

**федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Мордовский государственный педагогический
университет имени М.Е. Евсевьева»**

Факультет истории и права

Кафедра правовых дисциплин

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Наименование дисциплины (модуля): Игровые технологии на уроках права

Уровень ОПОП: Бакалавриат

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Профиль подготовки: История. Право

Форма обучения: Очная

Разработчики:

Николаева А. Ю., старший преподаватель

Программа рассмотрена и утверждена на заседании кафедры, протокол № 12 от 25.05.2016 год

Зав. кафедрой  Паулова Ю. Е.

Программа с обновлениями рассмотрена и утверждена на заседании кафедры, протокол № 1 от 04.09.2020 года

Зав. кафедрой  Рябова Е.В.

1. Цель и задачи изучения дисциплины

Цель изучения дисциплины - формирование у обучающихся теоретических и практических знаний об игровых технологиях, необходимых для реализации образовательной программы по праву в соответствии с требованиями образовательных стандартов

Задачи дисциплины:

- формирование знаний о системе игровых технологий;
- формирование у обучающихся умений реализовывать образовательные программы по дисциплине в соответствии с требованиями ФГОС;
- формирование знаний о способах и формах организации игровой деятельности школьников по праву на ступени основного общего образования;
- формирование профессиональных компетенций, необходимых для руководства игровой деятельностью учащихся.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина Б1.В.ДВ.22.01 «Игровые технологии на уроках права» относится к вариативной части учебного плана.

Дисциплина изучается на 5 курсе, в 9, 10 семестрах.

Для изучения дисциплины требуется: знания, умения и виды деятельности, сформированные в процессе освоения школьного курса "Обществознания" на предыдущем уровне образования

Изучению дисциплины Б1.В.ДВ.22.01 «Игровые технологии на уроках права» предшествует освоение дисциплин:

- Б1.Б.06 Правоведение;
- Б1.В.04 Теория государства и права;
- Б1.Б.07 Педагогика.

Освоение дисциплины Б1.В.ДВ.22.01 «Игровые технологии на уроках права» является необходимой основой для последующего изучения дисциплин:

- Б1.В.17 Методика обучения праву;
- Б3.Б.01(Г) Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена;
- Б3.Б.02(Д) Подготовка к защите и защита выпускной квалификационной работы.

Область профессиональной деятельности, на которую ориентирует дисциплина «Игровые технологии на уроках права», включает: образование, социальную сферу, культуру.

Освоение дисциплины готовит к работе со следующими объектами профессиональной деятельности:

- обучение;
- воспитание;
- развитие;
- просвещение;
- образовательные системы.

В процессе изучения дисциплины студент готовится к видам профессиональной деятельности и решению профессиональных задач, предусмотренных ФГОС ВО и учебным планом.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование компетенций и трудовых функций (профессиональный стандарт Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании) (воспитатель, учитель), утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты №544н от 18.10.2013).

Выпускник должен обладать следующими профессиональными компетенциями (ПК):

ПК-1 готовностью реализовывать образовательные программы по учебным предметам в соответствии с требованиями образовательных стандартов.	
ПК-1 готовностью реализовывать образовательные программы по учебным предметам в соответствии с требованиями образовательных стандартов.	знать: - требования федеральных государственных образовательных стандартов и основной общеобразовательной программы по праву; - особенности реализации образовательной программы по праву в соответствии с требованиями образовательных стандартов; уметь: - осуществлять профессиональную деятельность в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов основного общего и среднего общего образования по праву; - использовать теоретические знания рассчитанные на использование интернета, с точки зрения их аутентичности и применимости для конкретной студенческой аудитории в профессиональной деятельности; владеть: - владеть формами и методами обучения, позволяющими реализовывать образовательные программы по праву.
Выпускник должен обладать следующими профессиональными компетенциями (ПК):	
ПК-2 способностью использовать современные методы и технологии обучения и диагностики.	
ПК-2 способностью использовать современные методы и технологии обучения и диагностики.	знать: - классификацию, содержание и характерные особенности технологий проведения диагностики в соответствии с требованиями ФГОС; - критерии отбора, применения современных методов и технологий диагностики, порядка проведения диагностики; уметь: - развивать у обучающихся активность, самостоятельность, инициативность, творческие способности; - создавать условия для развития индивидуальной инициативы и творческой активности в условиях совместной организации образовательного процесса; - формировать толерантность и навыки поведения в изменяющейся поликультурной среде; владеть: - технологиями развития творческих способностей обучающихся, их активности, инициативности, самостоятельности.

