

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ «ПЕРВОЕ СЕНТЯБРЯ»

«СОГЛАСОВАНО»

**Ректор Образовательного
учреждения Фонд «Педагогический
университет “Первое сентября”»**

_____ **Арсланьян В.П.**

«УТВЕРЖДАЮ»

**Президент Образовательного
учреждения Фонд
«Педагогический университет
“Первое сентября”»**

_____ **Соловейчик А.С.**

Программа

**дополнительного профессионального образования
(повышения квалификации)**

**Игровые технологии на уроках английского языка в условиях
реализации ФГОС**

Автор:

Степичев Петр Анатольевич,
кандидат педагогических наук

Москва 2015

Раздел 1. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Цель реализации программы

Актуальность программы. В условиях роста требований к владению иностранным языком, зафиксированных ФГОС, педагогическое сообщество ведет поиск разнообразных форм и методов работы, способных эффективно решать эту задачу для разных групп обучающихся. Для учителя иностранного языка особый интерес представляет игровая деятельность, так как в ее рамках возможно создание естественной среды общения на иностранном языке. Важно, что в игре коммуникация имеет цель (обычно направлена на совместный поиск решения игровых задач), наполнена личностным смыслом для обучающегося, а значит мотивирована. Расширение методического инструментария учителя в области игровой деятельности позволит ему более гибко реагировать на индивидуальные запросы учеников, особенности их восприятия, более полно использовать потенциал своего предмета для личностного развития обучающихся.

Цель реализации программы: совершенствование профессиональных компетенций педагогов в области использования игровых технологий в обучении английскому языку в условиях реализации ФГОС начального и основного общего образования.

Совершенствуемые компетенции

№	Компетенция	Направление подготовки 050100 Педагогическое образование Код компетенции		
		Бакалавриат		Магистратура
		4 года	5 лет	
1	владеет одним из иностранных языков на уровне профессионального общения	ОПК-5		
2	способен реализовывать учебные программы базовых и элективных курсов в различных образовательных учреждениях	ПК-1		
3	способен разрабатывать и реализовывать учебные программы базовых и элективных курсов в различных образовательных учреждениях		ПК-1	
4	способен организовывать		ПК-7	

	сотрудничество обучающихся, поддерживать активность и инициативность, самостоятельность обучающихся, их творческие способности			
6	способен применять современные методики и технологии организации и реализации образовательного процесса на различных образовательных ступенях в различных образовательных учреждениях			ПК-1

1.2. Планируемые результаты обучения

№	Знать	Направление подготовки 050100 Педагогическое образование, Код компетенции		
		Бакалавриат		Магистратура
		4 года	5 лет	
1	основные положения ФГОС, требования к результатам освоения образовательных программ начального и основного общего образования;	ПК-1	ПК-1	ПК-1
2	принципы разработки и реализации базовых и элективных курсов с применением игровых технологий;			
3	специфику использования игровых технологий обучения английскому языку в целях организации сотрудничества обучающихся, поддержки активности, инициативности, самостоятельности обучающихся, развития их творческих способностей;			
№	Уметь	Бакалавриат		Магистратура
		4 года	5 лет	
1	использовать иностранный язык в профессиональной деятельности;	ОПК-1		
2	осуществлять профессиональную	ПК-1	ПК-1	ПК-1

	деятельность в соответствии с требованиями Федеральных государственных образовательных стандартов НО и ООО;			
3	применять игровые технологии при разработке и реализации образовательных программ обучения английскому языку в начальной и основной школе;	ПК-1	ПК-1	ПК-1
4	использовать игровые технологии обучения английскому языку для организации сотрудничества обучающихся, поддержки их активности, инициативности, самостоятельности, развития творческих способностей.		ПК-7	

1.3. Категория обучающихся: учителя английского языка (для направления подготовки – «Педагогическое образование»)

1.4. Форма обучения: очно-заочная.

1.5. Срок освоения программы: 108 часов. **Режим занятий – 6 часов** неделю.

