

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Волинський національний університет імені Лесі Українки
Факультет іноземної філології
Кафедра практики англійської мови

СИЛАБУС
вибіркової навчальної дисципліни
ДІЛОВІ ІГРИ ТА МЕТОДИ ЇХ ВИКЛАДАННЯ

підготовки магістра

спеціальності 014 Середня освіта. Мова і література (англійська)

освітньо-професійної програми Середня освіта. Англійська мова

Силабус навчальної дисципліни «ДІЛОВІ ІГРИ ТА МЕТОДИ ЇХ ВИКЛАДАННЯ» підготовки магістра, галузі знань 01 Освіта / Педагогіка, спеціальності 014 Середня освіта. Мова і література (англійська), за освітньо-професійною програмою Середня освіта. Англійська мова.

Розробник: Вербицька Анна Едуардівна, кандидат філологічних наук, старший викладач кафедри практики англійської мови.

Силабус навчальної дисципліни затверджено на засіданні кафедри практики англійської мови (протокол № 1 від 31 серпня 2020 р.).

Завідувач кафедри:  Коляда Е. К.

I. Опис навчальної дисципліни

Таблиця 1а

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітня програма, освітній рівень	Характеристика навчальної дисципліни
Денна форма навчання	01 Освіта / Педагогіка 014 Середня освіта. Мова і література (англійська) Середня освіта. Англійська мова Магістр	Вибіркова
Кількість годин / кредитів 90 год / 3 кредити		Рік навчання 1
		Семестр 1-ий
		Лекції 12 год.
		Практичні (семінарські) 14 год.
ІНДЗ: <u>немає</u>		Самостійна робота 58 год.
		Консультації 6 год.
		Форма контролю: залік
Мова навчання		Англійська

Таблиця 1б

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітня програма, освітній рівень	Характеристика навчальної дисципліни
Заочна форма навчання	01 Освіта / Педагогіка 014 Середня освіта. Мова і література (англійська) Середня освіта. Англійська мова Магістр	Вибіркова
Кількість годин / кредитів 90 год /3 кредити		Рік навчання 1
		Семестр 1-ий
		Лекції 2 год.
		Практичні (семінарські) 6 год.
ІНДЗ: <u>немає</u>		Самостійна робота 70 год.
		Консультації 12 год.
		Форма контролю: залік
Мова навчання		Англійська

II. Інформація про викладача

Прізвище, ім'я та по батькові	Вербицька Анна Едуардівна
Науковий ступінь	кандидат філологічних наук
Посада	старший викладач кафедри практики англійської мови
Контактна інформація	verbytska.anna@eenu.edu.ua – для офіційного листування; averbwork@gmail.com – для надсилання завдань самостійної роботи.
	0935440163 (Viber)
Дні занять	http://194.44.187.20/cgi-bin/timetable.cgi Очні консультації: в день проведення лекцій / семінарських занять (за попередньою домовленістю). Усі запитання можна надсилати на електронну скриньку для офіційного листування, зазначену в силабусі. Старости також можуть контактувати у створеній групі у Viber.

III. Опис дисципліни

1. *Анотація курсу.*

Курс «Ділові ігри та методика їх викладання» покликаний ознайомити студентів із принципами безконфліктного міжособистісного та професійного спілкування, сформувати комунікативні вміння, удосконалити комунікативну компетентність на психолінгвістичному рівні, засвоїти різні моделі професійного спілкування, вміння обирати комунікативну стратегію, керувати емоційною напругою, яка виникає під час ділової гри, ознайомитися із методами проведення ігор та механізмом їх побудови, навчитися складати сценарії ігор та відтворювати їх у малих групах.

Викладання цього курсу здійснюється за **типом змішаного навчання**, що передбачає контактні види діяльності (ведення дискусій, обговорення теоретичних і практичних аспектів ділових ігор, участь у тренінгах із різних видів ділових ігор (для денної форми), проведення ігор у класі тощо) та онлайн-діяльність (ознайомлення з комп'ютерними розробками різних видів ділових ігор, симуляцій, виконання тестів).

