

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

Физико-математический факультет

Кафедра информатики и вычислительной техники

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Наименование дисциплины (модуля): Игровые технологии в обучении информатике

Уровень ОПОП: Бакалавриат

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

Профиль подготовки: Математика. Информатика

Форма обучения: Очная

Разработчики:

Зубрилина М. С., старший преподаватель

Зубрилин А. А., канд. филос. наук, доцент

Программа рассмотрена и утверждена на заседании кафедры, протокол № 11 от 18.05.2017 года



Зав. кафедрой _____ Вознесенская Н. В.

Программа рассмотрена и утверждена на заседании кафедры, протокол № 11 от 12.06.2019 года



Зав. кафедрой _____ Вознесенская Н. В.

Программа с обновлениями рассмотрена и утверждена на заседании кафедры, протокол № 1 от 31.08.2020 года



Зав. кафедрой _____ Зубрилин А. А.

1. Цель и задачи изучения дисциплины

Цель изучения дисциплины - формирование навыков разработки занимательных материалов по информатике и умений организации уроков информатики на основе игровых технологий.

Задачи дисциплины:

- формирование знаний о занимательных материалах учебного характера по информатике;
- формирование умений разработки занимательных материалов по информатике на компьютере и с использованием онлайн-сервисов;
- формирование умений разрабатывать урок информатики с включением на него игровых технологий;
- выработка умений проведения уроков информатики с использованием игровых технологий;
- формирование умений разрабатывать элективный курс по обучению старшеклассников созданию занимательных материалов по информатике.

2 Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина Б1.В.ДВ.02.04 «Игровые технологии в обучении информатике» относится к вариативной части учебного плана.

Дисциплина изучается на 3 курсе, в 5, 6 семестрах.

Для изучения дисциплины требуется: владение навыком работы за компьютером и базовые знания методики обучения информатике

Изучению дисциплины «Игровые технологии в обучении информатике» предшествует освоение дисциплин (практик):

Информационные технологии в образовании.

Освоение дисциплины «Игровые технологии в обучении информатике» является необходимой основой для последующего изучения дисциплин (практик):

Методика обучения информатике;

Методика обучения информатике в профильных классах.

Областями профессиональной деятельности, на которую ориентирует дисциплина «Игровые технологии в обучении информатике», являются образование, социальная сфера, культура.

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 сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель), утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты №544н от 18.10.2013).

Выпускник должен обладать следующими профессиональными компетенциями (ПК) в соответствии с видами деятельности:

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: технологию проведения уроков информатики с использованием игровых технологий; уметь: проводить уроки информатики с применением игровых технологий; владеть: навыком разработки элективных курсов по информатике.
--	---

ПК-3 способностью решать задачи воспитания и духовно-нравственного развития, обучающихся в учебной и внеучебной деятельности

ПК-3 способностью решать задачи воспитания и духовно-нравственного развития, обучающихся в учебной и внеучебной деятельности	знать: программные средства компьютера и сервисы сети Интернет по разработке занимательных материалов к урокам информатики; уметь: создавать занимательные материалы по информатике на компьютере; владеть: навыком отбора сервисов сети Интернет по разработке занимательных материалов к урокам информатики.
--	--

4 Объем дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Пятый семестр	Шестой семестр
Контактная работа (всего)	74	36	38
Практические	74	36	38
Самостоятельная работа (всего)	106	72	34
Виды промежуточной аттестации			
Зачет			+
Общая трудоемкость часы	180	108	72
Общая трудоемкость зачетные единицы	5	3	2

5 Содержание дисциплины

5.1. Содержание модулей дисциплины

Модуль 1. Разновидности игр к школьному курсу информатики:

Элементы игрового компонента. Занимательность как элемент игрового компонента. Технология разработки кроссвордов. Технология разработки сканвордов. Технология создания ребусов. Технология создания криптограмм. Технология создания словесных головоломок. Технология создания загадок. Технология создания задач-рисунков.

Модуль 2. Технология разработки игр к обучению информатике:

Программные продукты и онлайн-сервисы по разработке занимательных материалов. Онлайн-сервисы по разработке кроссвордов. Онлайн-сервисы по разработке сканвордов. Онлайн-сервисы по разработке ребусов. Онлайн-сервисы по разработке задач-рисунков. Онлайн-сервисы по разработке и оформлению криптограмм. Защита проектной работе по разработке игровых материалов по информатике.