Раздел 2. Содержание программы

2.1. Учебный (тематический) план программы направления дополнительного профессионального образования (повышения квалификации).

№ п/п	Наименование разделов (модулей) и тем	Всего, час.	Виды учебных занятий, учебных работ		Формы контроля
			Лекции	Интерактивные занятия	
1	Базовая часть	4	3	1	
1.1	ФГОС НОО и ООО как ориентиры профессиональной деятельности учителя	2	2	0	
1.2	Игровые технологии как средство достижения целей ФГОС ООО	2	1	1	Интерактивный опрос
2	Профильная часть (предметно-методическая)	104	29	75	
2.1	Игровые технологии в обучении видам речевой деятельности	29	8	21	

2.1.1	Потенциал игровых технологий в обучении чтению	6	2	4	
2.1.2	Потенциал игровых технологий в обучении письму	6	2	4	
2.1.3	Потенциал игровых технологий в обучении аудированию	8	2	6	
2.1.4	Потенциал игровых технологий в обучении говорению	9	2	7	Разработка фрагмента урока
2.2	Игровые технологии в обучении аспектам языка	28	6	22	
2.2.1	Потенциал игровых технологий в обучении грамматике	10	2	8	
2.2.2	Потенциал игровых технологий в обучении лексике	10	2	8	
2.2.3	Потенциал игровых технологий в обучении фонетике	8	2	6	Разработка фрагмента урока
2.3	Использование игр на основе ИКТ	18	5	13	
2.3.1	Технология создания игр на основе программы Power Point	8	1	7	
2.3.2	Использование интернет ресурсов, облачных технологий, инструментов дистанционного образования	4	2	2	
2.3.3	Интерактивные игры и игрушки	6	2	4	Подготовка презентации на тему: «ИКТ в обучении английскому языку»
2.4	Игры и задания, основанные на метапредметном подходе	12	4	8	
2.4.1	Игры на основе взаимосвязи английского и предметов школьной программы	6	2	4	

2.4.2	Проектная деятельность для достижения метапредметных результатов в соответствии с ФГОС ОО	6	2	4	Презентация проекта
2.5	Игровая деятельность как основа личностного развития обучающегося	12	3	9	
2.5.1	Игра как средство формирования личностно значимых качеств	5	1	4	
2.5.2	Игра как средство развития творческих способностей, креативности, направленности на творчество	7	2	5	
2.5	Оценивание в условиях игровой деятельности	2	1	1	Тестирование
2.6	Внедрение собственного инновационного опыта	3	2	1	Презентация продукта методической работы
	Итоговый контроль (зачет)	Презентация конспекта урока с опорой на игровую технологию			
	Итого:	108	32	76	

2.3. Учебная программа

№ п/п Темы	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание
Раздел 1. Базовая часть		
Тема 1.1 ФГОС как ориентир профессиональной деятельности учителя иностранного языка	Вводная лекция, 2 ч.	ФГОС как основополагающий документ, фиксирующий требования к результатам освоения учебных программ и условиям их реализации
Тема 1.2. Игровые технологии как средство достижения целей ФГОС НОО и ООО	Обзорная лекция, 1 ч.	Потенциал игровых технологий в решении задач, заложенных ФГОС
	Семинар 1 ч.	Примеры использования игровых технологий для достижения целей, заложенных ФГОС
Раздел 2. Профильная часть (предметно-методическая)		
Модуль 1. Игровые технологии в обучении видам речевой деятельности		
Тема 2.1.1. Потенциал игровых технологий в обучении чтению	Проблемная лекция, 2 ч.,	Характеристика чтения как вида речевой деятельности. Игры для обучения чтению для обучающихся разных возрастных групп.
	Групповая дискуссия, 2 ч. Мастер-класс, 2 ч.	Апробация игр, описанных в лекции. Апробация игр, предложенных слушателями. Обсуждение итогов,

