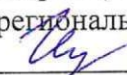


Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Косогорова Людмила Алексеевна
Должность: Ректор
Дата подписания: 01.12.2022 11:28:29
Уникальный программный ключ:
4a47ce4135cc0671229e80c031ce72a914b0b6b4



**Частное образовательное учреждение высшего образования
«ИНСТИТУТ УПРАВЛЕНИЯ, БИЗНЕСА И ТЕХНОЛОГИЙ»**

**Кафедра
«Гуманитарных и естественнонаучных дисциплин»**

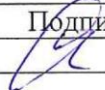
УТВЕРЖДАЮ:
Проректор по учебной работе и
региональному развитию
 Шульман М.Г.

«18» марта 2020 г

ПСИХОЛОГИЯ И ПЕДАГОГИКА ИГРЫ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Группа направлений и специальностей подготовки	44.00.00 Образование и педагогические науки
Направление подготовки:	44.03.02 Психолого-педагогическое образование
Профиль:	Психология и педагогика дошкольного образования
Форма обучения	очная, очно-заочная, заочная

№ пп	На учебный год	ОДОБРЕНО на заседании кафедры		УТВЕРЖДАЮ заведующий кафедрой	
		Протокол	Дата	Подпись	Дата
1	2019 - 2020	№ 5	«18» марта 2020 г.		«18» марта 2020 г.
2	20 - 20	№	« » 20 г.		« » 20 г.
3	20 - 20	№	« » 20 г.		« » 20 г.
4	20 - 20	№	« » 20 г.		« » 20 г.

Калуга 2020 год

1. Характеристика дисциплины по ФГОС ВО

В соответствии с учебным планом направления подготовки, разработанным на основе Федерального государственного образовательного стандарта по направлению подготовки 44.03.02 Психолого-педагогическое образование, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 22 февраля 2018 г. № 122, дисциплина «Психология и педагогика игры» входит в состав обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)». Эта дисциплина, в соответствии с учебным планом, является обязательной для изучения.

2. Цели и задачи дисциплины

Дисциплина «Психология и педагогика игры» включает 20 тем. Темы объединены в 4 модуля (дидактические единицы): «Педагогическая деятельность преподавателя педагогического колледжа и училища», «Основы педагогики игры», «Практика игротехнологий», «Игротехнологии в профессии и личностном развитии».

Целью дисциплины является

- ознакомление студентов с принципами деятельности организации и особенностями деятельности психолога в них, знакомство с теорией игр и игропрактикой, овладение навыками подготовки и руководства игрой; методиками планирования, организации и проведения игровых и тренинговых занятий.

- формирование целостного научного мировоззрения, адекватного решения сложных этических проблем, стоящих перед практическим психологом,

- изучение теоретического раздела и овладение методами игротерапии.

- изучить техники, стратегии и особенности проведения игр, специфику деятельности игротренеров и психологические возможности обучения и психокоррекции с помощью игр различных типов.

- познакомиться с моделью стратегического планирования,

- изучить алгоритмы управления сложными социальными процессами «социальными играми».

Задачи дисциплины:

дать студентам глубокие и систематизированные знания о:

- основных теориях и подходах к пониманию принципов игровой деятельности;

- современных представлениях о предмете;

- методах контроля, воздействия и взаимодействия в игре, с целью построения команды и усвоение навыков командной работы в организации;

- значении профессиональной деятельности специалиста-игротехника и игротренера в организации.

- истории игротехник и игротехнологий,

- морально-этических норм работы практического психолога,

- основных игровых методах оказания психологической помощи и коррекции,

- теории и практики проведения игр, выявление и учет особенностей деятельности игротехников,

- «режиссуре социальных игр»,

- о различных приемах и методах игротерапии.

3. Требования к уровню освоения дисциплины (планируемые результаты обучения, соотнесенные с индикаторами достижения компетенций)

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

Формируемые компетенции	Декомпозиция компетенции	Индикаторы достижения компетенций
<p>ОПК-6 – Способен использовать психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями</p>	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • основные понятия и категории игровой психологии; • методы игровой психологии; • историю игротерапии; • основные проблемы деятельности специалиста-игротехника и игротренера и смежных дисциплин (психология управления, руководство организацией, процессы групповой динамики). <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • оказание экспертной социальной и психологической помощи сотрудникам организации; • разработка модели деятельности специалиста-игротехника и игротренера в организации; • проведение социальных исследований; • работать с литературой по данной тематике; • выделять основное содержание изучаемой темы; • использовать полученные знания и умения в работе с клиентами; • применять игротехники в практической деятельности. 	<p>ИОПК-6.1. Знает: законы развития личности и проявления личностных свойств, психологические законы периодизации и кризисов развития; психолого-педагогические технологии индивидуализации обучения, развития, воспитания; психолого-педагогические основы учебной деятельности в части учета индивидуализации обучения.</p> <p>ИОПК-6.2. Умеет: использовать знания об особенностях гендерного развития обучающихся для планирования учебно-воспитательной работы; применять психолого-педагогические технологии индивидуализации обучения, развития, воспитания; составлять (совместно с психологом и другими специалистами) психолого-педагогическую характеристику (портрет) личности обучающегося.</p> <p>ИОПК-6.3. Владеет: действиями (навыками) учета особенностей гендерного развития обучающихся в проведении индивидуальных воспитательных мероприятий; действиями (навыками) использования психолого-педагогической технологий в профессиональной деятельности для индивидуализации обучения, развития, воспитания, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями; действиями (навыками) оказания адресной помощи обучающимся, в том числе с особыми образовательными потребностями; действиями (навыками) разработки (совместно с другими специалистами) и реализации совместно с родителями (законными представителями) программ индивидуального развития ребенка; действиями (навыками) понимания документации специалистов (психологов, дефектологов, логопедов и т.д.); действиями (навыками) разработки и реализации индивидуальных образовательных маршрутов, индивидуальных программ развития и</p>