Модуль 3. Методика обучения базовому курсу информатики с использованием игр:

Методические приемы использования кроссвордов в обучении информатике в основной школе. Методические приемы использования сканвордов в обучении информатике в основной школе. Методические приемы использования ребусов в обучении информатике в

основной школе. Использование ребусов как инструмента мотивации в обучении информатике в основной школе. Методические приемы использования криптограмм в обучении информатике в основной школе. Методические приемы использования загадок и словесных головоломок в обучении информатике в основной школе. Методические приемы использования нестандартных графических материалов в обучении информатике в основной школе. Защита проектной работы по использованию занимательных материалов в обучении информатике.

Модуль 4. Методика обучения профильному курсу информатики с использованием игр:

Элективные курсы по разработке занимательных материалов. Разработка элективного курса по созданию занимательных материалов. Методические вопросы реализации элективного курса по созданию занимательных материалов. Критерии оценивания результативности реализации элективного курса по созданию занимательных материалов. Защита проектной работе.

52. Содержание дисциплины: Практические (74 ч.)

Модуль 1. Разновидности игр к школьному курсу информатики (18 ч.)

Тема 1. Элементы игрового компонента (2 ч.)

Игра как способ обучения. Виды игр. Игры к школьному курсу информатики

Тема 2. Занимательность как элемент игрового компонента (2 ч.)

Занимательность: определение, виды. Занимательность в обучении информатике

Тема 3. Технология разработки кроссвордов (2 ч.) Кроссворд как способ кодирования текстовой. Кроссворды в обучении информатике. Способы разработки кроссвордов

Тема 4. Технология разработки сканвордов (2 ч.)

Сканворд как способ кодирования. Сканворды в обучении информатике. Способы разработки сканвордов

Тема 5. Технология создания ребусов (2 ч.)

Ребус как способ графического кодирования информации. Ребусы в обучении информатике. Способы разработки ребусов

Тема 6. Технология создания криптограмм (2 ч.)

Криптограмма как способ текстово-числового кодирования информации. Криптограммы в обучении информатике. Способы разработки криптограмм

Тема 7. Технология создания словесных головоломок (2 ч.)

Словесные головоломки: определение, виды, особенности. Словесные головоломки в обучении информатике. Способы разработки словесных головоломок

Тема 8. Технология создания загадок (2 ч.)

Загадки: определение, виды, особенности. Загадки в обучении информатике. Способы разработки словесных загадок

Тема 9. Защита проектной работе по разработке игровых материалов по информатике (2 ч.)

Защита проекта. Презентование проекта. Саморефлексия.

Модуль 2. Технология разработки игр к обучению информатике (18 ч.)

Тема 10. Программные продукты и онлайн-сервисы по разработке занимательных материалов (2 ч.)

Приложения и онлайн-сервисы для разработки занимательных материалов.

Тема 11. Программные продукты и онлайн-сервисы по разработке занимательных материалов (2 ч.)

Приложения и онлайн-сервисы для разработки занимательных материалов.

Тема 12. Онлайн-сервисы по разработке кроссвордов (2 ч.)

Онлайн-сервисы для разработки кроссвордов. Анализ сервисов. Преимущества и недостатки. Способы создания учебных материалов.

Тема 13. Онлайн-сервисы по разработке сканвордов (2 ч.)

Онлайн-сервисы для разработки сканвордов. Анализ сервисов. Преимущества и недостатки.

Способы создания учебных материалов.

Тема 14. Онлайн-сервисы по разработке ребусов (2 ч.)

Онлайн-сервисы для разработки ребусов. Анализ сервисов. Преимущества и недостатки. Способы создания учебных материалов.

Тема 15. Онлайн-сервисы по разработке задач-рисунков (2 ч.)

Онлайн-сервисы для разработки задач-рисунков. Анализ сервисов. Преимущества и недостатки. Способы создания учебных материалов.

Тема 16. Онлайн-сервисы по разработке и оформлению криптограмм (2 ч.)

Онлайн-сервисы для разработки криптограмм. Анализ сервисов. Преимущества и недостатки. Способы создания учебных материалов.

Тема 17. Защита проектной работе по разработке игровых материалов по информтиаке (2 ч.)

Защита проекта. Презентование проекта. Саморефлексия.