		рефлексия полученного опыта.
Тема 2.1.2. Потенциал игровых технологий в обучении письму	Проблемная лекция, 2 ч.,	Характеристика письма как вида речевой деятельности. Игры для обучения письму для обучающихся разных возрастных групп.
	Групповая дискуссия, 2 ч. Мастер-класс, 2 ч.	Апробация игр, описанных в лекции. Апробация игр, предложенных слушателями. Обсуждение итогов, рефлексия полученного опыта.
Тема 2.1.3.Потенциал игровых технологий в обучении аудированию	Проблемная лекция, 1 ч., Лекция-визуализация, 1 ч.	Характеристика аудирования как вида речевой деятельности. Игры для обучения аудированию для обучающихся разных возрастных групп.
	Групповая дискуссия, 2 ч. Семинар, 2 ч. Мастер-класс, 2 ч.	Просмотр видео фрагментов и выполнение упражнений к ним. Прослушивание песенного материала и выполнение заданий по данному материалу. Апробация игр, описанных в лекции. Апробация игр, предложенных слушателями. Обсуждение итогов, рефлексия полученного опыта.
Тема 2.1.4.Потенциал игровых технологий в обучении говорению	Проблемная лекция, 2 ч.,	Характеристика говорения как вида речевой деятельности. Игры для обучения говорению для обучающихся разных возрастных групп.
	Мастер-класс, 3 ч. Групповая дискуссия, 4 ч.	Апробация игр, описанных в лекции. Апробация игр, предложенных слушателями. Обсуждение итогов, рефлексия полученного опыта.
Модуль 2. Игровые технологии в обучении аспектам языка		
Тема 2.2.1.Потенциал игровых технологий в обучении грамматике	Лекция-визуализация, 1 ч. Проблемная лекция, 1 ч.	Традиционные и нетрадиционные игры для обучения грамматике. Обзор игр из современных отечественных и зарубежных УМК. Обучающая модель английского предложения ГрамИК Степичева П.А. – запатентованное инновационное средство обучения грамматике. Общие принципы игры в морской бой и ее возможности для обучения грамматике и лексике. Количественное и качественное оценивание успешности дидактического морского боя, рефлексия результатов.
	Групповая дискуссия, 2 ч. Мастер-класс, 4 ч. Круглый стол, 2 ч.	Обсуждение критериев эффективности игровой деятельности. Анализ изученных игр. Практическая игровая деятельность.

		Моделирование игровой деятельности с обучающимися. Круглый стол по обмену опытом в области применения игровых методов для обучения грамматике.
Тема 2.2.2.Потенциал игровых технологий в обучении лексике	Лекция-визуализация, 1 ч. Проблемная лекция, 1 ч.	Принципы и подходы обучения лексике. Принципы отбора лексического материала. Способы формирования личного словарного запаса и словарного запаса учебной группы. Метод учета изученных слов. Закрепление лексических единиц с помощью учебных игр с карточками из лексического мешка. Работа со словами как творческий акт. Запоминание слов с помощью прямых и косвенных ассоциаций. Метод фокальных объектов. Создание учебной среды, насыщенной лексическим материалом. Использование фоновых знаний обучающихся для активизации пассивного словарного запаса. Графический планшет как средство обучения лексике. Авторские настольные игры с лексикой по разным темам.
	Групповая дискуссия, 2 ч. Мастер-класс, 4 ч. Круглый стол, 2 ч.	Обсуждение критериев эффективности игровой деятельности. Анализ изученных игр. Практическая игровая деятельность. Моделирование игровой деятельности с обучающимися. Круглый стол по обмену опытом в области применения игровых методов для обучения лексике.
Тема 2.2.3.Потенциал игровых технологий в обучении фонетике	Проблемная лекция, 2 ч.,	Обзор отечественного и зарубежного опыта в обучении фонетике средствами игры. Авторская настольная игра для обучения фонетике.
	Групповая дискуссия, 2 ч. Мастер-класс, 2 ч. Круглый стол, 2 ч.	Обсуждение критериев эффективности игровой деятельности. Анализ изученных игр. Практическая игровая деятельность. Моделирование игровой деятельности с обучающимися. Круглый стол по обмену опытом в области применения игровых методов для обучения фонетике.

