестации**

### **Вопросы к зачету**

1. Почему активизация проектной деятельности в педагогике XX столетия наблюдалась именно в периоды общественных преобразований?

2. Ниже приведены Правила для учителя, решившего работать с помощью метода проектов, разработанного Ассоциацией Дальтон-план-школ (Нидерланды):

- *Учитель сам выбирает, будет ли он работать с помощью метода проектов. Никто из администрации школы не может предписать ему это решение. При этом все члены школьного коллектива разделяют ответственность за его работу.*
- *Учитель полностью отвечает за детей, участвующих в проекте, за их успех и за их безопасность.*
- *Учитель доверяет ученикам, считает их равноправными участниками общей созидательной работы и постоянно подчеркивает своим поведением это доверие.*
- *Учитель предоставляет детям возможности для самостоятельной работы. Он так устроивает свой класс, чтобы в нем можно было свободно и самостоятельно работать.*
- *Учитель вырабатывает новую позицию. Он переходит от позиции лектора и контролера к позиции помощника, наставника.*

- Учитель следит за своей речью с точки зрения дальтоновского подхода (не «Ты сделал это неправильно!», но «Почему ты это сделал так?»).
- Учитель вмешивается в самостоятельную работу детей только тогда, когда этого требуют обстоятельства или сами ученики об этом просят.

С позиций современного понимания активизации обучения достаточно ли выполнения этих требований учителем, чтобы проект был результативным в педагогическом отношении?

3. Педагоги, которые в 1920—1930-х гг. стали активно использовать исследовательские и проектные методы, считали, что для работы над проектом в школе должны быть обширная библиотека и центр документации, в любую минуту доступные ученикам и учителям. Мебель в классах должна быть расставлена удобно для работы в группах. Внутри и вне классного помещения необходимо иметь уголки, где дети могут работать индивидуально или в небольших группах. Чтобы при работе ребята могли воспользоваться также коридорами, там тоже следует оформить рабочие уголки. В целях регламентации работы самими учащимися предполагалось, что в каждом классе имеются часы; в классах и других рабочих комнатах есть достаточно справочной литературы и материалов для самопроверки, учебные пособия и другие материалы отбираются в соответствии с их применимостью для самостоятельных занятий.

Учитывая сегодняшнюю ситуацию, обозначьте требования к условиям продуктивной организации проектной деятельности учащихся. Что для этого необходимо иметь в современной школе?

4. Познакомьтесь с проектами, представленными вашими одноклассниками. Попробуйте проанализировать педагогический потенциал этого проектного шага. Как вы думаете, какие условия для проведения анкетирования следует создать, чтобы запланированный замысел удался?

5. По мнению ряда специалистов, наиболее ценным итогом учебных и социально-педагогических проектов становятся приобретенные их

участниками проектировочные и коммуникативные умения. При этом научная сторона того или иного предметного содержания, глубина его освоения остаются, как правило, на втором плане. Поскольку в содержательном отношении проблемное поле проектирования изначально не фиксировано и задано субъективным опытом участников, необходимо помнить о дополнительных технологических усилиях, которые следует предпринять, если в круг педагогических задач входит работа по расширению (углублению) предметных знаний или иных «классических» структурных элементов содержания. Согласны ли вы с таким суждением? Считаете ли его неправомерным? Затрудняетесь ответить? Обоснуйте выбор ответа.

б. Ниже приведены три определения понятия «образовательная система». Как будут различаться стратегии проектирования в зависимости от выбора того или иного определения? Что будет приоритетно являться предметом преобразования в каждом из вариантов?