Тема 18. Защита проектной работе по разработке игровых материалов по информатике (2 ч.)

Защита проекта. Презентование проекта. Саморефлексия.

Модуль 3. Методика обучения базовому курсу информатики с использованием игр (18 ч.)

Тема 19. Методические приемы использования кроссвордов в обучении информатике в основной школе (2 ч.)

Способы включения кроссвордов в обучении информатике в школе. Особенности использования кроссвордов в основной школе.

Тема 20. Методические приемы использования сканвордов в обучении информатике в основной школе (2 ч.)

Способы включения сканвордов в обучении информатике в школе. Особенности использования сканвордов в основной школе.

Тема 21. Методические приемы использования ребусов в обучении информатике в основной школе (2 ч.)

Способы включения ребусов в обучении информатике в школе. Особенности использования ребусов в основной школе.

Тема 22. Использования ребусов как инструмента мотивации в обучении информатике в основной школе (2 ч.)

Мотивация в обучении. Ребусные технологии как инструмент внешней и внутренней мотивации.

Тема 23. Методические приемы использования криптограмм в обучении информатике в основной школе (2 ч.)

Способы включения криптограмм в обучении информатике в школе. Особенности использования криптограмм как инструмента кодирования в основной школе.

Тема 24. Методические приемы использования загадок и словесных головоломок в обучении информатике в основной школе (2 ч.)

Методические приемы использования загадок и словесных головоломок в обучении информатике в основной школе. Выявление места данных средств в обучении информатике.

Тема 25. Методические приемы использования нестандартных графических материалов в обучении информатике в основной школе (2 ч.)

Методические приемы использования нестандартных графических материалов в основной школе. Выявление места данных средств в обучении информатике.

Тема 26. Защита проектной работы по использованию занимательных материалов в обучении информатике (2 ч.)

Презентация разработанного урока с использованием занимательных материалов.

Тема 27. Защита проектной работы по использованию занимательных материалов в обучении информатике (2 ч.)

Методические материалы к разработанному уроку с использованием занимательных материалов.

Модуль 4. Методика обучения профильному курсу информатики с использованием игр (20 ч.)

Тема 28. Элективные курсы по разработке занимательных материалов (2 ч.)

Обзор элективных курсов по информатике по подготовке занимательных материалов.

Особенности подобных курсов.

Тема 29. Элективные курсы по разработке занимательных материалов (2 ч.)

Изучение элективного курса, посвященного разработке занимательных (игровых) материалов.

Изучение вопросов:

Какие занимательные (игровые) материалы предлагается использовать?

Какие инструменты для создания занимательных (игровых) материалов применяются?

Какие проекты авторы электива предлагают обучающимся?

Тема 30. Разработка элективного курса по созданию занимательных материалов (2 ч.)

Разработка элективного курса, посвященного созданию занимательных (игровых) материалов. Формирование целей и задач элективного курса. Тематическое планирование. Содержание.

Тема 31. Разработка элективного курса по созданию занимательных материалов (2 ч.)

Разработка контрольных мероприятий для элективного курса, посвященного созданию занимательных (игровых) материалов: задания для входного, текущего, промежуточного и итогового контроля.

Тема 32. Методические вопросы реализации элективного курса по созданию занимательных материалов (2 ч.)

Особенности организации занятий.

Организация проектной деятельности учащихся по разработке занимательных материалов.

Тема 33. Методические вопросы реализации элективного курса по созданию занимательных материалов (2 ч.)

Проведение занятия элективного курса по разработке занимательных материалов..

Тема 34. Методические вопросы реализации элективного курса по созданию занимательных материалов (2 ч.)

Проведение занятия элективного курса по разработке занимательных материалов..

Тема 35. Методические вопросы реализации элективного курса по созданию занимательных материалов (2 ч.)

Проведение занятия элективного курса по разработке занимательных материалов..

Тема 36. Критерии оценивания результативности реализации элективного курса по созданию занимательных материалов (2 ч.)

Количественное и качественное оценивание деятельности обучаемых на элективном курсе по разработке занимательных материалов.

Характеристика деятельности обучаемых на элективном курсе.

Тема 37. Защита проектной работы (2 ч.)

Представление и защита разработанные материалы по дисциплине.

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

6.1 Вопросы и задания для самостоятельной работы Пятый семестр (72 ч.)