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Девятый семестр	Десятый семестр
Контактная работа (всего)	56	12	44
Лекции	26	12	14
Практические	30		30
Самостоятельная работа (всего)	52	24	28
Виды промежуточной аттестации			
Зачет			+
Общая трудоемкость часы	108	36	72
Общая трудоемкость зачетные единицы	3	1	2

5. Содержание дисциплины

5.1. Содержание модулей дисциплины

Модуль 1. Практика использования игровых технологий:

История развития игровых технологий в отечественной и зарубежной педагогике. Происхождение и социально-педагогическое значение игры. Классификация исторических игр. Содержание понятия “сюжетно-ролевая игра”

Место ролевой в классификации детских игр. Особенности сюжетно-ролевой игры в дошкольный период. Значение сюжетно-ролевых игр в развитии и воспитании дошкольников. Понятие и сущность деловых игр

Иностраный опыт деловых игр. Отечественный опыт деловых игр

Модуль 2. Функции и роль игровых технологий в образовательном процессе:

Использование игровых элементов в традиционном зачете. Эмоционально-образный характер реферата. Способы создания игровых ситуаций на семинаре. Виды педагогических игр. Эффективность игровых методов. Классификация игр в учебном процессе.

Модуль 3. Теория и методология игровых технологий на уроках права:

Теории происхождения игры. Игровая деятельность младших школьников. Игровая деятельность старшеклассников. Теоретические основы применения игровых технологий на уроках истории и обществознания. Понятие игры и игровой деятельности. Цели дидактической игры. Психолого-педагогические возможности игровой деятельности в обучении. Театрализованный концерт: понятие, сущность, виды концерта. Технологический процесс создания театрализованного концерта.

Модуль 4. Техники и технологии игровой деятельности:

Техники и технологии игровой деятельности. Организация игрового тренинга общения. Уровни и логика общения. Содержание и организационные условия проведения игры-путешествия. Сущность мониторинга. Возрастные особенности детей. Результаты использования игровых технологий в мониторинге образовательных результатов. Виды контроля знаний учащихся. Использование игровых элементов в традиционном зачете.

5.2. Содержание дисциплины: Лекции (26 ч.)

Модуль 1. Практика использования игровых технологий (6 ч.)

Тема 1. История возникновения игровых технологий (2 ч.)

История развития игровых технологий в отечественной и зарубежной педагогике.

Происхождение и социально-педагогическое значение игры

Классификация исторических игр

Тема 2. Ролевые игры (2 ч.)

Содержание понятия “сюжетно-ролевая игра”

Место ролевой в классификации детских игр

Особенности сюжетно-ролевой игры в дошкольный период.

Значение сюжетно-ролевых игр в развитии и воспитании дошкольников

Тема 3. Деловые игры (2 ч.)

Понятие и сущность деловых игр

Иностраный опыт деловых игр

Отечественный опыт деловых игр

Модуль 2. Функции и роль игровых технологий в образовательном процессе. (6 ч.)

Тема 4. Игровые приемы проверки знаний учащихся на уроках права (2 ч.)

Использование игровых элементов в традиционном зачете

Эмоционально-образный характер реферата

Способы создания игровых ситуаций на семинаре

Тема 5. Особенности использования игровых технологий в образовательном процессе.

(2 ч.)

Виды педагогических игр

Эффективность игровых методов

Классификация игр в учебном процессе

Тема 6. Функции и роль игровых технологий в образовательном процессе. (2 ч.)

Игровые технологии как основа учебно-воспитательного процесса. Понятие игровой педагогической технологии, ее цели и задачи. Концептуальные основы игровой технологии.

Модуль 3. Теория и методология игровых технологий на уроках права (8 ч.)

Тема 7. Игры на уроках истории в различных по возрасту классах Виды и классификации игр на уроках права (2 ч.)

Теоретические основы применения игровых технологий

на уроках истории и обществознания. Понятие игры и игровой деятельности. Цели дидактической игры. Психолого-педагогические возможности игровой деятельности в обучении

Тема 8. Технология организации и проведения театрализованных представлений (2 ч.)

Театрализованный концерт: понятие, сущность, виды концерта. Технологический процесс создания театрализованного концерта.