Модуль 3. Использование игр на основе ИКТ		
Тема 2.3.1.Технология создания игр на основе программы Power Point	Лекция-визуализация, 1 ч.,	Программа Power Point как ресурс для создания игр на основе гиперссылок. Презентация шаблона для составления игр по широкому спектру тем школьной программы.
	Практическое занятие, 7 ч.	Составление игр по разработанному шаблону. Презентация своей игры в группе.
Тема 2.3.3.Интерактивные игры и игрушки	Обзорная лекция, 2 ч.,	Обзор современных интерактивных игрушек для изучения иностранного языка. Потенциал использования обучающих игрушек на занятии. Интерактивные обучающие глобусы
	Мастер-класс, 2 ч. Групповая дискуссия, 2 ч.	Обзор новинок на отечественном и зарубежном рынке интерактивных игр и игрушек компаний «Знаток», «LeapFrog» и др., апробация игр и игрушек автора курса и слушателей. Анализ эффективности их использования в разных учебных ситуациях.
Тема 2.3.2.Использование интернет ресурсов, облачных технологий, инструментов дистанционного образования	Обзорная лекция, 2 ч.,	Использование элементов дистанционного образования в преподавании. Использование среды Moodle, особенности вебинара как формы проведения занятий. Собственный сайт как инструмент транслирования своего опыта.
	Решение профессиональных кейсов, 2 ч.	Презентация собственного опыта в области использования интернет-ресурсов, решение поставленных задач средствами интернет технологий.
Модуль 4. Игры и задания, основанные на метапредметном подходе		
Тема 2.4.1.Игры на основе взаимосвязи английского и предметов школьной программы	Проблемная лекция, 2 ч.,	Иностранный язык как инструмент познания мира. Потенциал английского урока в формировании кругозора учащегося. Формы совместной работы с учителями других предметов.
	Семинар, 2 ч. Мастер-класс, 2 ч.	Апробация игр из коллекции автора курса и игр, предложенных слушателями.
Тема 2.4.2. Проектная деятельность для достижения метапредметных результатов в соответствии с ФГОС ОО	Обзорная лекция, 2 ч.,	Проектная деятельность как особый вид учебно-исследовательской деятельности обучающихся. Понятие метапредметных результатов и способы их достижения. Примеры проектной деятельности на основе содержания различных школьных дисциплин. Обзор существующих

		площадок для презентации проектов (конференции «Лингва», «Открытие» «Прорыв» и др.)
	Круглый стол, 2 ч. Проектная деятельность, 2 ч.	Презентация собственных и ученических проектов, обмен опытом в сфере организации проектной деятельности на уроке английского языка.
Модуль 5. Игровая деятельность как основа личностного развития обучающегося		
Тема 2.5.1. Игра как средство формирования личностно значимых качеств	Проблемная лекция, 1 ч.,	Игра как модель реальности. Потенциал игры в формировании качеств личности. Качества личности, проявляющиеся в различных играх. Психология детской игры. Игра как средство воспитания.
	Групповая дискуссия, 2 ч. Мастер-класс, 2 ч.	Апробация игр и анализ их эффективности.
Тема 2.5.2. Игра как средство развития творческих способностей, креативности, направленности на творчество	Обзорная лекция 1 ч. Проблемная лекция, 1 ч.	Направленность учащихся на творчество как один из результатов творческой игровой деятельности на уроке. Компоненты направленности: мотивы, интересы, потребности, ценности и их формирование средствами учебной игровой деятельности. Игра как инструмент развития творческой личности ученика и учителя.
	Мастер-класс, 3 ч. Групповая дискуссия, 2 ч.	Апробация игр, основанных на ассоциациях и стереотипах сознания, рефлексия полученного опыта.
Модуль 6. Оценивание в условиях игровой деятельности.		
Тема 2.5. Специфика оценивания игровой деятельности.	Обзорная лекция, 2 ч.	Экспертная оценка, взаимооценка, самооценка. Отметка. Альтернативные методы оценивания учебных достижений (баллы, мудрики и т.д.)
	Групповая дискуссия, 1 ч.	Критерии и показатели оценки учебной игровой деятельности на уроке иностранного языка в разных условиях (на основе опыта слушателей).
Модуль 7. Внедрение собственного инновационного опыта		
Тема 2.6. Публикация и патент как формы распространения собственного инновационного методического опыта	Проблемная лекция, 3 ч.	Анализ потребностей в методических решениях, разработка и внедрение методических интеллектуальных продуктов. Публикация как форма обмена опытом. Патент как результат практикоориентированной исследовательской деятельности. Опыт получения патента (на основании собственной успешной