		индивидуально-ориентированных образовательных программ с учетом личностных и возрастных особенностей обучающихся.
ПК-3 – Способен организовать различные виды деятельности и взаимодействия детей раннего и дошкольного возраста с учетом индивидуальных и социокультурных особенностей развития, в том числе особых образовательных потребностей, обеспечить условия для свободного выбора детских видов деятельности и взаимодействия.	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • основные понятия и категории игровой психологии; • методы игровой психологии; • историю игротерапии; • основные проблемы деятельности специалиста-игротехника и игротренера и смежных дисциплин (психология управления, руководство организацией, процессы групповой динамики). <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • оказание экспертной социальной и психологической помощи сотрудникам организации; • разработка модели деятельности специалиста-игротехника и игротренера в организации; • проведение социальных исследований; • работать с литературой по данной тематике; • выделять основное содержание изучаемой темы; • использовать полученные знания и умения в работе с клиентами; • применять игротехники в практической деятельности. 	<p>ИПК-3.1. Знает: особенности развития детских видов деятельности; способы и формы поддержки детских инициатив и самостоятельности; способы и формы организации межличностного общения детей; способы поддержки детской деятельности, в том числе игровой.</p> <p>ИПК-3.2. Умеет: организовать продуктивные детские виды деятельности; организовать индивидуальную и совместную детскую деятельность; организовать межличностное общение детей друг с другом.</p> <p>ИПК-3.3. Владеет: действиями (навыками) организовать детскую деятельность и детское сотрудничество с помощью разнообразных способов и форм, на основе и с учетом детских интересов, предпочтений, склонностей; действиями (навыками) поддерживать детские инициативы, самостоятельность, творчество с помощью различных способов и средств; действиями (навыками) организовать межличностное общение детей с учетом индивидуальных и кросс-культурных особенностей, используя репертуар разных видов игр, игровых приемов.</p>

4. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Модуль относится к обязательной части блока 1 «Дисциплины (модули)» образовательной программы бакалавриата. Дисциплина модуля «Психология и педагогика игры» изучается на третьем курсе в 5 семестре при очной, очно-заочной и заочной формах обучения. Компетенции, знания и умения, а также опыт деятельности, приобретаемые студентами после изучения дисциплины, будут использоваться ими в ходе осуществления

профессиональной деятельности.

5. Объем дисциплины и виды учебной работы

Очная форма обучения

Вид учебной работы	Всего зачетных единиц (академических часов – ак. ч.)	Семестр
		5
Общая трудоемкость дисциплины	4 (144)	4 (144)
Аудиторные занятия (контактная работа обучающихся с преподавателем), из них:	57	57
- лекции (Л)	19	19
- семинарские занятия (СЗ)		
- практические занятия (ПЗ)	38	38
- лабораторные занятия (ЛЗ)	-	-
Самостоятельная работа студента (СРС), в том числе:	51	51
- курсовая работа (проект)		
- контрольная работа		
- доклад (реферат)		
Вид промежуточной аттестации	(36) экзамен	(36) экзамен

Очно - заочная форма обучения

Вид учебной работы	Всего зачетных единиц (академических часов – ак. ч.)	Семестр
		5
Общая трудоемкость дисциплины	4 (144)	4 (144)
Аудиторные занятия (контактная работа обучающихся с преподавателем), из них:	32	32
- лекции (Л)	8	8
- семинарские занятия (СЗ)		
- практические занятия (ПЗ)	24	24
- лабораторные занятия (ЛЗ)	-	-
Самостоятельная работа студента (СРС), в том числе:	103	103
- курсовая работа (проект)		
- контрольная работа		
- доклад (реферат)		
Вид промежуточной аттестации	(9) экзамен	(9) экзамен

Заочная форма обучения

Вид учебной работы	Всего зачетных единиц (академических часов – ак. ч.)	Семестр
		5
Общая трудоемкость дисциплины	4 (144)	4 (144)
Аудиторные занятия (контактная работа обучающихся с преподавателем), из них:	20	20
- лекции (Л)	8	8