*Образовательная система — это совокупность образовательных программ, удовлетворяющих запросы определенных групп населения на данной территории и обеспечивающих стабильность результатов образовательной деятельности (О.Е.Лебедев).*

*Образовательная система — это специально выстраиваемая силами общества и государства в соответствии с историческим и социокультурным контекстом система сохранения, воспроизводства и развития Человеческого Качества.*

*Образовательная система это специально организованная система, предназначенная включить человека в культуру {прошлую, настоящую, будущую), придать эволюции культуры безопасный ход, т.е. выработать, сформировать определенную готовность к действию, развернуть, наладить механизмы ориентации, адаптации, побуждения, коммуникации, продуцирования ценностей в той или иной области (В. Е. Радионов).*

7. Предложите несколько вариантов соотношения объектов и предметов проектной деятельности в рамках социально-педагогического, психолого-педагогического, образовательного проектирования.
8. Дайте сравнительный анализ преимуществ и трудностей, с которыми может встретиться педагог, организующий проектную деятельность в группе, в коллективе, в сети.
9. Ниже приведены примеры формулировок тем учебных проектов, взятые из реальной практики: «Города Китая», «Праздники», «История вычислительной техники», «История Рождества в России», «Наши увлечения», «Прогулка по Китаю», «Гармония моды», «Есть ли жизнь на Марсе?», «Музыка в нашей жизни», «Спорт в нашей жизни», «Наш Пушкин», «Конечная остановка детства». Как вам кажется, все ли они по смыслу лежат в проектном поле? Аргументируйте свой ответ.
10. Назовите методические требования к содержанию дидактических игр с учетом перспектив развивающего обучения. Каковы возможности дидактических игр в стимулировании мотивации учения школьников?
11. Предложите ситуации для ролевой игры по теме «...», определите концепцию игры, роли и ожидаемый результат, разработайте технологию ее проведения.

**Критерии выставления оценки студенту на зачете по дисциплине  
«Проектная и игровая деятельность в обучении иностранным языкам»**

Оценка зачета	Требования к сформированным компетенциям
«зачтено»	Оценка «зачтено» выставляется студенту, если он глубоко и прочно усвоил программный материал; демонстрирует соответствие знаний и умений показателям, приведенным в таблицах оценивания уровня сформированности компетенций; владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических заданий
«не зачтено»	Оценка «не зачтено» выставляется студенту, если он не знает значительной части программного материала; допускает существенные ошибки; неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические задания, демонстрирует неспособность применять изученный материал для решения методических задач в учебной деятельности.

**Оценочные средства для текущей аттестации**

**Вопросы для коллоквиумов**  
**по дисциплине «Проектная и игровая деятельность в обучении**  
**иностранному языку»**

Раздел 1. Теоретические основы педагогического проектирования.

Тема 1. Основные понятия педагогического проектирования.

Тема 2. Педагогическая сущность проектирования.

Тема 3. Функции проектной деятельности и виды педагогического проектирования.

Тема 4. Принципы проектной деятельности.

Раздел 2. Субъекты и объекты проектной деятельности.

Тема 1. Многообразие субъектов проектной деятельности.

Тема 2. Проблема организации совокупного субъекта.

Раздел 3. Игровые технологии в обучении иностранному языку.

Тема 1. Научно-методические подходы к использованию игры в образовательном процессе.

Тема 2. Психолого-педагогическая характеристика различных видов игр и методические приемы их организации.

Тема 3. Ролевая игра как средство обучения иностранному языку.

**Критерии оценки устного ответа:**

- 100-85 баллов/«отлично» выставляется студенту, если ответ показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа; умение приводить примеры современных проблем изучаемой области.

- 85-76 баллов/«хорошо» выставляется студенту, если ответ, обнаруживающий прочные знания основных процессов изучаемой

предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа. Однако допускается одна - две неточности в ответе.

- 75-61 балл/«удовлетворительно» выставляется студенту, если ответ, свидетельствующий в основном о знании процессов изучаемой предметной области, отличается недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа; неумение привести пример развития ситуации, провести связь с другими аспектами изучаемой области.

- 60-50 баллов/«неудовлетворительно» выставляется студенту, если ответ, обнаруживающий незнание процессов изучаемой предметной области, отличается неглубоким раскрытием темы; незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов; неумением давать аргументированные ответы, слабым владением монологической речью, отсутствием логичности и последовательности. Допускаются серьезные ошибки в содержании ответа; незнание современной проблематики изучаемой области.

### **Темы индивидуальных и групповых творческих заданий**

1. На основе статей Российской педагогической энциклопедии (М.,1993): «Бригадно-лабораторный метод», «Дальтон-план», «Исследовательский метод», «Метод проектов», «Джон Дьюи», «В. Х. Килпатрик», «Е.