2. Пререквізитами курсу (*попередні курси, на яких базується вивчення дисципліни*) є **рівень володіння англійською мовою на рівні C1** (для ознайомлення із теоретичним матеріалом курсу іноземною мовою, для ефективної участі у тренінгах із різних видів ділових ігор, для ведення дискусії на теми курсу, для самостійного написання сценаріїв ділових ігор та проведення їх в межах роботи в малих групах), **інформаційні технології в освіті** (для роботи з програмними розробками ділових ігор), **лексикологія та стилістика** (для вживання відповідної лексики під час ділових ігор), **методика викладання іноземної мови** (для розробки і застосування ділових ігор на заняттях-тренінгах) тощо. **Постреквізитами** курсу (*дисципліни, для вивчення яких потрібні знання, уміння і навички, що здобуваються в процесі вивчення цієї дисципліни*) є **курс інноваційних технологій у викладацькій діяльності та перекладі, наукова комунікація іноземною мовою** (курс розвиває навички використання формальної лексики), **бізнескурс основної іноземної мови** (курс розвиває навички застосування ділової англійської мови на тренінгах із бізнес-ігор як виду ділових ігор) тощо.

3. *Мета і завдання навчальної дисципліни.*

Метою курсу є з'ясування теоретичних засад ділових ігор, засвоєння практичних навичок участі у різних видах ділових ігор і методики їх проведення на заняттях з іноземної мови.

Основними **завданнями** вивчення дисципліни «Ділові ігри та методика їх викладання» є:

1. засвоєння принципів гейміфікації, тобто використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті;
2. ознайомлення із методами викладання ігор на заняттях з іноземної мови;
3. з'ясування ключових принципів ділових ігор та їх видів;
4. ознайомлення і практичне застосування методів викладання ділових ігор на заняттях з іноземної мови;

5. з'ясування теоретичних основ та проведення тренінгів різних видів ділових ігор, таких як бізнес-ігри (мистецтво ведення переговорів), імітаційні ігри-симуляції, навчальні ігри.

4. Результати навчання (компетентності).

До кінця навчання студенти будуть компетентними у таких питаннях:

1. застосування інтерактивних технологій у викладанні іноземної мови;
2. опанування методики викладання ділових ігор;
3. засвоєння різноманітних моделей професійного спілкування.

5. Структура навчальної дисципліни.

Таблиця 2 (Денна форма)

Назви змістових модулів і тем	Усього	Лек.	Лабор., практичні	Сам. роб.	Конс.	*Форма контролю/ Бали
Змістовий модуль 1. Theoretical Framework of the Game-Based Learning and Introduction to Serious Games						
Тема 1. Gamification. Core concepts of game-based learning.	13	2	-	10	1	ДС / 5
Тема 2. Core concepts of serious games	13	2	-	10	1	ДС / 5
Тема 3. Pedagogical dimensions of serious games on ESL classes.	13	2	2	8	1	ДС / 5
Разом за модулем 1	39	6	2	28	3	15
Змістовий модуль 2. Application of Serious Games on ESL Classes - Training Mode						
Тема 4. Business games (negotiation)	17	2	4	10	1	ДС+ТР+РМГ +ДС / 15
Тема 5. Simulation games	17	2	4	10	1	ДС+ТР+РМГ +ДС / 15
Тема 6. Learning & training / educational games	17	2	4	10	1	ДС+ТР+РМГ +ДС / 15
Разом за модулем 2	51	6	12	30	3	45
Види підсумкових робіт						Бал
Т 1						20
Т 2						20
Всього годин / Балів	90	12	14	58	6	100

*Форма контролю: ДС – дискусія, Т – тести, ТР – тренінг, РМГ – робота в малих групах.