- семинарские занятия (СЗ)		
- практические занятия (ПЗ)	12	12
- лабораторные занятия (ЛЗ)	-	-
Самостоятельная работа студента (СРС), в том числе:	115	115
- курсовая работа (проект)		
- контрольная работа		
- доклад (реферат)		
Вид промежуточной аттестации	(9) экзамен	(9) экзамен

6. Содержание и структура дисциплины

6.1 Тематическая структура дисциплины

№ пп	Наименование модуля (дидактические единицы)	Тема	Перечень планируемых результатов обучения (ПРО)
1.	Психология игры	Введение в курс. Определение понятий.	ОПК-6; ПК-3
		Основные аспекты подготовки к проведению игр.	
		Классификация игр.	
		Каталог игр.	
2.	Основы педагогике игры	Психологические теории деловых игр и игротехнологий.	
		Игра как социокультурный феномен.	
		Общие черты социальной игровой технологии. Частное и общее определение деловой игры.	
		Методологические принципы игры. Функции и задачи.	
3.	Практика игротехнологий	Классификация игр.	
		Этапы развития игровой технологии.	
		Использование игровых технологий в современном социуме.	
		Игротехнологии в моделировании и прогнозировании	
		Игровые технологии в организации и управлении	
		Игротехнологии в психологии и педагогике	
		Инноватика и инновационные игры	
Понятие игровой группы. Групповая динамика.			
4.	Игротехнологии в профессии и личностном развитии	Профессиональная карьера как область использования игротехнологий	
		Профессиональная карьера игротехника. Режиссура	
		Личностные факторы в игротехнологиях	
		Игротехнологии и пути личностного самосовершенствования	

6.2. Распределение учебного времени по семестрам, разделам и (или) темам, видам учебных занятий (контактная работа), видам текущего контроля успеваемости и формам промежуточной аттестации

Очная форма обучения

№ п.п	Темы дисциплины	Трудовое мкость	Контактная Работа		СРС
			Лекции	ПЗ	
1.	Введение в курс. Определение понятий.	8	0,5	2	2
2.	Основные аспекты подготовки к проведению игр.	7	0,5	2	2
3.	Классификация игр.	8	1	2	2
4.	Каталог игр.	7	1	2	2
5.	Психологические теории деловых игр и игротехнологий.	8	1	2	2
6.	Игра как социокультурный феномен.	7	1	2	2
7.	Общие черты социальной игровой технологии. Частное и общее определение деловой игры.	8	1	2	2
8.	Методологические принципы игры. Функции и задачи.	7	1	2	2
9.	Классификация игр.	7	1	2	2
10.	Этапы развития игровой технологии.	7	1	2	3
11.	Использование игровых технологий в современном социуме.	7	1	2	3
12.	Игротехнологии в моделировании и прогнозировании	7	1	2	3
13.	Игровые технологии в организации и управлении	7	1	2	3
14.	Игротехнологии в психологии и педагогике	7	1	2	3
15.	Инноватика и инновационные игры	7	1	2	3
16.	Понятие игровой группы. Групповая динамика.	7	1	2	3
17.	Профессиональная карьера как область использования игротехнологий	7	1	2	3
18.	Профессиональная карьера игротехника. Режиссура	7	1	2	3
19.	Личностные факторы в игротехнологиях	7	1	1	3
20.	Игротехнологии и пути личностного самосовершенствования	7	1	1	3
Итого (ак. ч.):		144	19	38	51

Очно - заочная форма обучения

№ п.п	Темы дисциплины	Трудовое мкость	Контактная Работа		СРС
			Лекции	ПЗ	
1.	Введение в курс. Определение понятий.	8	1		6
2.	Основные аспекты подготовки к проведению игр.	7	1	2	6

3.	Классификация игр.	8	1	1	6
4.	Каталог игр.	7		1	6
5.	Психологические теории деловых игр и игротехнологий.	8	1	1	6
6.	Игра как социокультурный феномен.	7		1	6
7.	Общие черты социальной игровой технологии. Частное и общее определение деловой игры.	8	1	1	6
8.	Методологические принципы игры. Функции и задачи.	7		1	6
9.	Классификация игр.	7	1	1	6
10.	Этапы развития игровой технологии.	7		1	6
11.	Использование игровых технологий в современном социуме.	7	1	1	6
12.	Игротехнологии в моделировании и прогнозировании	7		1	6
13.	Игровые технологии в организации и управлении	7	1	1	6
14.	Игротехнологии в психологии и педагогике	7		1	6
15.	Инноватика и инновационные игры	7	1	1	6
16.	Понятие игровой группы. Групповая динамика.	7		1	5
17.	Профессиональная карьера как область использования игротехнологий	7		2	5
18.	Профессиональная карьера игротехника. Режиссура	7		2	5
19.	Личностные факторы в игротехнологиях	7		2	5
20.	Игротехнологии и пути личностного самосовершенствования	7		2	5
Итого (ак. ч.):		144	8	24	115