Паркхерст», «С.Т.Шацкий» и Интернет-поиска подготовьте краткое сообщение об историко-педагогическом контексте возникновения метода проектов в России 1920-х гг.

2. Сформулируйте свои «Правила для учителя, занимающегося проектной деятельностью». Лучше, если разработка таких правил будет сделана в режиме мини-проекта.

3. Составьте структурно-логическую схему понятий «проект», «проектирование», «проектная деятельность» применительно к педагогическому контексту. Воспользуйтесь для выполнения этого задания словарями и возможностями Интернет-поиска.

4. Внимательно прочитайте трактовку понятия «проектирование», которую предлагает белорусский методолог Н. А. Масюкова: *«В контексте культуры технологического типа проектирование выступает в качестве основного способа нормирования и трансляции инноваций с акцентом на ценностные установки позиционеров культуротехнического цикла, согласуемые по принципу коммуникативности и личностных отношений, с использованием идеи экрана и технологической схемы»*. Выделите в этом определении ключевые слова, отражающие сущность проектной деятельности. В случае затруднений обратитесь к словарям для уточнения смысла непонятных вам слов и словосочетаний. Попробуйте наполнить содержанием и конкретизировать данное определение для образовательного контекста в виде развернутой словарной статьи (устного сообщения).

5. Предложите программу исследования, которая могла бы быть использована на предпроектном этапе, где объектом проектной деятельности выступают:

а) пространство досуга школьников;

б) среда учреждения высшего образования (педагогического университета);

в) система обучения.

Выделите в рамках выбранного объекта несколько возможных предметов для изучения. (При необходимости конкретизируйте объект.)

В программе укажите цель и задачи изучения объекта, методы и методики, которые могут быть использованы, способы накопления, обобщения и интерпретации информации.

6. На основании материалов главы постройте алгоритм поэтапного педагогического сопровождения проектной деятельности. Для этого обозначьте:

- какие процедуры являются обязательными для каждого из четырех этапов работы в проекте;
- что должны знать, уметь, чувствовать участники проекта, чтобы успешно справиться с каждой из них;
- какие трудности они могут испытывать по каждой из процедур;
- какие виды помощи в связи с этим целесообразно оказать со стороны педагога;
- что он для этого должен знать, уметь, чувствовать.

7. Проведите Интернет-поиск по ключевым словам «учебный проект», «учебное проектирование». Составьте список адресов сайтов, на которых можно найти описание различных проектов. Подготовьте обзор проектов по выбранной вами тематике (например, экологические проекты, проекты для учащихся начальной школы, бизнес-проекты). Покажите общее, что объединяет эти проекты, их специфику, разнообразие результатов и др. Не забудьте при этом, что размещенные в сети материалы защищены авторским правом.

8. В учебных пособиях, указанных в списке литературы к главе, приведены перечни адресов наиболее известных действующих сайтов, на которых размещается информация о международных и федеральных проектах для школьников и студентов. Познакомьтесь с материалами указанных сайтов (по выбору). Подготовьте информационное сообщение об одном из проектов

для своих товарищей (если позволяют технические возможности с использованием компьютерной презентации).

9. Возьмите интервью у участников любого из проектов, относящихся к сфере педагогического проектирования. В ходе интервью узнайте следующее:

- Что оказалось наиболее интересным в проектной деятельности?
  - Какие трудности пришлось испытать, участвуя в проекте?
  - Что нового он узнал о предмете проектирования, процессе проектирования, о себе, о других участниках совместной деятельности?
  - Чему научился?
  - От кого получил помощь?
  - Кому оказал помощь сам?
  - Хотел бы еще раз принять участие в проекте?
- Какую тему (проблему) в этом случае предложил бы?

10. Разработайте дидактическую игру-путешествие по теме «Игра – от прошлого в будущее», определите концепцию игры, роли и ожидаемый результат, разработайте технологию ее проведения.