Таблиця 2 (Заочна форма)

Назви змістових модулів і тем	Усього	Лек.	Лабор., практи чні	Сам. роб.	Конс.	*Форма контролю/ Бали
Змістовий модуль 1. Theoretical Framework of the Game-Based Learning and Introduction to Serious Games						
Тема 1. Gamification. Core concepts of game-based learning.	11	-	-	9	2	IPC+T / 5
Тема 2. Core concepts of serious games	11	-	-	9	2	IPC+T / 5
Тема 3. Pedagogical dimensions of serious games on ESL classes.	14	2	-	10	2	ДС / 5
Разом за модулем 1	36	2	0	28	6	15
Змістовий модуль 2. Application of Serious Games on ESL Classes - Training Mode						
Тема 4. Business games (negotiation)	18	-	2	14	2	РМГ +ДС / 15
Тема 5. Simulation games	18	-	2	14	2	РМГ +ДС / 15
Тема 6. Learning & training / educational games	18	-	2	14	2	РМГ +ДС / 15
Разом за модулем 2	54	0	6	42	6	45
Види підсумкових робіт						Бал
Т 1						20
Т 2						20
Всього годин / Балів	90	2	6	70	12	100

*Форма контролю: ДС – дискусія, Т – тести, РМГ – робота в малих групах, IPC – індивідуальна робота студента.

6. Завдання для самостійного опрацювання.

Таблиця 3

Тема	Кількість Годин		Питання для самостійного опрацювання
	денна форма	заочна форма	
Тема 1. Gamification. Core concepts of game-based learning.	10	9	- Games People Play by Eric Berne. - Play and Cognitive Development. - Prensky's Engagement Principles. - Gee's Learning Principles.
Тема 3. Core concepts of serious games	10	9	- A definition of Serious Games. - Difference between Entertainment Games and Serious Games. - Classification of Serious Games. 'Serious' and 'Game' dimensions.
Тема 4. Pedagogical dimensions of serious games on ESL classes.	8	10	- Strengths, Weaknesses and Opportunities of Serious Games on ESL classes. - Game Mechanics (Section 3) 3 steps to play a game in a classroom

			(section 7): physical setup, making connections, debrief.
Тема 5. Business games (negotiation)	10	14	• Types of business games. • Apps of business games for ESL classes. • Writing a scenario of a negotiation game.
Тема 6. Simulation games	10	14	• Types of simulation games. • Apps of simulation games for ESL classes. • Writing a scenario of a simulation game of your choice.
Тема 7. Learning & training / educational games	10	14	• Types of educational games. • Apps of educational games for ESL classes. • Writing a scenario of an educational game of your choice.
Разом	58	70	

IV. Політика оцінювання

При вивченні навчальної дисципліни «Ділові ігри та методика їх викладання» студент виконує завдання згідно силабусу, що включає відвідування лекцій, опрацювання інформаційних джерел та літератури, підготовку до семінарських занять (аналіз теоретичних відомостей, володіння термінологічним словником дисципліни, участь у дискусії, участь у тренінгах, написання сценаріїв та проведення різних видів ділових ігор).

Поточним контролем передбачені відповіді на семінарських заняттях, що має на меті перевірку рівня знань, присутність на лекціях та написання і проведення ділових ігор на семінарських заняттях.

Учасник освітнього процесу має дотримуватися навчальної етики, толерантно ставитися до всіх учасників процесу навчання, дотримуватися часових меж та лімітів навчального процесу.

У разі відсутності з поважної причини на лекційному занятті студент представляє конспект теми, яку вивчали на пропущеному занятті. За відсутності на практичному (семінарському) занятті знання студента оцінюють за результатами усного опитування по темі, що, зокрема, визначає рівень володіння тематичними термінами та ключовими поняттями. За відсутності на семінарі-тренінгу (для денної форми) студент представляє письмовий опис вирішення завдань і конфліктних ситуацій згідно сценарію, запропонованого викладачем. За відсутності на семінарі-роботі в малих групах студент висилає на пошту викладача самостійно розроблений сценарій проведення ділової гри на занятті з іноземної мови і опис можливих вирішень конфліктних ситуацій.

Якщо студент хоче покращити підсумковий бал за аудиторну роботу, пропонується підготовка та захист презентації на одну із запропонованих у силабусі тем (на вибір).

Під час написання всіх видів робіт поточного та підсумкового контролю слід дотримуватись принципів академічної доброчесності.