Заочная форма обучения

№ п.п	Темы дисциплины	Трудовое мкость	Контактная Работа		СРС
			Лекции	ПЗ	
21.	Введение в курс. Определение понятий.	8	1		6
22.	Основные аспекты подготовки к проведению игр.	7		2	5
23.	Классификация игр.	8	1		6
24.	Каталог игр.	7		2	5
25.	Психологические теории деловых игр и игротехнологий.	8	1		6
26.	Игра как социокультурный феномен.	7		2	5
27.	Общие черты социальной игровой технологии. Частное и общее определение деловой игры.	8	1		6
28.	Методологические принципы игры. Функции и задачи.	7		2	5
29.	Классификация игр.	7	1		6
30.	Этапы развития игровой технологии.	7		1	5
31.	Использование игровых технологий в	7	1		6

	современном социуме.				
32.	Игротехнологии в моделировании и прогнозировании	7		1	6
33.	Игровые технологии в организации и управлении	7	1		6
34.	Игротехнологии в психологии и педагогике	7		1	6
35.	Инноватика и инновационные игры	7	1		6
36.	Понятие игровой группы. Групповая динамика.	7		1	6
37.	Профессиональная карьера как область использования игротехнологий	7			6
38.	Профессиональная карьера игротехника. Режиссура	7			6
39.	Личностные факторы в игротехнологиях	7			6
40.	Игротехнологии и пути личного самосовершенствования	7			6
Итого (ак. ч.):		144	8	12	115

6.3. Содержание тем (разделов) дисциплин

Раздел 1. Психология игры

Тема 1. Введение в курс. Определение понятий. Тема 2. Основные аспекты подготовки к проведению игр. Тема 3. Классификация игр. Тема 4. Каталог игр. Тема 5. Психологические теории деловых игр и игротехнологий.

Раздел 2. Основы педагогики игры

Тема 1. Игра как социокультурный феномен. Тема 2. Общие черты социальной игровой технологии. Частное и общее определение деловой игры. Тема 3. Методологические принципы игры. Функции и задачи. Тема 4. Классификация игр.

Раздел 3. Практика игротехнологий

Тема 1. Этапы развития игровой технологии. Тема 2. Использование игровых технологий в современном социуме. Тема 3. Игротехнологии в моделировании и прогнозировании. Тема 4. Игровые технологии в организации и управлении. Тема 5. Игротехнологии в психологии и педагогике. Тема 6. Инноватика и инновационные игры. Тема 7. Понятие игровой группы. Групповая динамика.

Раздел 4. Игротехнологии в профессии и личностном развитии

Тема 1. Профессиональная карьера как область использования игротехнологий. Тема 2. Профессиональная карьера игротехника. Режиссура. Тема 3. Личностные факторы в игротехнологиях. Тема 4. Игротехнологии и пути личного самосовершенствования.

7. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы обучающихся

Самостоятельная работа представляет собой обязательную часть основной образовательной программы и выполняемую обучающимся внеаудиторных занятий в соответствии с заданиями преподавателями.

Выполнение этой работы требует инициативного подхода, внимательности, усидчивости, активной мыслительной деятельности. Основу самостоятельной работы составляет деятельностный подход, когда цели обучения ориентированы на формирование умений решать типовые и нетиповые задачи, которые могут возникнуть в будущей профессиональной деятельности, где студентам предстоит проявить творческую и

социальную активность, профессиональную компетентность и знание конкретной дисциплины. Результат самостоятельной работы контролируется преподавателем по дисциплине.

Рекомендуются следующие виды самостоятельной работы:

Наименование раздела (дисциплины) модуля	Вид самостоятельной работы обучающихся
Психология и педагогика игры	Подготовка к практическим занятиям. Написание эссе. Подготовка аннотированного списка. Написание реферативного обзора. Подготовка таблиц. Составление тематического глоссария. Подготовка графических материалов. Разработка комплекта анимированных слайдов. Выполнение учебного проекта. Составление учебного кейса. Составление комплекта тестов. Выполнение проблемно-аналитического задания. Составление конспекта / технологической карты занятия. Проектирование заданий для обучающихся и критериев их оценки. Анализ кейс-случаев

8. Оценочные материалы для текущего контроля и промежуточной аттестации

8.1. Критерии, процедуры и шкала оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

Формируемые компетенции	Этапы формирования компетенций и их содержание		Критерии оценивания компетенций	
ОПК-6 – Способен использовать психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания, в том числе обучающихся с особыми образовательными	1 этап <i>Контактная работа</i> 2 этап <i>Самостоятельная работа</i> 3 этап <i>Промежуточная аттестация</i>	- подготовка к практическим занятиям; - выступления на практических занятиях; - выполнения заданий по самоконтролю; - ответ на экзамене	Содержательный	знает: <ul style="list-style-type: none"> • категории игровой психологии; • методы игровой психологии; • историю игротерапии; • основные проблемы деятельности специалиста-игротехника и игротренера и смежных дисциплин (психология управления, руководство организацией, процессы групповой динамики).