		заявки). Внедрение методической разработки в практику.
	Круглый стол, 2 ч.	Обсуждение возможностей использования игровых технологий на уроках английского языка.

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы.

В процессе обучения осуществляется промежуточный и итоговый контроль. Промежуточный контроль ориентирует слушателей на применение полученных знаний в практической работе, поэтому преимущественно осуществляется в форме дискуссий и анализа конспектов уроков, в которых должны найти отражение модули изучаемого курса. Также с целью выявления эффективности усвоения теоретического материала применяется тестирование. Одной из форм контроля знаний и умений обучающихся является анализ продуктов их творческой профессиональной деятельности, среди которых выделяется презентация междисциплинарного проекта и разработка собственной компьютерной игры.

Для контроля уровня освоения знаний материалов учебного курса и владения полученной информацией проводится интерактивный опрос, который позволяет собрать и проанализировать мнения обучающихся по одной или нескольким проблемам, рассматриваемым в рамках учебного курса. Интерактивный опрос позволяет выявить уровень знаниевой подготовки обучающихся и получить от них обратную связь (узнать мнения других участников, ознакомиться с результатами опроса).

3.1. Текущая аттестация.

В рамках текущей аттестации предусмотрены задания тестового типа открытого и закрытого типов по пониманию материала лекций, индивидуальная и групповая проектная работа, разработка фрагментов уроков по модулям курса.

Пример тестового задания

Match the levels of intellectual behaviour (Bloom's taxonomy), class activities and questions

<i>Levels of intellectual behaviour</i>	<i>Class Activities</i>	<i>Questions asked by the teacher</i>
Evaluation	solve – решить use – использовать illustrate – иллюстрировать dramatize – инсценировать	What is your conclusion?
Synthesis	compare – сравнить	Retell...

	examine – изучить analyze – проанализировать	
Analysis	memorize – запомнить name – назвать repeat – повторить match – соединить	What do you think about? What is the most important ...?
Application	describe – описать explain – объяснить report – рассказать, дать отчет restate – перефразировать	What? When? Where? How? Who? Why?
Understanding	support – поддержать argue – поспорить judge – оценить	What are the features of ...? Compare ...
Knowledge	collect – собрать compose – сочинить organize – организовать develop – развить	Give an example of ...

Примеры тем индивидуальных проектных работ

1. Игровые педагогические технологии в контексте внедрения ФГОС НОО и ООО.
2. Игровые технологии в изучении английских идиом.
3. Игровые технологии реализации межпредметных связей на уроке иностранного языка.
4. Опыт использования игр на основе информационно-коммуникационных технологий на уроке иностранного языка.
5. Театрализация как средство обучения иностранному языку в начальной школе.
6. Формирование мотивации к изучению английского языка средствами игрушки.
7. Развитие ассоциативного мышления на уроке английского языка.
8. Развитие творческого воображения учащихся средней школы средствами аудирования в процессе обучения иностранному языку.
9. Развитие творческой активности обучающихся средствами игровых технологий на занятиях иностранным языком.
10. Развитие творческого потенциала школьников средствами игровой деятельности на уроке иностранного языка.
11. Игровые технологии в изучении лексики английского языка в первом классе.
12. Применение компьютерных технологий при подготовке к ЕГЭ (раздел "Письмо").
13. Формирование лексических навыков средствами игровой деятельности
14. Формирование мотивации к изучению английского языка средствами работы с аутентичными текстами.

