

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Костромской государственный университет»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

**ИГРОВЫЕ КЕЙСЫ В ЭКСПЕРТИЗЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ  
РЕЗУЛЬТАТОВ**

Направление подготовки «44.04.02 Психолого-педагогическое образование»

Направленность «Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред»

Квалификация (степень) выпускника: магистр

**Кострома  
2020**

Рабочая программа дисциплины **«Игровые кейсы в экспертизе образовательных результатов»** по направлению подготовки 44.04.02 «Психолого-педагогическое образование», направленность «Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред», разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом, утвержденным приказом МОН №127 от 22.02.2018 г.

Разработал: Козырева Т.В., доцент кафедры психолого-педагогического образования, к.пед.н., доцент

Рецензент: Захарова Ж.А., заведующий кафедрой психолого-педагогическое образование, д.пед.н., доцент

**УТВЕРЖДЕНО:**

На заседании кафедры психолого-педагогического образования:

Протокол заседания кафедры № 12 от 06 мая 2020 г.

Заведующий кафедрой психолого-педагогического образования  
д.п.н., профессор Ж.А. Захарова

**ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:**

На заседании кафедры психолого-педагогического образования:

Протокол заседания кафедры № 9 от 29 апреля 2021 г.

Заведующий кафедрой психолого-педагогического образования  
д.п.н., профессор Ж.А. Захарова

**ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:**

На заседании кафедры психолого-педагогического образования:

Протокол заседания кафедры № 10 от 10 марта 2022 г.

Заведующий кафедрой психолого-педагогического образования  
д.п.н., профессор Ж.А. Захарова

## **1. Цели и задачи освоения дисциплины**

*Цель дисциплины (модуля)* сформировать готовность к реализации Игровых кейсов с целью мониторинга результатов образования обучающихся

*Задачи дисциплины (модуля):*

Познакомить студентов с различными форматами деловых игр (в том числе, бизнес-игр), ситуационно-ролевых игр, социально-моделирующих.

Сформировать у студентов умения и навыки проведения игр, для решения образовательных задач.

Сформировать у студентов умения и навыки замера образовательных результатов с помощью игровых кейсов

## **2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

**освоить компетенцию:**

**ОПК-5** Способен разрабатывать программы мониторинга результатов образования обучающихся, разрабатывать и реализовывать программы преодоления трудностей в обучении.

Код и содержание индикаторов компетенции:

ОПК-5.1. Знает: виды, цели, результаты международных исследований качества образования; способы и методы организации мониторинговых исследований, типологию мониторингов, методологический инструментарий мониторинга; технологию диагностирования образовательных результатов, принципы диагностирования, понимает механизмы выявления индивидуальных особенностей, перспектив развития личности обучающегося, способы преодоления затруднений в обучении. ОПК-5.2. Умеет: разрабатывать программы регулярного отслеживания результатов освоения образовательной программы обучающимися, умеет разрабатывать программы целенаправленной деятельности по преодолению трудностей в обучении; осуществлять отбор диагностического инструментария, проводить анализ результатов диагностического исследования, организовывать педагогическое взаимодействие со специалистами в области образования (психологом, логопедом, социальным педагогом и др.).

ОПК-5.3. Владеет: методами организации и проведения педагогического мониторинга освоения обучающимися образовательной программы уровня обучения; разрабатывает программы целенаправленной деятельности по преодолению образовательных дефицитов обучающихся; использует современные способы диагностики и мониторинга с учетом применения информационно-коммуникационных технологий; отбирает и систематизирует комплекс критериев для формирования инструментария мониторинга образовательных результатов обучающихся по освоению образовательной программы уровня обучения; проводит мониторинг образовательных результатов и осуществляет их анализ; проводит корректировку учебной деятельности исходя из данных мониторинга образовательных результатов с учетом индивидуальных возможностей и образовательных потребностей обучающихся и проектирует комплекс мероприятий по преодолению трудностей в обучении.

В ходе освоения дисциплины студент должен:

Знать: Понятие, форматы и алгоритмы организации деловых игр (в том числе, бизнес-игр), ситуационно-ролевых игр, социально-моделирующей игры, их методику проведения для решения образовательных задач и способы замера этих результатов; возможности игры в формировании компетенций обучающихся.

Уметь: работать с научной, учебной литературой; конспектировать монографии ученых; творчески перерабатывать полученную информацию; искать связь существующих теоретических концепций с практическим опытом реализации

игротехнической деятельности; использовать знания при интерпретации существующих данных и решении педагогических задач.