Модуль 1. Разновидности игр к школьному курсу информатики (36 ч.)

Вид СРС: *Выполнение индивидуальных заданий

Дайте обзор занимательных материалов, которые можно использовать в обучении информатике.

Модуль 2. Технология разработки игр к обучению информатике (36 ч.)

Вид СРС: *Выполнение индивидуальных заданий

Используя сервисы сети Интернет и приложения компьютера, разработайте систему занимательных материалов к одному из разделов школьного курса информатики.

Шестой семестр (34 ч.)

Модуль 3. Методика обучения базовому курсу информатики с использованием игр (17 ч.)

Вид СРС: *Выполнение индивидуальных заданий

Разработайте и проведите фрагмент урока информатики с применением игровых технологий.

Модуль 4. Методика обучения профильному курсу информатики с использованием игр (17 ч.)

Вид СРС: *Выполнение индивидуальных заданий

Разработайте проект для реализации в рамках элективного курса по обучению старшеклассников разработке занимательных материалов.

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-3	3 курс, Пятый семестр		Модуль 1: Разновидности игр к школьному курсу информатики.
ПК-3	3 курс, Пятый семестр		Модуль 2: Технология разработки игр к обучению информатике.
ПК-1	3 курс, Шестой семестр	Зачет	Модуль 3: Методика обучения базовому курсу информатики с использованием игр.
ПК-1	3 курс, Шестой семестр	Зачет	Модуль 4: Методика обучения профильному курсу информатики с использованием игр.

Сведения об иных дисциплинах, участвующих в формировании данных компетенций:

Компетенция ПК-1 формируется в процессе изучения дисциплин:

3D моделирование, Алгебра и теория чисел, Алгоритмический подход в обучении математике, Аналитические вычисления в системах компьютерной математики, Аналитические методы исследования геометрических объектов, Вводный курс математики, Векторно-координатный метод решения геометрических задач, Визуализация и анимация в 3D редакторах, Внеурочная деятельность учащихся по информатике, Вычислительный эксперимент в свободных средах программирования, Геометрические и физические приложения определенного интеграла, Геометрия, Задачи с параметрами и методы их решения, Защита информации в компьютерных сетях, Имитационное моделирование, Интеграция алгебраического и геометрического методов в обучении математике, Интернет-технологии, Информационная безопасность в образовании, Информационные системы, Искусственный интеллект и экспертные системы, Исследовательская и проектная деятельность в обучении математике, Исследовательская и проектная деятельность учащихся по информатике, Исторический подход в обучении математике, Комбинаторные

конструкции и производящие функции, Компетентностный подход в обучении математике, Компьютерная алгебра, Компьютерная графика, Компьютерное моделирование, Компьютерные сети, Криптографические основы безопасности, Математические методы обработки экспериментальных данных, Математический анализ, Математическое моделирование, Методика обучения информатике,

Методика обучения математике, Методика обучения математике в профильных классах, Методика обучения учащихся нестандартным методам решения математических задач, Методика подготовки к государственной итоговой аттестации по математике, Методология обучения математике, Методы аксиоматического построения алгебраических систем, Методы научного познания в обучении математике, Методы решения задач государственной итоговой аттестации по математике, Методы решения задач по информатике, Методы решения трансцендентных уравнений, неравенств и их систем, Моделирование в системах динамической математики, Нестандартные методы решения математических задач, Общая теория линейных операторов и ее приложение к решению геометрических задач, Особенности подготовки к единому государственному экзамену по математике на базовом уровне, Практикум по информационным технологиям, Применение систем динамической математики в образовании, Программирование, Проектирование в системах автоматизированного проектирования, Проектирование информационно-образовательной среды, Разработка интерактивного учебного контента, Разработка приложений в Microsoft Visual Studio, Разработка электронных образовательных ресурсов и методика их оценки, Реализация прикладной направленности в обучении математике, Решение геометрических задач средствами компьютерного моделирования, Решение задач по криптографии, Решение задач повышенного уровня сложности по алгебре, Решение задач повышенного уровня сложности по геометрии, Решение задач повышенного уровня сложности по математическому анализу, Решение задач повышенного уровня сложности по теории вероятностей, Решение олимпиадных задач по информатике, Решение прикладных задач информатики, Свободное программное обеспечение в образовании, Свободные инструментальные системы, Системы компьютерной математики, Современные средства оценивания результатов обучения, Современные технологии в обучении математике, Современный урок информатики, Современный урок математики, Теоретические основы информатики, Теория рядов и ее приложения, Технологии дополненной и виртуальной реальности, Технологии разработки мобильных приложений, Технологический подход в обучении математике, Технология обучения математическим доказательствам в школе, Технология обучения математическим понятиям в школе, Технология обучения учащихся решению математических задач, Технология работы с теоремой в обучении математике, Технология разработки и методика проведения элективных курсов по математике, Технология укрупнения дидактических единиц в обучении математике, Формы и методы работы с одаренными детьми по математике, Численные методы, Экстремальные задачи в школьном курсе математики, Элементарная математика, Элементы конструктивной геометрии в школьном курсе математики, Элементы математического анализа в комплексной области, Элементы функционального анализа.