15. Формирование лексических навыков учащихся средствами внеклассной деятельности на иностранном языке.
16. Формирование лексических навыков средствами настольных игр на английском языке.
17. Формирование грамматических навыков средствами настольных игр на английском языке.
18. Игровые технологии работы с текстом на занятиях английским языком.
19. Формирование творческого мышления средствами игры на уроке иностранного языка.
20. Ролевая игра как форма работы в начальной/средней школе

Темы групповых проектных работ для последующего обсуждения

- 1) Подготовьте обзор игровых технологий, описанных в современных методических изданиях (например, в журнале “English” за 2011-2012 гг).
- 2) Подготовьте обзор игровых и творческих заданий, использующихся в УМК, по которому Вы работаете.
- 3) Опишите наиболее удачную игру, которую Вы использовали в своей практике в последнее время.
- 4) Адаптируйте традиционную игру для дидактических целей на уроке англ. языка.
- 5) Составьте программу игр для обучения определенной грамматической теме.

3.2. Итоговая аттестация.

Итоговый контроль заключается в подготовке и проведения урока с использованием игровых технологий из материала курса. Предоставляется подробный план-конспект урока с описанием хода занятия и обоснованием целей, задач, а также достигнутых результатов. По возможности предоставляется видеозапись урока или его фрагмента. Оценивается достижение заданных результатов и эффективность предложенных игр в контексте поставленных задач.

Для того чтобы работа была зачтена, план-конспект должен включать следующую информацию: название темы и класс; основная цель занятия; планируемые результаты (метапредметные, личностные, предметные); образовательные, воспитательные и развивающие задачи занятия; материальное оснащение; дата проведения занятия; обсуждение итогов и выводы.

Разработанное занятие требуется провести в образовательном учреждении. К выполненной работе необходимо приложить справку (Акт о внедрении), заверенную в образовательном учреждении.

Оценка итоговой аттестационной работы: **«зачтено /незачтено».**

Критерии и показатели, используемые при оценивании итоговой работы:

оценка «зачтено» выставляется, если все пункты плана-конспекта занятия/урока раскрыты, изложены логично, без существенных ошибок, показано умение применять полученные навыки в профессиональной деятельности, продемонстрировано усвоение ранее изученных вопросов, сформированность компетенций, устойчивость используемых умений и навыков;

оценка «незачтено» выставляется, если не раскрыто основное содержание программы; обнаружено незнание или непонимание большей или наиболее важной части учебного материала; допущены ошибки в определении понятий; не сформированы компетенции, умения и навыки.

Форма защиты итоговой работы: очная.

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы.

Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы

Перечень нормативных документов

1. Государственная программа развития системы образования города Москвы на период 2012-2016 г.г.
2. Об образовании в Российской Федерации: Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ.
3. О введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования: письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 19 апреля 2011 г. № 03-255
4. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования. Утвержден приказом Минобрнауки России от 22.12.2009 № 373 [Электронный ресурс]. – URL: <http://standart.edu.ru>
5. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. Утвержден приказом Минобрнауки России от 17.12.2010 № 1897 [Электронный ресурс]. – URL: <http://standart.edu.ru>
6. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего (полного) общего образования. Утвержден приказом Минобрнауки России от 17.04.2012 № 413

Список научно-методической литературы

1. Азатян С.А., Романенко О.С., Степичев, П.А. Опыт развития творческого потенциала школьников на занятии иностранным языком // Современные гуманитарные исследования. - М.: 2012. – № 3.