ми потребностями			Деятельностный	умеет: <ul style="list-style-type: none"> • оказание экспертной социальной и психологической помощи сотрудникам организации; • разработка модели деятельности специалиста-игротехника и игротренера в организации; • проведение социальных исследований; • работать с литературой по данной тематике; • выделять основное содержание изучаемой темы; • использовать полученные знания и умения в работе с клиентами; • применять игротехники в практической деятельности.
			Личностный	Проявляет самостоятельность, активность в процессе обучения и самоподготовки; Профессионально мотивирован
ПК-3 – Способен организовать различные виды деятельности и взаимодействия детей раннего и дошкольного возраста с учетом индивидуальных и социокультурных особенностей развития, в том числе особых образовательных	1 этап <i>Контактная работа</i> 2 этап <i>Самостоятельная работа</i> 3 этап <i>Промежуточная аттестация</i>	- подготовка к практическим занятиям; - выступления на практических занятиях; - выполнения заданий по самоконтролю; - ответ на экзамене	Содержательный	знает: <ul style="list-style-type: none"> • категории игровой психологии; • методы игровой психологии; • историю игротерапии; • основные проблемы деятельности специалиста-игротехника и игротренера и смежных дисциплин (психология управления, руководство организацией,

потребностей, обеспечить условия для свободного выбора детских видов деятельности и взаимодействия.				процессы групповой динамики).
			Деятельностный	умеет: <ul style="list-style-type: none"> • оказание экспертной социальной и психологической помощи сотрудникам организации; • разработка модели деятельности специалиста-игротехника и игротренера в организации; • проведение социальных исследований; • работать с литературой по данной тематике; • выделять основное содержание изучаемой темы; • использовать полученные знания и умения в работе с клиентами; • применять игротехники в практической деятельности.
			Личностный	Проявляет самостоятельность, активность в процессе обучения и самоподготовки; Профессионально мотивирован

Для оценивания **содержательного критерия** используются результаты обучения в **виде знаний** на основании следующих процедур и технологий:

- тестирование;
- устные и письменные ответы на вопросы в рамках учебных занятий и экзамена;
- индивидуальное собеседование по результатам самостоятельной работы (контрольная, реферат, доклад, эссе и др.).

Для оценивания **деятельностного и личностного критериев** используются результаты обучения в **виде умений и опыта деятельности, приобретаемых в рамках практических занятий, заданий для самостоятельной работы**, в том числе используются практические контрольные задания, включающих одну или несколько задач (вопросов) в

виде краткой формулировки действий (комплекса действий), которые следует выполнить, или описание результата, который нужно получить.

При проведении промежуточной аттестации в форме тестирования, оценивание результата проводится следующим образом:

№ пп	Оценка	Шкала
1	Отлично	Студент должен: - продемонстрировать глубокое и прочное усвоение знаний программного материала; - исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно изложить теоретический материал; - правильно формулировать определения; - продемонстрировать умения самостоятельной работы с литературой; - уметь сделать выводы по излагаемому материалу.
2	Хорошо	Студент должен: - продемонстрировать достаточно полное знание программного материала; - продемонстрировать знание основных теоретических понятий; достаточно последовательно, грамотно и логически стройно излагать материал; - продемонстрировать умение ориентироваться в литературе; - уметь сделать достаточно обоснованные выводы по излагаемому материалу.
3	Удовлетворительно	Студент должен: - продемонстрировать общее знание изучаемого материала; - показать общее владение понятийным аппаратом дисциплины; - уметь строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; - знать основную рекомендуемую программой учебную литературу.
4	Неудовлетворительно	Студент демонстрирует: - незнание значительной части программного материала; - не владение понятийным аппаратом дисциплины; - существенные ошибки при изложении учебного материала; - неумение строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; - неумение делать выводы по излагаемому материалу.

8.3 . Методические материалы для оценивания текущих и промежуточных результатов обучения

Для оценивания **содержательного критерия** используются результаты обучения в **виде знаний** на основании следующих процедур и технологий:

- тестирование;
- устные и письменные ответы на вопросы экзамена;
- индивидуальное собеседование.

Для оценивания **деятельностного и личностного критериев** используются результаты обучения в **виде умений и опыта деятельности**: используются практические контрольные задания, включающих одну или несколько задач (вопросов) в виде краткой формулировки действий (комплекса действий), которые следует выполнить, или описание результата, который нужно получить.

Методика проведения контрольных мероприятий.

1. Контрольные мероприятия включают:

1) Проверка заданий для самостоятельной работы осуществляется - в течение семестра.

2) Проверка докладов - в течение семестра.

3) Проведение консультаций - в течение года.

4) Проведение тестирования – в конце семестра.

Формами отчетности студентов являются:

- выполнение заданий для самостоятельной работы;

- доклады с последующей их защитой на учебных занятиях;

- сдача экзамена.

2. Методические указания по содержанию контрольных мероприятий:

1. Контрольные срезы могут включать задания в виде тестов по изучаемому разделу дисциплины, терминологический диктант, теоретические вопросы и ситуационные задачи.

