

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Князев Владимир Александрович  
Должность: Ректор государственного автономного образовательного учреждения  
дополнительного профессионального образования Московской области  
«Корпоративный университет развития образования»  
Дата подписания: 04.06.2025 20:09:03  
Уникальный программный ключ:  
5c61535d25a13e3736e0981250f029fea1fd7d73

**Аннотация к дополнительной профессиональной программе  
(повышение квалификации)**

**«Игровые технологии в обучении иностранным языкам»**

**Автор:**

Новикова О.А., ст. препод.

**Мытищи, 2025г.**

## Раздел 1. «Характеристика программы»

**1.1. Цель реализации программы:** совершенствование профессиональных компетенций слушателей в области применения игровых технологий в обучении иностранному языку.

### 1.2. Планируемые результаты обучения

В соответствии профессиональным стандартом «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)», код: 01.001<sup>1</sup>

Вид деятельности / обобщенная трудовая функция / трудовая функция	Профессиональные компетенции (трудовые действия / должностные обязанности)	Планируемые результаты обучения	
		Знать	Уметь
Педагогическая деятельность по проектированию и реализации образовательного процесса в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования Общепедагогическая функция. Обучение А/01.6	Осуществление профессиональной деятельности в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования	<p>требования ФГОС НОО и ФГОС ООО;</p> <p>основы научных представлений об игре: признаки, основания классификации, структуру;</p> <p>психологические и возрастные особенности игры;</p> <p>специфику и типологию дидактических и языковых игр;</p> <p>технологии разработки образовательных игр</p>	<p>применять игровые технологии в учебной деятельности;</p> <p>использовать приёмы геймификации, создания игровых ситуаций в целях повышения мотивации обучения;</p> <p>анализировать игровой контент и создавать новые обучающие игры</p>

**1.3. Категория слушателей:** учителя английского языка общеобразовательных организаций.

**1.4. Уровень образования:** высшее образование по направлению «Педагогическое образование». Область профессиональной деятельности – Образование.

<sup>1</sup> Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 18 октября 2013 г. № 544н (ред. от 05.08.2016) «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)».

**1.5. Форма обучения:** очно-заочная (в т. ч. с применением электронного обучения).

Электронная информационная образовательная среда курса:

<https://dot.asou-mo.ru>

**1.6. Перечень образовательных технологий, используемых при освоении программы:** интерактивные технологии (дискуссия, тренинговые технологии).

**1.7. Режим занятий, срок освоения программы:**

**срок освоения программы – 36 часов,**

**режим занятий – не более 8 часов в день.**

**1.8. Учебный (тематический) план с общей трудоемкостью**

№ п/п	Название модулей (разделов) и тем	Всего часов	Контактная работа		Самостоятельная работа	Формы контроля	Трудоемкость
			Лекции	Практические занятия			
1	2	3	4	5	6	7	8
	<b>Входной контроль</b>	<b>1</b>			<b>1</b>	<b>Тест</b>	<b>1</b>
<b>1.</b>	<b>Методические и психолого-педагогические основы применения игровой технологии при обучения иностранным языкам</b>	<b>33</b>	<b>3</b>	<b>16</b>	<b>14</b>		<b>33</b>
1.1.	Психолого-педагогические основы игровой деятельности	3	3				3
1.2.	Сущность и структура игровой деятельности обучающихся	6		6			6
1.3.	Основные принципы реализации игровых технологий. Типология игр при обучении иностранному языку	7			7	Практическая работа	7
1.4	Игры на уроке иностранного языка: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, речевые	6		6			6
1.5.	Применение ИКТ в реализации игрового	7			7	Практическая работа	7

	обучения					та	
1.6.	Анализ педагогических (методических) ситуаций с применением игровых технологий, оценка действий педагога с обоснованием	4		4			4
<b>Итоговая аттестация</b>		<b>2</b>				<b>Тест</b>	<b>2</b>
<b>Итого</b>		<b>36</b>	<b>3</b>	<b>16</b>	<b>15</b>	<b>2</b>	<b>36</b>

### 1.9. Календарный учебный график

Номер недели	Часы				
	Л	ПЗ	СРС	ПА	ИА
1	3	0	1		
2	0	6	0		
3	0	0	7	Практическая работа	
4	0	6	0		
5			7	Практическая работа	
6		4 круглый стол			2 тест