2. Белякова С.В. Игра как эффективное средство обучения иностранному языку детей младшего школьного возраста / С.В. Белякова // Иностранные языки в школе. – 2013. - № 6. – С. 25
3. Гин А.А. Приемы педагогической техники: Свобода выбора. Открытость. Деятельность. Обратная связь. Идеальность: пособие для учителя / А.А. Гин. - 7-е изд. - М.: Вита-Пресс, 2006. - 112 с.
4. Григорьева М.Б. Использование игровых приемов на уроках иностранного языка / М.Б. Григорьева // Иностранные языки в школе. – 2011. - № 10. – С. 47
5. Давыдова З.М. Игра как метод обучения иностранным языкам / З. М. Давыдова // Иностранные языки в школе. – 2010. - № 6. – С. 34
6. Дзюина Е.В. Игровые уроки и внеклассные мероприятия на английском языке: 5–9 классы. – М.: ВАКО, 2010. – 144 с. – (Мастерская учителя иностранного языка)
7. Ильченко Е.В. Игры, импровизации и мини-спектакли на уроках английского языка – М.: Издательство Институт Общегуманитарных Исследований, 2003.
8. Касьянова Н.П. Использование игр при обучении страноведческому материалу на уроке английского языка / Н.П. Касьянова // Иностранные языки в школе. – 2013. - № 1. – С. 52
9. Кулясова Н.А. Алфавитные и тематические игры на уроках английского языка: 2–4 классы. – М.: ВАКО, 2011. – 144 с., [112] с. ил. – (Мастерская учителя иностранного языка)
10. Лебедева Л. Игра как способ мотивации учеников // English. М.: Первое сентября, 2011. - № 15.
11. Мирзаханова М.М. Игровое обучение английскому языку детей младшего школьного возраста / М.М. Мирзаханова // Иностранные языки в школе. – 2010. - № 6. – С. 70
12. Пассов Е.И. Урок иностранного языка / Пассов Е.И., Кузовлева Н.Е. – Ростов н/Д: Феникс; М. Глосса-Пресс, 2010. – 640 с.
13. Lavoie R. The Motivation Breakthrough: 6 Secrets to Turning on the Tuned-Out Child, 2007.
14. Matusov, E. (2009). Journey into dialogic pedagogy. Hauppauge, NY: Nova Science Publishers.

Релевантные статьи автора курса

Статьи в журналах, рекомендованных ВАК Министерства образования и науки РФ:

1. Степичев, П.А. Изучение английских неправильных глаголов с помощью настольной игры "Play Cards at School" / П.А. Степичев // Иностранные языки в школе. - 2006. - № 1. - С. 40-41.
2. Степичев, П.А. Фронтальный опрос методом морского боя на уроках английского языка /П.А.Степичев // Иностранные языки в школе.- 2013.- № 6. – С. 28-31

3. Степичев, П.А. Игровые технологии моделирования английских предложений / П.А.Степичев // Иностранные языки в школе. - 2013. - № 9.
4. Степичев, П.А. Формирование направленности студента педагогического вуза на профессиональное творчество средствами английского языка / П.А. Степичев // Педагогическое образование и наука / Под ред. В.А. Сластенина. - 2009. - № 11. - С. 42-45.

Учебно-методические пособия по теме курса:

1. Степичев, П.А. Лексические игры на уроках английского языка: методические рекомендации / П.А. Степичев. - М.: Чистые пруды, 2008. - 32 с. (Библиотечка «Первого сентября», серия «Английский язык», Вып. 19).
2. Игровые технологии моделирования английских предложений: Учебно-методическое пособие / Петр Степичев. – М.: МОРКНИГА: 2013. – 74 с.