Владеть: технологиями организации различных игр в рамках образовательного процесса; навыками замера образовательных результатов в рамках реализации игровых кейсов; навыками, разработки и реализации игровых кейсов с целью преодоления трудностей в обучении

### 3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

#### 3.2. Заочная форма обучения

Дисциплина относится к базовой части учебного плана. Изучается на заочной форме обучения на 1 курсе в 3 семестре обучения.

### 4. Объем дисциплины (модуля)

#### 4.1. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием академических (астрономических) часов и виды учебной работы

Виды учебной работы,	Очное
Общая трудоемкость в зачетных единицах	2
Общая трудоемкость в часах	72
Аудиторные занятия в часах, в том числе:	14
Лекции	6
Практические занятия	8
Лабораторные занятия	-
Самостоятельная работа в часах	54+4
Форма промежуточной аттестации	Зачет 2 курс

#### 4.2. Объем контактной работы на 1 обучающегося

Виды учебных занятий	Очное
Лекции	6
Практические занятия	8
Лабораторные занятия	-
Консультации	-
Зачет/зачеты	0,25
Экзамен/экзамены	-
Курсовые контрольные работы	-
Курсовые работы	-
Всего	14,25

### 5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам), с указанием количества часов и видов занятий

#### 5.1. Тематический план учебной дисциплины

##### 5.1.1. Тематический план учебной дисциплины (заочное)

№	Название раздела, темы	Всего з.е/час	Аудиторные занятия		Самостоятельная работа
			Лекц.	Практ.	

1.	Возможности игры в формировании компетенций через организацию игровых кейсов	14	2	2	10
2.	Методика организации различных форматов деловых игр.	38	4	4	30
3.	Методики использования Игровых кейсов в экспертизе образовательных результатов	16	-	2	14
4.	Зачет	4	-	-	4
5.	итого	72	6	8	58

## 5.2. Содержание:

**ТЕМА 1: Возможности игры в формировании компетенций через игровые кейсы.** История метода Case Study. Образовательный ресурс метода case-study. Технология конструирования Case study. Технология работы с кейсом в учебном процессе. Понятие игра и ее образовательные потенциалы.

**ТЕМА 2: Методика организации различных форматов деловых игр.** Методика организации различных форматов деловых игр: бизнес-игр, ситуационно-ролевых игр, социально-моделирующей игры, методика их проведения для решения образовательных задач.

**ТЕМА 3: Методики использования Игровых кейсов в экспертизе образовательных результатов.** Критерии мониторинга образовательных результатов. Карта наблюдений и другие инструменты экспертизы.

**Методические материалы для обучающихся по освоению дисциплины**

**6.1. Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине (модулю)**

№ п/п	Раздел (тема) дисциплины	Задания	Часы	Методические рекомендации по выполнению задания	Форма контроля
1.	Возможности игры в формировании компетенций через игровые кейсы.	Презентация понятие и потенциалы Case Study	10	Составить презентацию и отразить в ней Историю метода Case Study. Образовательный ресурс метода case-study. Технология конструирования Case study. Технология работы с кейсом в учебном процессе.	Презентация
		Буклет Игра и ее образовательные потенциалы		Составить буклет и отразить в нем Понятие игра и ее образовательные потенциалы.	Буклет
2	Методика организации различных форматов деловых игр.	Составить методическую разработку	30	Составить методическую разработку описав полную организацию и проведение деловых игр для решения образовательных задач.	Методическая разработка
		Составить методическую разработку		Составить методическую разработку описав полную организацию и проведение ситуационно-ролевых игр для решения образовательных задач	Методическая разработка
		Составить методическую разработку		Составить методическую разработку описав полную организацию и проведение бизнес-игр, , для решения образовательных задач	Методическая разработка
		Подготовка презентации «Организационно-деятельностная игра», «Продуктивная игра», «Ситуационно-ролевая игра»		Презентация включает в себя следующие позиции: вид игры, ключевые понятия, исследователи, разработчики, назначение, потенциалы, требования и условия проведения, этапы организации, методические рекомендации, список литературы. К презентации студент готовит доклад на 20 минут.	Power Point презентация. Доклад

3	Методики использования Игровых кейсов в экспертизе образовательных результатов.	Придумать и описать критерии мониторинга	14	Придумать и описать Критерии мониторинга образовательных результатов.	Контрольная работа
		Карта наблюдений		Составить Карту наблюдений либо другие инструменты экспертизы	Карта наблюдений

## 6.2. Тематика и задания для практических занятий (при наличии)

### 5.1. Планы практических занятий

#### **ТЕМА 1: Возможности игры в формировании компетенций через игровые кейсы.**

История метода Case Study. Образовательный ресурс метода case-study.

Технология конструирования Case study.

Технология работы с кейсом в учебном процессе.

Понятие игра и ее образовательные потенциалы.