Тема 9. Технология организации и проведения деловых игр (2 ч.)

Этап подготовки деловой игры. Введение в игру. Этап проведения. Этап анализа

Тема 10. Развитие личности учащихся с использованием игровых технологий в обучении праву (2 ч.)

Теории происхождения игры. Игровая деятельность младших школьников. Игровая деятельность старшеклассников

Модуль 4. Техники и технологии игровой деятельности (6 ч.)

Тема 11. Особенности использования игровых технологий в образовательном процессе. (2 ч.)

Организация игрового тренинга общения

Уровни и логика общения

Содержание и организационные условия проведения игры-путешествия

Тема 12. Мониторинг развития игровой деятельности школьного возраста. (2 ч.)

Сущность мониторинга. Возрастные особенности детей. Результаты использования игровых технологий в

мониторинге образовательных результатов

Тема 13. Игровые приемы проверки знаний учащихся на уроках права (2 ч.)

Виды контроля знаний учащихся. Использование игровых элементов в традиционном зачете. Эмоционально-образный характер реферата.

5.3. Содержание дисциплины: Практические (30 ч.)

Модуль 3. Теория и методология игровых технологий на уроках права (14 ч.)

Тема 1. Игра-ведущий вид деятельности детей дошкольного возраста. (2 ч.)

Значение игры для разностороннего развития личности ребенка.

Воспитательные и развивающие функции игры дошкольника. Ребенок творец и субъект собственной игровой деятельности.

Педагогическое значение содержание игры.

Пути обогащения содержания игры: отражение в сюжете окружающей действительности, содержания книг, кино- и телесюжетов, мультфильмов, личного опыта ребенка. Мотивы выбора игры.

Тема 2. Функции и роль игровых технологий в образовательном процессе. (2 ч.)

Цели, мотивы, средства реализации, планомерные действия, результат игры.

Педагогические условия развития детских игр: охрана времени игр в общем режиме дня; создание материально-предметной среды; обогащение содержания знаний о процессах труда взрослых, о взаимоотношениях взрослых в труде; формирование игровых навыков.

Компоненты сюжетно-ролевой игры: игровое-действие с использованием реальных предметов и предметов-заместителей, роль (образ), сюжет, тема.

Орнаментальные компоненты игры: язык игры: понятийность (речевой словарь); музыка,

ритми-ка, игровые жесты; фольклорныеговорилки, жеребьевки, дразнилки, речевые подковырки, игровые аксессуары (костюмы, бутафория, атрибуты).

Тема 3. Классификационные параметры игровых технологий. (2 ч.)

Игровые технологии - составная часть педагогических технологий.

Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики.

Разработка теории игры, ее методологических основ, ее социальная природа, значение для развития обучаемого в отечественной педагогике (Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.).

Социокультурное назначение игры. Функция межнациональной коммуникации. Функция самореализации человека в игре. Коммуникативная игра.

Диагностическая функция игры. Игротерапевтическая функция игры. Функция коррекции в игре.

Развлекательная функция игры.

Тема 4. Технология организации и проведения деловых игр (2 ч.)

Организация игрового тренинга общения

Уровни и логика общения

Содержание и организационные условия проведения игры-путешествия

Тема 5. Развитие личности учащихся с использованием игровых технологий в обучении праву (2 ч.)

Теории происхождения игры. Игровая деятельность младших школьников. Игровая деятельность старшеклассников

Тема 6. Технология организации и проведения сюжетно - ролевых игр (2 ч.)

Организация игрового тренинга общения

Уровни и логика общения

Содержание и организационные условия проведения игры-путешествия

Тема 7. Особенности использования игровых технологий в образовательном процессе. (2 ч.)

Виды педагогических игр

Эффективность игровых методов

Классификация игр в учебном процессе

Модуль 4. Техники и технологии игровой деятельности (16 ч.)

Тема 8. Игровые приемы проверки знаний учащихся на уроках права (2 ч.)

Виды контроля знаний учащихся. Использование игровых элементов в традиционном зачете. Эмоционально-образный характер реферата.

Тема 9. Игровые приемы проверки знаний учащихся на уроках права (2 ч.)

Виды контроля знаний учащихся. Использование игровых элементов в традиционном зачете. Эмоционально-образный характер реферата.

Тема 10. Функции и роль игровых технологий в образовательном процессе. (2 ч.)