2. Проверка конспектов заключается в контроле над ходом изучения студентами научной литературы. К конспектированию предлагаются некоторые источники, входящие в задания для семинаров и самостоятельной работы.

3. Проверка заданий для самостоятельной работы направлена на выявление у студентов навыков самостоятельной работы и способствует их самообразованию и ориентации на глубокое, творческое изучение методологических и теоретических основ дисциплины. Формы и методы самостоятельной работы студентов и её оформление:

а.) Аннотирование литературы - перечисление основных вопросов, рассматриваемых автором в той или иной работе. Выделение вопросов, имеющих прямое отношение к изучаемой проблеме.

б) Конспектирование литературы - краткое изложение какой-то статьи, выступления, речи и т.д. Конспект должен быть кратким и точным, обобщать основные положения автора.

в) Подготовка доклада.

4. Проверка доклада включает оценивание уровня выполнения по соответствию содержания теме, полноте освещения темы, наличия плана, выводов, списка литературы.

5. Проведение консультаций включает обсуждение вопросов, вызывающих трудности при выполнении заданий для самостоятельной работы.

6. Проведение тестирования включает тестовые задания по дисциплине.

Содержание самостоятельной работы по темам (разделам)

№ п.п	Раздел программы	Содержание самостоятельной работы	Формы контроля
1.	Психология игры	Составление конспекта по темам раздела. Составление терминологического словаря. Заучивание терминологии, работа над тестами, выполнение заданий для самостоятельной работы. Ответьте на вопросы: 1. Игры, игротехники, игротехнологии. Значение игр. 2. Ловушка – понятие и виды.	– подготовка докладов, сообщений и тезисов к выступлению на семинарских и практических занятиях; – аналитическая

		<p>3. Действия игры – определение, виды и особенности.</p> <p>4. Антитезисы - внешнее освобождение от игры. Избегание лжи.</p> <p>5. Контракты. Заключение контракта и его структура.</p> <p>6. Особенности игр.</p> <p>7. Игры первой степени. Игры второй степени. Игры третьей степени.</p>	<p>обработка философских текстов (аннотирование и реферирование, выполнение аналитических заданий);</p> <p>– написание эссе;</p> <p>– составление глоссария;</p> <p>– выполнение творческих или исследовательских мини-проектов.</p>
2.	Основы педагогики игры	<p>Составление конспекта по темам раздела.</p> <p>Составление терминологического словаря.</p> <p>Заучивание терминологии, работа над тестами, выполнение заданий для самостоятельной работы</p> <p>Основные вопросы:</p> <p>1. Формула игры.</p> <p>2. Драматический треугольник С. Карпмана.</p> <p>3. Игры маленьких детей.</p> <p>4. Семейные игры.</p> <p>5. Административные или чиновные игры.</p> <p>6. Психологические теории деловых игр и игротехнологий.</p> <p>7. Игра как социокультурный феномен. Функции игры.</p>	<p>– подготовка докладов, сообщений и тезисов к выступлению на семинарских и практических занятиях;</p> <p>– аналитическая обработка философских текстов (аннотирование и реферирование, выполнение аналитических заданий);</p> <p>– написание эссе;</p> <p>– составление глоссария;</p> <p>– выполнение творческих или исследовательских мини-проектов.</p>
3.	Практика игротехнологий	<p>Составление конспекта по темам раздела.</p> <p>Составление терминологического словаря.</p> <p>Заучивание терминологии, работа над тестами, выполнение заданий для самостоятельной работы.</p> <p>Ответьте на вопросы:</p> <p>1. Общие черты социальной игровой технологии. Частное и общее определение деловой игры.</p> <p>2. Методологические принципы игры. Функции и задачи.</p> <p>3. Классификация игр.</p> <p>4. Этапы развития игровой технологии.</p>	<p>– подготовка докладов, сообщений и тезисов к выступлению на семинарских и практических занятиях;</p> <p>– аналитическая обработка философских текстов (аннотирование и</p>

		<p>5. Использование игровых технологий в современном социуме.</p> <p>6. Игротехнологии в моделировании и прогнозировании.</p> <p>7. Игровые технологии в организации и управлении.</p>	<p>реферирование, выполнение аналитических заданий);</p> <p>– написание эссе;</p> <p>– составление глоссария;</p> <p>– выполнение творческих или исследовательских мини-проектов.</p>
4.	Игротехнологии в профессии и личностном развитии	<p>Составление конспекта по темам раздела.</p> <p>Составление терминологического словаря.</p> <p>Заучивание терминологии, работа над тестами, выполнение заданий для самостоятельной работы</p> <p>Основные вопросы:</p> <p>1. Игротехнологии в психологии и педагогике.</p> <p>2. Инноватика и инновационные игры.</p> <p>3. Понятие игровой группы. Групповая динамика.</p> <p>4. Профессиональная карьера как область использования игротехнологий.</p> <p>5. Профессиональная карьера игротехника. Режиссура.</p> <p>6. Личностные факторы в игротехнологиях.</p> <p>7. Игротехнологии и пути личностного самосовершенствования.</p>	<p>– подготовка докладов, сообщений и тезисов к выступлению на семинарских и практических занятиях;</p> <p>– аналитическая обработка философских текстов (аннотирование и реферирование, выполнение аналитических заданий);</p> <p>– написание эссе;</p> <p>– составление глоссария;</p> <p>– выполнение творческих или исследовательских мини-проектов.</p>