Компетенция ПК-3 формируется в процессе изучения дисциплин:

Внеурочная деятельность учащихся по информатике, Игровые технологии в обучении информатике, Исследовательская и проектная деятельность учащихся по информатике, История математики, Основы вожатской деятельности, Профессиональная компетентность классного руководителя, Современный урок информатики.

8.2 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 умеет разрабатывать занимательные материалы к обучению информатики и реализовывать игровые технологии на уроках информатики
Незачтено	Студент не умеет разрабатывать занимательные материалы к обучению информатики и слабо владеет навыком реализации игровых технологий на уроках информатики

8.3 Вопросы, задания текущего контроля

Модуль 1: Разновидности игр к школьному курсу информатики

ПК-3 способностью решать задачи воспитания и духовно-нравственного развития, обучающихся в учебной и внеучебной деятельности

1. Проведите анализ занимательных материалов, которые можно использовать в обучении информатике

Модуль 2: Технология разработки игр к обучению информатике

ПК-3 способностью решать задачи воспитания и духовно-нравственного развития, обучающихся в учебной и внеучебной деятельности

1. Изучите сервисы сети Интернет по разработке занимательных материалов.

2. Используя один из сервисов сети Интернет, разработайте интересные материалы к изучению одного из разделов информатики.

Модуль 3: Методика обучения базовому курсу информатики с использованием игр

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

1. Разработайте урок информатики с применением игровых технологий.

2. К разрабатываемому уроку создайте презентацию.

Модуль 4: Методика обучения профильному курсу информатики с использованием игр

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

1. Разработайте структуру элективного курса по созданию интересных материалов по информатике.

2. Наполните структуру элективного курса содержанием.

8.4 Вопросы промежуточной аттестации

Шестой семестр (Зачет, ПК-1)

1. Дайте понятие «интересный материал». Приведите примеры интересных материалов к обучению информатике.

2. Расскажите о интересности как элементе игрового компонента.

3. Раскройте дидактические возможности кроссвордов и сканвордов как средств контроля и актуализации знаний и умений по информатике.

4. Раскройте технологию разработки кроссвордов.

5. Раскройте технологию разработки сканвордов.

6. Раскройте технологию создания ребусов как средства шифрования рисунками и символическими обозначениями.

7. Раскройте технологию создания криптограмм.

8. Раскройте технологию создания словесных головоломок.

9. Раскройте технологию создания загадок.

10. Раскройте технология создания задач-рисунков.

11. Расскажите о онлайн-сервисах по разработке интересных материалов.

12. Расскажите о программных продуктах по разработке интересных материалов.

13. Раскройте технологию использования онлайн-сервисов по разработке кроссвордов.

14. Раскройте технологию использования онлайн-сервисов по разработке сканвордов.

15. Раскройте технологию использования онлайн-сервисов по разработке ребусов.

16. Раскройте технологию использования онлайн-сервисов по разработке задач-рисунков.

17. Раскройте технологию использования онлайн-сервисов по разработке и оформлению криптограмм.

18. Раскройте методические приемы использования кроссвордов в обучении информатике в основной школе.

19. Раскройте методические приемы использования сканвордов в обучении информатике в основной школе.

20. Раскройте методические приемы использования ребусов в обучении информатике в основной школе.

21. Расскажите о технологии использования ребусов как инструмента мотивации в обучении информатике в основной школе.

22. Раскройте методические использования криптограмм в обучении информатике в основной школе.