Игровые технологии как основа учебно-воспитательного процесса. Понятие игровой педагогической технологии, ее цели и задачи. Концептуальные основы игровой технологии.

Тема 11. Функции и роль игровых технологий в образовательном процессе. (2 ч.)

Игровые технологии как основа учебно-воспитательного процесса. Понятие игровой педагогической технологии, ее цели и задачи. Концептуальные основы игровой технологии.

Тема 12. Технология организации и проведения маршрутных игр и тренингов (2 ч.)

Маршрутная игра как особая форма урока, когда дети переносятся в прошлое и «путешествуют» по нему в определенной пространственной среде. Виды маршрутных игр: экскурсия, прогулка, плавание по реке, полет на хронолете и др.

Этапы маршрутной игры.

Тема 13. Технология организации и проведения сюжетно - ролевых игр (2 ч.)

Ролевая игра как форма организации учебной деятельности, при которой каждый ученик выступает в роли участника событий прошлого.

Приемы, используемые в ходе ролевой игры

Тема 14. Технология организации и проведения деловых игр (2 ч.)

Деловая игра как метод моделирования различных управленческих и производственных ситуаций, цель которых – обучение отдельных личностей и их групп принятию решения.

Виды деловых игр: имитационные, операционные, ролевые, деловой театр, психо- и социодрамма.

Этапы деловой игры.

Тема 15. Технология организации и проведения театрализованных представлений (2 ч.)

Театрализованная игра.

Элементы театрализации (условность атрибутов, особенности произношения речей и др.) гармонично сочетаются с педагогическим процессом по своим целям и принципам построения (коллективность, распределение ролей, необходимость педагогического руководства)

6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

6.1 Вопросы и задания для самостоятельной работы

Девятый семестр (24 ч.)

Модуль 2. Функции и роль игровых технологий в образовательном процессе. (24 ч.)

Вид СРС: *Выполнение индивидуальных заданий

1. Теория игры. Альтернативные точки зрения. 2. Теоретические основы сущности игры как деятельности.
3. Развитие игровой деятельности детей раннего и дошкольного возраста.
4. Руководство играми школьников.
5. Перечислите и раскройте педагогические условия развития игровой технологии.
6. Раскройте проблемы применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практике.
7. Раскройте функцию межнациональной коммуникации игровой технологии.
8. Перечислите и раскройте педагогические условия развития игровой технологии.
9. Раскройте содержания понятия орнаментальные компоненты игры.
10. Перечислите положительные результаты применения игровых технологий на уроках права в школе.

Десятый семестр (28 ч.)

Модуль 4. Техники и технологии игровой деятельности (28 ч.)

Вид СРС: *Выполнение индивидуальных заданий

1. Написать отчет по теме "Место игровых технологий в учебном процессе".
2. Написать эссе по теме "Значение игры для психического развития учащихся".
3. Сделать презентацию на тему "Функции игр в человеческой практики".
4. Написать эссе по теме "Недостатки игровых технологий".
5. Подготовить план урока по теме "Типология игр в образовательном процессе педагогического коллектива".

7. Тематика курсовых работ(проектов)

Курсовые работы (проекты) по дисциплине не предусмотрены.

8. Оценочные средства для промежуточной аттестации

8.1. Компетенции и этапы формирования

Коды компетенций	Этапы формирования		
	Курс, семестр	Форма контроля	Модули (разделы) дисциплины
ПК-1	5 курс, Девятый семестр		Модуль 1: Практика использования игровых технологий.
ПК-2	5 курс, Девятый семестр		Модуль 2: Функции и роль игровых технологий в образовательном процессе.
ПК-1	5 курс, Десятый семестр	Зачет	Модуль 3: Теория и методология игровых технологий на уроках права.
ПК-2	5 курс, Десятый семестр	Зачет	Модуль 4: Техники и технологии игровой деятельности.