V. Підсумковий контроль

Підсумковий контроль проводиться у вигляді комп'ютерного тестування за результатами лекційних та семінарських занять двох змістових модулів один раз згідно розкладу групи. Повторне складання підсумкових тестів для студента можливе за умови його відсутності з поважної причини відповідно до графіка, затвердженого кафедрою практики англійської мови.

Якщо студенту достатньо кількості балів, набраних впродовж лекційних і семінарських занять, видів самостійної роботи, тоді бали зараховуються автоматично.

У випадку незадовільної підсумкової оцінки або за бажанням підвищити рейтинг студент може *дібрати бали, виконавши ще один вид презентації на тему, зазначену в силабусі.*

VI. Шкала оцінювання

Оцінка в балах за всі види навчальної діяльності	Оцінка
90 – 100	Відмінно
82 – 89	Дуже добре
75 – 81	Добре
67 -74	Задовільно
60 – 66	Достатньо
1 – 59	Незадовільно

VI. Рекомендована література.

1. Інтерактивні методи навчання: навчальний посібник / Шевчук П., Фенрих П. (ред.). Щецін: Вид-во WSAP, 2005. 170 с. URL: https://nmc-pto.rv.ua/DOK/IMN_2005.pdf#%5B%7B%22num%22%3A479%2C%22gen%22%3A0%7D%2C%7B%22name%22%3A%22Fit%22%7D%5D
2. 6 Effective Business Simulation Games Teaching Strategies. *Cesim Finland*. URL: <https://www.cesim.com/blog/6-effective-business-simulation-games-teaching-strategies?fbclid=IwAR16jusu3FldCc1zMxllYm-hjcMnmVjIOmsavc9GZYr7uSyahJLALNX3W3E>
3. Abt, Clark C. *Serious Games*. University Press of America, 1987.
4. Berne, Eric. *Games People Play: The Psychology of Human Relationships*. Penguin Life, 2017.
5. Bisz, Joe. *Composition Games for the Classroom*. URL: http://joebisz.com/compositiongames/Composition_Games_for_the_Classroom.html
6. Digital Pedagogy - A Guide for Librarians, Faculty, and Students: Game Based Learning - Why Do it: Benefits, Challenges. *University of Toronto Libraries*. URL: <https://guides.library.utoronto.ca/c.php?g=448614&p=3505475>

7. Djaouti, Damien, Alvarez, Julian & Jessel, Jean-Pierre. "Classifying Serious Games: the G/P/S model." In: Handbook of Research on Improving Learning and Motivation through Educational Games: Multidisciplinary Approaches, (2011). DOI: 10.4018/978-1-60960-495-0.ch006. URL: <https://mail.google.com/mail/u/0/?tab=wm&ogbl#inbox/QgrcJHrtwMjRzIXPRBhgGKRXZhNCtxDVHNB?projector=1&messagePartId=0.1>
8. Ellington, Henry, Gordon, Monica and Joannie Fowlie. *Using Games & Simulations in the Classroom*. Psychology Press, 1998.
9. *Handbook of Research on Serious Games for Educational Applications* / (eds.) Zheng, Robert, Gardner, Michael K. IGI Global, 2016.
10. Plass, Jan L., Homer, Bruce D. and Charles K. Kinzer. "Foundations of Game-Based Learning." *Educational Psychologist*, 50, no 4, (2015): 258–283. URL: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1090277.pdf>
11. Sørensen, Birgitte Holm and Bente Meyer. "Serious Games in language learning and teaching - a theoretical perspective." *DiGRA Conference* (2007). URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.23426.pdf>
12. Yanes, Nacim & Bououd, Ikram. "Using Gamification and Serious Games for English Language Learning.", (2019): 1-6. 10.1109/ICCISci.2019.8716451. URL: file:///C:/Users/bagsss/AppData/Local/Temp/CameraReady_PaperID58_ICCIS2019.pdf

**Додаткові інтернет-ресурси для підготовки до семінарів та виконання
самостійних та індивідуальних завдань**

Системи перевірки тексту

1. Програма перевірки граматики та стилю Language Tool (англійська). <https://languagetool.org/> (дата звернення – 01.07.2020)
2. Automated Grammar Checker Grammarly. URL: <https://www.grammarly.com/> (дата звернення – 01.07.2020)