Вопросы для экзамена

1. Игры, игротехники, игротехнологии. Значение игр.
2. Ловушка – понятие и виды.
3. Действия игры – определение, виды и особенности.
4. Антитезисы - внешнее освобождение от игры. Избегание лжи.
5. Контракты. Заключение контракта и его структура.
6. Особенности игр.
7. Игры первой степени. Игры второй степени. Игры третьей степени.
8. Формула игры.
9. Драматический треугольник С. Карпмана.
10. Игры маленьких детей.
11. Семейные игры.
12. Административные или чиновные игры.
13. Психологические теории деловых игр и игротехнологий.
14. Игра как социокультурный феномен. Функции игры.

15. Общие черты социальной игровой технологии. Частное и общее определение деловой игры.
16. Методологические принципы игры. Функции и задачи.
17. Классификация игр.
18. Этапы развития игровой технологии
19. Использование игровых технологий в современном социуме.
20. Игротехнологии в моделировании и прогнозировании.
21. Игровые технологии в организации и управлении.
22. Игротехнологии в психологии и педагогике.
23. Инноватика и инновационные игры.
24. Понятие игровой группы. Групповая динамика.
25. Профессиональная карьера как область использования игротехнологий
26. Профессиональная карьера игротехника. Режиссура.
27. Личностные факторы в игротехнологиях.
28. Игротехнологии и пути личностного самосовершенствования.

Тестовые задания

ВАРИАНТ 1.

1. В педагогической литературе понимание игры как отражение жизни было впервые высказано:
 1. Ф. Фребелем,
 2. К.Д. Ушинским,
 3. Д.Б. Элькониным,
 4. Н.К. Крупской.
2. Классификация детских игр, предложенная К. Гроссом:
 1. игры-упражнения, символические игры, игры с правилами,
 2. творческие игры и игры с правилами,
 3. игры, возникающие по инициативе детей; по инициативе взрослых;
 4. народные игры;
 5. игры экспериментальные, игры обычных функций.
3. В основу классификации игрушек Е.А. Флериной положен:
 1. способ изготовления,
 2. вид материала,
 3. способ использования детьми,
 4. вид игр.
4. Дидактические игрушки – это:
 1. лото, домино, конструктор, барабан.
 2. кукла, мяч, пирамидка,
 3. игрушка - дергунчик, серсо, дудочка, юла,
 4. пирамидка, матрёшка, разрезные картинки.
5. Сюжетно-ролевая игра – это ...:
 1. деятельность, строго регламентируемая взрослым,
 2. деятельность творческая,
 3. самостоятельная творческая деятельность,
 4. деятельность, осуществляемая по специально заданной программе.
6. В сюжетно-ролевой игре начинают формироваться элементы таких видов деятельности,

как:

1. предметная,
2. трудовая,
3. манипулятивная,
4. учебная

7. Основные сюжеты игр детей старшего дошкольного возраста:

1. производственная тематика,
2. бытовая тематика,
3. общественные события.

8. Виды дидактических игр (Бондаренко А.К.):

1. игры с предметами и игрушками,
2. подвижные игры,
3. сюжетные игры,
4. словесные игры,
5. игры-экспериментирования,
6. настольно-печатные игры.

9. Игровая деятельность детей, основным содержанием которой является отражение знаний и впечатлений об окружающем предметном мире в разнообразных постройках и связанных с ними действиях – это:

1. дидактическая игра,
2. театрализованная игра,
3. строительно-конструктивная игра,
4. сюжетно-ролевая игра.

10. Приёмы прямого руководства игрой детей:

1. совет по ходу игры,
2. прямые указания,
3. внесение игрушки,
4. рассматривание иллюстраций,
5. участие в сговоре на игру.

11. Возникновение ознакомительной игры в раннем возрасте:

1. 1 год,
2. 1,5 года,
3. 2 года,
4. 2,5 года
5. 3 года.

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

9.1. Основная литература

1. Таранов Н.Н. Книжка-игрушка. Художественное конструирование и оформление изданий для дошкольников [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Таранов Н.Н.— Электрон. текстовые данные.— Саратов: Вузовское образование, 2014.— 129 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/26242>.— ЭБС «IPRbooks».
2. Колягина В.Г. Арт-терапия и арт-педагогика для дошкольников [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие/ Колягина В.Г.— Электрон. текстовые данные.— М.: Прометей, 2016.— 164 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/58113>.— ЭБС «IPRbooks».

3. Вечорко Г.Ф. Основы психологии и педагогики [Электронный ресурс]: ответы на экзаменационные вопросы/ Вечорко Г.Ф.— Электрон. текстовые данные.— Минск: ТетраСистемс, Тетралит, 2013.— 192 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/28174>.— ЭБС «IPRbooks».