Сведения об иных дисциплинах, участвующих в формировании данных компетенций:
Компетенция ПК-1 формируется в процессе изучения дисциплин:

Актуальные проблемы средневековой истории России, Археология, Власть и общество в Мордовии в период советской модернизации 1930-х гг., Государственное устройство и политическое развитие стран Запада в Новое время, Древнерусское государство в IX–XII в Древний Рим и эллинистические государства, Западно-европейский феодализм в контексте исторического образования, Инновационные подходы к содержанию правового образования, Инновационные процессы в школах республики Мордовия, Интерактивное обучение на уроках истории, Интерактивное обучение на уроках права, Интернет-ресурсы в практике преподавания права, Использование справочно-правовых систем в преподавании права, Историография, История Древнего мира, История и культура доколумбовых цивилизаций Американского континента, История культуры мордовского края, История России XIX - начала XX века, История России древнейших времен до конца XVIII века, История России XX - начала XXI века, Истории Средних веков, Источниковедение, Конституционное право России, Личность в российском политическом процессе в XX - начале XXI века, Методика обучения истории, Методик обучения праву, Методические основы написания научно-исследовательских работ по истории, Методические приемы обучения истории в школе, Мордовский народ в составе Российской государственности, Новая и Новейшая история стран Азии и Африки, Новая и Новейшая история стран Запада, Общественная мысль и культура эпохи Просвещения, Основные тенденции развития русской культуры в XVIII веке, Особенности изучения истории культуры XIX-начала XX веков в школьном курсе истории, Проблемы новой и новейшей истории в школьном курсе, Современные технологии в преподавании истории в практике учителей РМ, Сословия России в последней четверти XVIII- середине XIX веков, Социальная история России, Социокультурные процессы в современной России, Специфика изучения древних цивилизаций на уроках истории, Эпоха великого переселения народов как исторический феномен.

Компетенция ПК-2 формируется в процессе изучения дисциплин:

Игровые технологии на уроках права, Инновационные подходы к содержанию правового образования, Инновационные процессы в школах республики Мордовия, Интерактивное обучение на уроках истории, Интерактивное обучение на уроках права, Интернет-ресурсы в практике преподавания права, Информационные технологии в образовании, Использование справочно-правовых систем в преподавании права, Методика обучения истории, Методика обучения праву, Методические основы написания научно-исследовательских работ по истории, Методические приемы обучения истории в школе, Современные технологии в преподавании истории в практике учителей РМ, Технические средства обучения.

82. Показатели и критерии оценивания компетенций, шкалы оценивания

В рамках изучаемой дисциплины студент демонстрирует уровни овладения компетенциями:

Повышенный уровень:

знает и понимает теоретическое содержание дисциплины; творчески использует ресурсы (технологии, средства) для решения профессиональных задач; владеет навыками решения практических задач

Базовый уровень:

знает и понимает теоретическое содержание; в достаточной степени сформированы умения применять на практике и переносить из одной научной области в другую теоретические знания; умения и навыки демонстрируются в учебной и практической деятельности; имеет навыки оценивания собственных достижений; умеет определять проблемы и потребности в конкретной области профессиональной деятельности

Пороговый уровень:

понимает теоретическое содержание; имеет представление о проблемах, процессах, явлениях; знаком с терминологией, сущностью, характеристиками изучаемых явлений; демонстрирует практические умения применения знаний в конкретных ситуациях профессиональной деятельности

Уровень ниже порогового:

имеются пробелы в знаниях основного учебно-программного материала, студент допускает принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий, не способен продолжить обучение или приступить к профессиональной деятельности по окончании вуза без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине

Уровень сформированности компетенции	Шкала оценивания для промежуточной аттестации	Шкала оценивания по БРС
	Зачет	
Повышенный	зачтено	90 – 100%
Базовый	зачтено	76 – 89%
Пороговый	зачтено	60 – 75%
Ниже порогового	незачтено	Ниже 60%

Критерии оценки знаний студентов по дисциплине

Оценка	Показатели
Зачтено	Студент знает: особенности педагогики и психологии игрового общения; методику подготовки, объяснения и проведения игр, классификацию и виды в конкретной ситуации и условиях; навыки составления сценариев игровых программ, игровых конкурсов; умеет интерпретировать игровой материал в соответствии с темой и содержанием игровой программы; не имеет существенных пробелов в знаниях учебного материала, не допускает принципиальные ошибки в выполнении предлагаемых заданий; не затрудняется делать выводы и отвечать на дополнительные вопросы преподавателя.
Незачтено	Студент демонстрирует незнание основного содержания дисциплины, обнаруживая существенные пробелы в знаниях учебного материала, допускает принципиальные ошибки в выполнении предлагаемых заданий; затрудняется делать выводы и отвечать на дополнительные вопросы преподавателя.