#### **ТЕМА 2: Методика организации различных форматов деловых игр.**

Составить методическую разработку описав полную организацию и проведение деловых игр для решения образовательных задач.

Составить методическую разработку описав полную организацию и проведение ситуационно-ролевых игр для решения образовательных задач.

Составить методическую разработку описав полную организацию и проведение бизнес-игр, для решения образовательных задач.

#### **ТЕМА 3: Методики использования Игровых кейсов в экспертизе образовательных результатов.**

Критерии мониторинга образовательных результатов.

Карта наблюдений и другие инструменты экспертизы.

## 6.3. Тематика и задания для лабораторных занятий

*Не предусмотрено*

### 6.4. Методические рекомендации для выполнения курсовых работ (проектов)

*Не предусмотрено*

## 7. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

*а) основная:*

1. Дидиков, А.Е. Ролевая игра «Экоаудитор» : учебное пособие : [16+] / А.Е. Дидиков ; Университет ИТМО. – Санкт-Петербург : Университет ИТМО, 2019. – 102 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=564015> (дата обращения: 31.05.2020). – Библиогр.: с. 66 - 67. – Текст : электронный.

2. Мандель, Б.Р. Интеллектуальная игра и образование: развитие профессионально значимых качеств обучающихся / Б.Р. Мандель. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2017. – 317 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=455028> (дата обращения: 31.05.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4475-9012-3. – DOI 10.23681/455028. – Текст : электронный.

3. Метапредметные и личностные образовательные результаты школьников: новые практики формирования и оценивания : [16+] / Л.В. Арсентьева, Н.Б. Баранова, Э.А. Березяк, О.Б. Даутова ; под общ. ред. О.Б. Даутовой, Е.Ю. Игнатъевой. – Санкт-Петербург : КАРО, 2015. – 160 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=462231> (дата обращения: 31.05.2020). – Библиогр.: с. 100-102. – ISBN 978-5-9925-1056-0. – Текст : электронный.

*б) дополнительная:*

4. Технологии развития универсальных учебных действий учащихся в урочной и внеурочной деятельности : учебно-методическое пособие : [16+] / под общ. ред. С.С. Татарченковой. – Санкт-Петербург : КАРО, 2015. – 112 с. : ил. – (Педагогический взгляд). – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=462686> (дата обращения: 31.05.2020). – ISBN 978-5-9925-0914-4. – Текст: электронный.

5. Самойлов, К.И. Военно-морские игры / К.И. Самойлов. – 2-е изд., испр., доп. – Москва ; Ленинград : Военно-морское издательство НКВМФ СССР, 1939. – 66 с. – Режим доступа: по подписке. –



URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233677> (дата обращения: 31.05.2020). – ISBN 978-5-4458-8352-4. – Текст : электронный.

б. Морозова, С.М. Деловые игры, задачи, тесты / С.М. Морозова ; Министерство транспорта Российской Федерации, Московская государственная академия водного транспорта. – Москва : Альтаир : МГАВТ, 2012. – 85 с. : табл., ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429961> (дата обращения: 31.05.2020). – Текст : электронный.

## **8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины**

1. Федеральный портал «Российское образование». – Режим доступа: <http://www.edu.ru>
2. Российский общеобразовательный портал. – Режим доступа: <http://www.school.edu.ru>
3. Российский портал открытого образования. – Режим доступа: <http://www.openet.edu.ru>
4. <http://dictionary.fio.ru> - Педагогический энциклопедический словарь
5. <http://www.pedlib.ru/Books> - Педагогическая библиотека
6. <http://biblio.ru> - Библиотеки России
7. <http://elibrary.ru/> - Научная электронная библиотека
8. <http://mon.gov.ru/> - Официальный сайт Министерства образования и науки РФ

### **Курс содержит следующие элементы:**

- элемент «Лекции» в текстовом формате;
- элемент «Видеолекции», представляющий собой видеозапись лекция в ВКС с использованием инструментария ПО Zoom;
- элемент «Практические задания», обеспечивающий проведение практических занятий;
- элемент «Тесты», обеспечивающий контроль освоения лекционного материала;
- элемент «Учебно-методическое обеспечение дисциплины», включающий в себя рабочую программу дисциплины, рекомендованную литературу;
- элемент «Обратная связь с обучающимися», представленная инструментом Форум

## **9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине**

Для подготовки и прохождению практики необходимы учебные аудитории, оснащенные учебной мебелью и доской (меловой, флипчато), комплект мультимедиа-оборудования, видеотехника, компьютерный класс для электронного тестирования. Программное обеспечение: [GNU LGPL v3+](#), свободно распространяемый офисный пакет с открытым исходным кодом.