Статьи и тезисы:

1. Степичев, П.А. Потенциал иностранного языка в формировании направленности педагога на профессиональное творчество / П.А. Степичев // Современные гуманитарные исследования. - 2010. - № 1. - с. 136-139.
2. Степичев, П.А. Потенциал диалогической речи на иностранном языке в формировании направленности личности на творчество / П.А.Степичев // Ученые записки Института УНИК. Выпуск 3. – М.: Согласие, 2012. – С. 172-180
3. Степичев П.А., Обучающая модель английского предложения «ГрамИК» и другие средства обучения // Сборник материалов 5-го Международного фестиваля "Сопровождение развития одаренности детей и молодежи: идеи, опыт, профессионализм", М.: 2014
4. Stepichev P. Grammar Cube – a Patented Tool to Boost Grammar Skills // Фестиваль преподавания, фестиваль НОПАЗ: материалы 20-й Международной конференции НОПАЗ России, Воронеж, 23-36 апреля 2014 г. / [под ред. Л.Кузьминой, М.Стерниной]; Национального объединения преподавателей английского языка; Воронежский государственный университет.– Воронеж: Издат.дом ВГУ, 2014.–253 с.
5. Stepichev P., Stepicheva O. Reaching New Teaching Horizons with Grammar Puzzle – a New Game to Inspire Learners of English // Обучая, вдохновляя: к новым высотам педагогического мастерства: материалы XXI Международной конференции НОПАЗ России, Екатеринбург, 14-18 апреля 2015 г. / Урал.гос.пед.ун-т. – Екатеринбург, 2015. – 166 с.
6. Степичев П.А. Инновационные технологии в образовательной деятельности учителя английского языка на примере авторской запатентованной разработки ГрамИК и игры Grammar Puzzle // Инновационные технологии в образовательной деятельности: материалы Всероссийской научно-методической, г. Н. Новгород, 4

февраля 2015 г. / Нижегород. гос. тех. ун-т им. Р.Е.Алексеева. – Н.Новгород, 2015. – 407 с.

Интернет-ресурсы

1. Сайт издательства «Первое сентября» Фестиваль педагогических идей «Открытый урок». Методические статьи по одному из модулей курса и план открытого урока [Офиц. сайт]. URL: <http://festival.1september.ru/authors/103-079-945> (дата обращения: 20.08.2015).
2. Сайт газеты “English” издательства «Первое сентября». Статья по одному из модулей курса [Офиц. сайт]. URL: <http://eng.1september.ru/article.php?ID=200701715> (дата обращения: 22.08.2015).
3. Сайт Учительской газеты. Интервью об авторских методиках после финала конкурса Педагог Москвы 2012 «Азартная наука доцента Степичева» [Офиц. сайт]. URL: <http://www.ug.ru/archive/45867> (дата обращения: 24.08.2015).
4. Сайт Учительской газеты. Интервью после стажировки в Германию финалистов конкурса Педагог Москвы 2012 [Офиц. сайт]. URL: <http://www.ug.ru/archive/46877> (дата обращения: 24.08.2015).
5. Материал с сайта Московского городского педагогического университета. Видеолекция об авторских игровых технологиях [Офиц. сайт]. URL: <http://www.youtube.com>. (дата обращения: 15.08.2015).
6. Телевизионный репортаж канала «Доверие» об авторских игровых технологиях на youtube [Офиц. сайт]. URL: <http://www.youtube.com> (дата обращения: 10.08.2015).
7. Сайт студенческого журнала «Кампус». Рубрика “English Campus” с советами по преподаванию английского языка [Офиц. сайт]. URL: <http://student-campus.blogspot.ru> (дата обращения: 05.08.2015).
8. Подборка методических статей в открытом доступе из журнала “English” издательства «Первое сентября». URL: <http://yandex.ru/> (дата обращения: 23.08.2015).
9. Практико-ориентированные материалы для учителей английского языка от зарубежных коллег <https://www.teacherspayteachers.com/> (дата обращения: 24.08.2015).

3. Материально-технические условия реализации программы

Мультимедийная установка, презентационные материалы, обеспечивающие образовательный процесс.

Слушатели получают диск с материалами курса, который включает:

- основные теоретические положения курса в формате Word;
- использованные в курсе аудио и видео материалы;
- презентации Power Point с лекционным материалом;
- учебные презентации Power Point с играми для использования на уроке.