23. Раскройте методические приемы использования загадок и словесных головоломок в обучении информатике в основной школе.

24. Расскажите о способах использования нестандартных графических материалов в обучении информатике в основной школе.

25. Расскажите об элективных курсах по разработке занимательных материалов.
26. Приведите разработку элективного курса по созданию занимательных материалов.
27. Раскройте методические вопросы реализации элективного курса по созданию занимательных материалов
28. Опишите критерии оценивания результативности реализации элективного курса по созданию занимательных материалов.

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

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета.

Зачет позволяет оценить сформированность компетенций, теоретическую подготовку студента, его способность к творческому мышлению, готовность к практической деятельности, приобретенные навыки самостоятельной работы, умение синтезировать полученные знания и применять их при решении практических задач.

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

Устный ответ на зачете

Для оценки сформированности компетенции посредством 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.

Индивидуальное задание

При определении уровня достижений студентов при решении учебных задач необходимо обращать особое внимание на следующее:

- способность определять и принимать цели учебной задачи, самостоятельно и творчески планировать ее решение как в типичной, так и в нестандартной ситуации;
- систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам программы;
- точное использование научной терминологии, стилистически грамотное, логически правильное изложение ответа на вопросы и задания;
- владение инструментарием учебной дисциплины, умение его эффективно использовать
- в постановке и решении учебных задач;
- грамотное использование основной и дополнительной литературы;
- умение использовать современные информационные технологии для решения учебных задач, использовать научные достижения других дисциплин;
- творческая самостоятельная работа на практических, лабораторных занятиях, активное участие в групповых обсуждениях, высокий уровень культуры исполнения заданий.

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

Основная литература

1. Кузнецов, А. С. Общая методика обучения информатике [Электронный ресурс] : учебное пособие / А. С. Кузнецов, Т. Б. Захарова, А. С. Захаров. – М. : Прометей, 2016. – Ч. 1. – 300 с. – Режим доступа : // biblioclub.ru/index.php?page=book&id=438600
2. Методика обучения и воспитания информатике [Электронный ресурс] : учебное

пособие / авт.-сост. Г.И. Шевченко, Т.А. Куликова, А.А. Рыбакова . – Ставрополь : Северо-Кавказский Федеральный университет (СКФУ), 2017. – 172 с. : ил. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=467105>

Дополнительная литература

1. Днепровская, Н.В. Открытые образовательные ресурсы / Н.В. Днепровская, Н.В. Комлева. – 2-е изд., испр. – Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. – 140 с. : ил. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428994>. – Библиогр. в кн. – Текст : электронный.

2. Лобачев, С. Основы разработки электронных образовательных ресурсов : учебный курс / С. Лобачев. – 2-е изд., исправ. – Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. – 189 с. : ил. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429160>. – Библиогр. в кн. – Текст : электронный.

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. <http://metodist.lbz.ru> - Методическая служба. Издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний» [Электронный ресурс]. - URL: <http://metodist.lbz.ru>

2. <http://school-collection.edu.ru> - Единая коллекция Цифровых Образовательных [Электронный ресурс]. - URL: <http://school-collection.edu.ru>

3. <http://www.lbz.ru> - Издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний» [Электрон-ный ресурс] / Официальный сайт издательства «БИНОМ. Лаборатория знаний». - М.: «БИНОМ. Лаборатория знаний». - URL: <http://www.lbz.ru/>

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, организацию взаимодействия в реальной и виртуальной образовательной среде.

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

121 Перечень программного обеспечения

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

122 Перечень информационных справочных систем

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

123 Перечень современных профессиональных баз данных

1. Профессиональная база данных «Открытые данные Министерства образования и науки РФ» (<http://xn---8sblcdzzacvuc0jbg.xn--80abucjiibhv9a.xn--p1ai/opendata/>)
2. Профессиональная база данных «Портал открытых данных Министерства культуры Российской Федерации» (<http://opendata.mkrf.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, систематизацию, анализ и презентацию информации, экспорт информации на цифровые носители.

Оснащение аудиторий

Помещение для самостоятельной работы.

Читальный зал электронных ресурсов, № 101 б.

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 12 шт., мультимедийный проектор 1 шт., многофункциональное устройство 1 шт., принтер 1 шт.).

Учебно-наглядные пособия:

Презентации, электронные диски с учебными и учебно-методическими пособиями.