### **Портфолио педагогического проектирования**

<b>Содержание портфолио</b>	<b>Алгоритм действий по созданию продукта</b>
Карточка проекта	Разбиться на группы; Обсудить тему проекта; Составить проектную карточку; Выделить этапы проекта.
Карточка проекта	Определить тип проекта по выбранной ситуации; Описать актуальность проекта.
Образовательная программа по предмету (китайский язык, английский язык)	Обсудить существующие УМК по обучению китайскому или английскому языку; Определить концепцию содержания УМК; Составить образовательную программу.
Визуальная карта,	Составить визуальные карты по одной из

<p>презентация, технологическая карта</p>	<p>педагогических технологий; Составить алгоритм применения педагогической технологии; Подготовить и защитить презентацию педагогической технологии; Апробирование педагогической технологии.</p>
---	---

### **Критерии оценки творческого задания:**

- ✓ 100-86 баллов/«отлично» выставляется студенту, если он проявил самостоятельность и творческий подход, качественно проработал источники информации по теме проекта, подготовил логичную и связную презентацию результатов проектной деятельности, в том числе, с использованием мультимедийного оборудования; представление проекта характеризуется полной раскрытия темы, грамотностью изложения, использованием иллюстративного материала, а также собственными аргументированными выводами студента.
- ✓ 85-76 баллов/«хорошо» выставляется студенту, если он проявил самостоятельность и творческий подход, проработал источники информации по теме проекта, подготовил логичную и связную презентацию результатов проектной деятельности, в том числе, с использованием мультимедийного оборудования; представление проекта характеризуется использованием иллюстративного материала, содержание соответствует заданию, однако не все аспекты раскрыты и /или выводы не всегда аргументированы.
- ✓ 75-61 балл/«удовлетворительно» выставляется студенту, если при разработке проекта он использовал минимальное количество источников информации; презентация проекта в целом раскрывает содержание темы, сопровождается иллюстративным материалом, в том числе, с использованием технического оборудования, но не всегда отличается логичностью изложения; в работе есть только элементы творчества; студент не представил собственные выводы по результатам разработки проекта.
- ✓ 60-50 баллов/«неудовлетворительно» выставляется студенту, если задание

выполнено формально; подготовленный проект не раскрывает содержания темы и демонстрирует неумение студента самостоятельно работать с источниками информации; собранная информация не анализируется и не оценивается; изложение результатов проектной деятельности отличается большим количеством смысловых ошибок; отсутствуют собственные выводы студента, в презентации не использованы изображения, аудио и другие мультимедийные возможности.

### **Критерии оценки Портфолио**

- ✓ 100-86 баллов/«отлично» - представленные в Портфолио документы (материалы) демонстрируют глубину и прочность усвоения программного материала, а также способность применять его для решения методических задач в учебной деятельности. Материалы Портфолио иллюстрируют самостоятельную работу студента, нестандартный подход к выполнению различных типов заданий. В оформлении Портфолио ярко проявляются оригинальность, творчество и высокий уровень владения информационно-коммуникационными технологиями.
- ✓ 85-76 баллов/«хорошо» - представленные в Портфолио документы (материалы) демонстрируют прочность усвоения программного материала, способность применять его для решения методических задач в учебной деятельности. Материалы Портфолио иллюстрируют самостоятельную работу студента, свидетельствуют о приложенных усилиях и прогрессе студента, достаточно высоком уровне владения информационно-коммуникационными технологиями, однако недостаточно выражены оригинальность и творчество в оформлении.
- ✓ 75-61 балл/«удовлетворительно» - представленные в Портфолио документы (материалы) демонстрируют готовность студента решать методические задачи в учебной деятельности, но его уровень владения изученным материалом не позволяет качественно разработать комплект документов. Портфолио иллюстрирует основной, элементарный уровень подготовки

студента, относительно низкий уровень владения информационно-коммуникационными технологиями.

- ✓ 60-50 баллов/«неудовлетворительно» - представленные в Портфолио документы (материалы) демонстрируют неспособность студента применять изученный материал для решения методических задач в учебной деятельности. В Портфолио представлены отрывочные сведения из различных разделов, отдельные, незаконченные работы, которые носят шаблонный характер, содержат большое количество языковых и методических ошибок. По такому Портфолио практически невозможно определить прогресс в обучении и уровень сформированности компетенций.