83. Вопросы, задания текущего контроля

Модуль 1: Практика использования игровых технологий

ПК-1 готовностью реализовывать образовательные программы по учебным предметам в соответствии с требованиями образовательных стандартов

1. Подготовить тематическую картотеку подвижных игр
2. Провести подготовленную игровую программу на уроке и на практике
3. Написать сценарий тематической игровой программы
4. Написать вступление к игре (по выбору студента), характеризующее время, место и ситуацию, в которой выступает ведущий.
5. Подготовить и провести игру с использованием стендов или плакатов
6. Объясните алгоритм создания названия и содержания конкурсно-игровой программы

Модуль 2: Функции и роль игровых технологий в образовательном процессе.

ПК-2 способностью использовать современные методы и технологии обучения и диагностики

1. Составить сценарий сюжетно-игровых и конкурсных программ по праву
2. Составить сценарий маршрутной игры
3. Организовать правовой тренинг для общения и знакомства с учащимися
4. Составить сценарий и провести игру с элементами театрализации
5. Проанализировать педагогические технологии, их цели и задачи

Модуль 3: Теория и методология игровых технологий на уроках права

ПК-1 готовностью реализовывать образовательные программы по учебным предметам в соответствии с требованиями образовательных стандартов

1. Охарактеризуйте игровые приемы проверки знаний учащихся на уроках права
2. Определите особенности использования игровых технологий в образовательном процессе.
3. Проанализируйте историю возникновения игровых технологий
4. Проанализируйте колendarно-тематический план 10 класса по курсу обществознание и определите темы в которых можно применить ролевые игры
5. Определите как влияет на развитие личности учащихся использование игровых

технологий в процессе обучения праву

Модуль 4: Техники и технологии игровой деятельности

ПК-2 способностью использовать современные методы и технологии обучения и диагностики

1. Проведите исследование на тему "развитие игровой деятельности школьников по праву".
2. Разработайте фрагмент урока по праву с использованием технологии деловой игры
3. Дайте характеристику технологии организации и проведению маршрутных игр и тренингов по праву
4. Выявите особенности использования игровой технологии на уроках права в различных по возрасту классах
5. Раскройте технологию организации и проведения театрализованных представлений по праву
6. Раскройте технологию организации и проведения деловых игр по праву в школе

84. Вопросы промежуточной аттестации

Десятый семестр (Зачет, ПК-1, ПК-2)

1. Раскройте значение игры для разностороннего развития личности ребенка
2. Определите воспитательные и развивающие функции игры школьника
3. Определите пути обогащения содержания и мотивы выбора игровой технологии на уроках права в школе
4. Охарактеризуйте игровую технологию, как составную часть педагогических технологий
5. Раскройте проблемы применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практике
6. Выявите социокультурное назначение игры
7. Раскройте функцию межнациональной коммуникации игровой технологии
8. Определите игротерапевтическую функцию игры
9. Охарактеризуйте развлекательную функцию игры
10. Проанализируйте диагностическую функцию игры
11. Охарактеризуйте педагогическое значение применения игровой технологии в школе
12. Перечислите и раскройте педагогические условия развития игровой технологии
13. Определите компоненты сюжетно-ролевой игры. Приведите примеры
14. Раскройте содержания понятия орнаментальные компоненты игры
15. Перечислите положительные результаты применения игровых технологий на уроках права в школе
16. Объясните алгоритм создания названия и содержания конкурсно-игровой программы
17. Подготовьте тематическую картотеку подвижных игр
18. Проведите подготовленную игровую программу на уроке и на практике
19. Объясните алгоритм создания названия и содержания конкурсно-игровой программы
20. Составить сценарий сюжетно-игровых и конкурсных программ по праву
21. Составить сценарий маршрутной игры
22. Организовать правовой тренинг для обобщения и знакомства с учащимися
23. Составить сценарий и провести игру с элементами театрализации
24. Подготовить и провести игру с использованием стендов или плакатов
25. Написать вступление к игре (по выбору студента), характеризующее время, место и ситуацию, в которой выступает ведущий

85. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Промежуточная аттестация проводится в форме (выбрать форму в соответствии с учебным планом) экзамена и (или) зачета, (защиты курсовых работ, отчетов по практике).

Зачет служит формой проверки усвоения учебного материала практических и семинарских занятий, готовности к практической деятельности, успешного выполнения студентами лабораторных и курсовых работ, производственной и учебной практик и выполнения в процессе этих практик всех учебных поручений в соответствии с утвержденной программой.

При балльно-рейтинговом контроле знаний итоговая оценка выставляется с учетом набранной суммы баллов.