9.2. Дополнительная литература

1. Котлякова Т.А. Художественно-эстетическое развитие дошкольников посредством дидактических игр [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие/ Котлякова Т.А.— Электрон. текстовые данные.— Ульяновск: Ульяновский государственный педагогический университет имени И.Н. Ульянова, Ульяновский институт повышения квалификации и переподготовки работников образования, 2012.— 88 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/59197>.— ЭБС «IPRbooks».
2. Розин В.М. Мышление и творчество [Электронный ресурс]/ Розин В.М.— Электрон. текстовые данные.— М.: Пер Сэ, 2006.— 360 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/7423>.— ЭБС «IPRbooks».

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

Указанные в списке издания доступны в следующих официальных электронных базах данных:

- Электронно-библиотечная система IPRbooks;
- Электронный федеральный портал «Российское образование» (www.edu.ru);
- Электронный информационный ресурс Российской государственной библиотеки (www.rsl.ru);
- Электронный информационный ресурс российской Национальной библиотеки (www.nlr.ru); - Педагогическая литература. Режим доступа: <http://www.pedlib.ru/>
- Психологическая литература в Интернете. Факультет психологии МГУ. Режим доступа: <http://www.psy.msu.ru/links/liter.html>
- Хрестоматия по психологии. Библиотека русского гуманитарного Интернет-университета. Режим доступа: http://sbiblio.com/biblio/archive/averianov_xrpsiholog/

11. Особенности освоения дисциплины для инвалидов и лиц ОВЗ

Для студентов с ограниченными возможностями здоровья предусмотрены следующие формы организации педагогического процесса и контроля знаний:

- для слабовидящих – обеспеченно равномерное освещение не менее 300 люкс, для выполнения контрольных заданий при необходимости предоставляется увеличивающее устройства, задание для выполнения, а также инструкции о порядке выполнения заданий оформляется увеличенным шрифтом (16-20);

- для слабослышащих, для лиц с тяжелым нарушением речи - все занятия по желанию студентов могут проводиться в письменной форме.

Основной формой организации педагогического процесса является интегрированное обучение, т.е. включение лиц с ОВЗ и инвалидов в смешенные группы, где они могут постоянно общаться со сверстниками и легче адаптироваться в социуме.

12. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю)

12.1. Современные профессиональные базы данных и информационно – справочные системы

Для осуществления образовательного процесса по дисциплине необходимы следующие программное обеспечение и информационные справочные системы:

1. Информационно-правовая система Гарант <http://www.garant.ru/>
2. Справочная правовая система Консультант Плюс <http://www.consultant.ru/>

Программа учебной дисциплины может быть реализована с применением дистанционных образовательных технологий для передачи информации, организации различных форм интерактивной контактной работы обучающегося с преподавателем, в том числе вебинаров, проводимых на платформах Pruffme и Zoom. Эти платформы могут быть использованы для проведения виртуальных лекций с возможностью взаимодействия всех участников дистанционного обучения, проведения практических занятий, выступления с докладами и защитой выполненных работ, проведения тренингов, организации коллективной работы обучающихся.

Применение дистанционных образовательных технологий предусмотрено и для организации форм текущего и промежуточного контроля: база тестовых заданий и задания на контрольную работу по дисциплине располагаются в СДО «Прометей», доступ к которой имеют все студенты ЧОУ ВО «ИНУПБТ».

В СДО «Прометей» также расположен полный онлайн-курс данной учебной дисциплины, включающий лекции, видеолекции, банк тестовых заданий, методические рекомендации по изучению дисциплины, задания на контрольную работу.

На рабочих местах используется операционная система Microsoft Windows, пакет Microsoft Office, а также другое специализированное программное обеспечение.

Большинство аудиторий оборудовано современной мультимедийной техникой.

12.2. Перечень лицензионного программного обеспечения

1. Microsoft office
2. Microsoft Windows 7
3. Kaspersky Endpoint Security

12.3 Электронная информационно-образовательная среда организации

1. Официальный сайт: www.инупбт.рф
2. ИАС «Прометей» 5.0 <http://94.247.210.21:8001/auth/default.asp>
3. Электронная библиотека «IPRbooks».

13. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

1. Аудитория, соответствующая санитарно-эпидемиологическим требованиям, оснащённая столами, стульями, доской, проектором и др.
2. Учебные пособия.
3. Аудио-видеотехника для воспроизведения записей.
4. Кабинет с ТСО и его фонды (в т.ч. CD и DVD диски).
5. Библиотека МГИ, включая ЭБС.

Рабочую программу дисциплины составил: Соловьева Н.А., к. псих.н.

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и утверждена на заседании кафедры «Гуманитарных и естественнонаучных дисциплин»: протокол №5 от «18» марта 2020 г.

И.о. заведующего кафедрой

«Гуманитарных и естественнонаучных дисциплин»



(подпись)

Соловьева Н.А.