Собеседование (устный ответ) на зачете

Для оценки сформированности компетенции посредством собеседования (устного ответа) студенту предварительно предлагается перечень вопросов или комплексных заданий, предполагающих умение ориентироваться в проблеме, знание теоретического материала, умения применять его в практической профессиональной деятельности, владение навыками и приемами выполнения практических заданий.

При оценке достижений студентов необходимо обращать особое внимание на:

- усвоение программного материала;
- умение излагать программный материал научным языком;
- умение связывать теорию с практикой;
- умение отвечать на видоизмененное задание;
- владение навыками поиска, систематизации необходимых источников литературы по изучаемой проблеме;
- умение обосновывать принятые решения;
- владение навыками и приемами выполнения практических заданий;
- умение подкреплять ответ иллюстративным материалом.

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

Основная литература

1. Антонова, М.В. Методические рекомендации для организации занятий курса по профессиональной ориентации «Профессиональный навигатор» для 9 класса общеобразовательных организаций [Электронный ресурс] / М.В. Антонова. - Москва : Русское слово — учебник, 2017. - 73 с. - URL <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=485733>

2. Бабина, Н.Ф. Технология: методика обучения и воспитания : в 2-х ч. / Н.Ф. Бабина. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2015. – Ч. 1. – 300 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=276260> – ISBN 978-5-4475-3763-0. – DOI 10.23681/276260. – Текст : электронный.

3. Внеурочная деятельность: содержание и технологии реализации : методическое пособие [Электронный ресурс] / науч. ред. И.В. Муштавинская, Т.С. Кузнецова. - Санкт-Петербург : КАРО, 2016. - 256 с. - URL <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=462868>

Дополнительная литература

1. Комарова, И.В. Технология проектно-исследовательской деятельности школьников в условиях ФГОС [Электронный ресурс] / И.В. Комарова. - Санкт-Петербург : КАРО, 2015. - 128 с. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=462122>

2. Медникова, Л.А. Педагогические технологии в начальном образовании : учебное пособие / Л.А. Медникова, А.Р. Лопатин ; Костромской государственный университет имени Н. А. Некрасова. – Кострома : Костромской государственный университет (КГУ), 2015. – 268 с. ил., табл., схем. – Режим доступа: по подписке. – URL <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275643> – ISBN 978-5-7591-1463-5. – Текст : электронный.

3. Технологии развития универсальных учебных действий учащихся в урочной и внеурочной деятельности : учебно-методическое пособие [Электронный ресурс] / под общ. ред. С.С. Татарченковой. - Санкт-Петербург : КАРО, 2015. - 112 с. - URL <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=462686>

4. Цибулькинова, В.Е. Педагогические технологии. Здоровьесберегающие технологии в общем образовании : учебное пособие (с практикумом) для студентов педагогических вузов / В.Е. Цибулькинова, Е.А. Леванова ; под общ. ред. Е.А. Левановой ; учред. Московский педагогический государственный университет ; Факультет педагогики и психологии. – Москва : Московский педагогический государственный университет (МПГУ), 2017. – 148 с. : табл. – Режим доступа: по подписке. – URL <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=471794> – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4263-0490-1. – Текст : электронный.

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. <http://window.edu.ru/> - Единое окно доступа к образовательным ресурсам
2. <http://pedagogika-rao.ru> - Журнал «Педагогика»
3. <http://pedagogy.ru/> - Педагогическая энциклопедия
4. <https://fgos.ru/> - Федеральные государственные образовательные стандарты

5. <http://www.profile-edu.ru/> - Педагогика для всех

11. Методические указания обучающимся по освоению дисциплины (модуля)

При освоении материала дисциплины необходимо:

- спланировать и распределить время, необходимое для изучения дисциплины;
- конкретизировать для себя план изучения материала;
- ознакомиться с объемом и характером внеаудиторной самостоятельной работы для полноценного освоения каждой из тем дисциплины.

Сценарий изучения курса:

- проработайте каждую тему по предлагаемому ниже алгоритму действий;
- регулярно выполняйте задания для самостоятельной работы, своевременно отчитывайтесь преподавателю об их выполнении;
- изучив весь материал, проверьте свой уровень усвоения содержания дисциплины и готовность к сдаче зачета/экзамена, выполнив задания и ответив самостоятельно на примерные вопросы для промежуточной аттестации.

Алгоритм работы над каждой темой:

- изучите содержание темы вначале по лекционному материалу, а затем по другим источникам;
- прочитайте дополнительную литературу из списка, предложенного преподавателем;
- выпишите в тетрадь основные понятия и категории по теме, используя лекционный материал или словари, что поможет быстро повторить материал при подготовке к промежуточной аттестации;
- составьте краткий план ответа по каждому вопросу, выносимому на обсуждение на аудиторном занятии;
- повторите определения терминов, относящихся к теме;
- продумайте примеры и иллюстрации к обсуждению вопросов по изучаемой теме;
- подберите цитаты ученых, общественных деятелей, публицистов, уместные с точки зрения обсуждаемой проблемы;
- продумывайте высказывания по темам, предложенным к аудиторным занятиям.

Рекомендации по работе с литературой:

- ознакомьтесь с аннотациями к рекомендованной литературе и определите основной метод изложения материала того или иного источника;
- составьте собственные аннотации к другим источникам, что поможет при подготовке рефератов, текстов речей, при подготовке к промежуточной аттестации;
- выберите те источники, которые наиболее подходят для изучения конкретной темы;
- проработайте содержание источника, сформулируйте собственную точку зрения на проблему с опорой на полученную информацию.

12. Перечень информационных технологий

Реализация учебной программы обеспечивается доступом каждого студента к информационным ресурсам – электронной библиотеке и сетевым ресурсам Интернет. Для использования ИКТ в учебном процессе используется программное обеспечение, позволяющее осуществлять поиск, хранение, систематизацию, анализ и презентацию информации, экспорт информации на цифровые носители, организацию взаимодействия в реальной и виртуальной образовательной среде.

Индивидуальные результаты освоения дисциплины студентами фиксируются в электронной информационно-образовательной среде университета.

12.1 Перечень программного обеспечения

1. Microsoft Windows 7 Pro
2. Microsoft Office Professional Plus 2010
3. 1С: Университет ПРОФ

12.2 Перечень информационно-справочных систем

1. Информационно-правовая система «ГАРАНТ» (<http://www.garant.ru>)
2. справочная правовая система «Консультант Плюс» (<http://www.consultant.ru>)

12.2 Перечень современных профессиональных баз данных

1. Профессиональная база данных «Открытые данные Министерства образования и науки РФ» (<http://xn----8sb1cdzzacvuc0jbg.xn--80abucjiibhv9a.xn--p1ai/opendata/>)
2. Электронная библиотечная система Znanium.com (<http://znanium.com/>)
3. Единое окно доступа к образовательным ресурсам (<http://window.edu.ru>)

13. Материально-техническое обеспечение дисциплины(модуля)

Для проведения аудиторных занятий необходим стандартный набор специализированной учебной мебели и учебного оборудования, а также мультимедийное оборудование для демонстрации презентаций на лекциях. Для проведения практических занятий, а также организации самостоятельной работы студентов необходим компьютерный класс с рабочими местами, обеспечивающими выход в Интернет.

Индивидуальные результаты освоения дисциплины фиксируются в электронной информационно-образовательной среде университета.

Реализация учебной программы обеспечивается доступом каждого студента к информационным ресурсам – электронной библиотеке и сетевым ресурсам Интернет. Для использования ИКТ в учебном процессе необходимо наличие программного обеспечения, позволяющего осуществлять поиск информации в сети Интернет.

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Лаборатория вычислительной техники № 212.

Помещение укомплектовано специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Основное оборудование:

Наборы демонстрационного оборудования: автоматизированное рабочее место в составе (мультимедийный проектор, экран).

Лабораторное оборудование: автоматизированное рабочее место (компьютеры – 9 шт.).

Учебно-наглядные пособия:

Презентации.

Помещение для самостоятельной работы № 114.

Помещение укомплектовано специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Основное оборудование:

Компьютерная техника с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета (персональный компьютер 1 шт., телевизор LG).

Учебно-наглядные пособия:

Презентации.

Помещение для самостоятельной работы № 101. Читальный зал.

Помещение укомплектовано специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Основное оборудование:

Компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета (компьютер 10 шт., проектор с экраном 1 шт., многофункциональное устройство 1 шт., принтер 1 шт.).

Учебно-наглядные пособия:

Учебники и учебно-методические пособия, периодические издания, справочная литература
Стенды с тематическими выставками.