

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Курганский государственный университет»
(КГУ)

Институт педагогики, психологии и физической культуры

Кафедра педагогики и методики обучения гуманитарным дисциплинам



УТВЕРЖДАЮ:

Ректор

/Н.В.Дубив /

08 октября 2020 г.

Рабочая программа учебной дисциплины
ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ

образовательная программа высшего образования –
программы бакалавриата

Направление:

44.03.02-Психолого - педагогическое образование

Направленность (профиль):

«Психология и педагогика дополнительного образования»

Формы обучения: заочная

Курган 2020

Рабочая программа дисциплины «Игровые технологии в образовании» составлена в соответствии с учебным планом по программе бакалавриата 44.03.02 «Психолого-педагогическое образование», направленности (профиля) «Психология и педагогика дополнительного образования», утвержденным:

- для заочной формы обучения 28 августа 2020 год

Рабочая программа дисциплины одобрена на заседании кафедры «Педагогика и методика обучения гуманитарным дисциплинам» 15 октября 2020, протокол № 2.

Рабочую программу составил
старший преподаватель кафедры
«Педагогика и МОГД»



Е.А. Казанцева

Согласовано:

Заведующий кафедрой
«Педагогика и МОГД», к.пед.н., доцент



С.В.Еманова

Специалист по учебно-методической работе



И.В.Тарасова

Начальник управления
образовательной деятельности



С.Н.Синицын

1. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Всего: 3 зачетных единицы трудоемкости (108 академических часов)

Вид учебной работы	Заочная форма обучения	
	На всю дисциплину	Семестр 2
Аудиторные занятия (контактная работа с преподавателем), всего часов в том числе:	6	6
Лекции	2	2
Практические занятия	4	4
Самостоятельная работа, всего часов в том числе:	102	102
Подготовка к зачету	18	18
Контрольная работа	18	18
Другие виды самостоятельной работы (самостоятельное изучение тем (разделов) дисциплины)	66	66
Вид промежуточной аттестации	зачет	зачет
Общая трудоемкость дисциплины и трудоемкость по семестрам, часов	108	108

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина «Игровые технологии в образовании» относится к блоку «Часть, формируемая участниками образовательных отношений» Б1, Б1.В.ДВ.03.01.

Дисциплина «Игровые технологии в образовании» базируется на результатах обучения, сформированных при изучении следующих дисциплин:

- Педагогика;
- Теория обучения и воспитания;
- Педагогика социально-культурной деятельности;
- Психология.

Результаты обучения по дисциплине необходимы для прохождения учебной и производственной (педагогической практики).

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

Цель дисциплины «Игровые технологии в образовании» заключается в овладении студентами знаниями, навыками и умениями в области педагогики игры, формировании системного представления об игровой деятельности и ее роли в воспитании и развитии детей, подростков и молодежи; вооружении обучающихся знаниями о видовых, структурных и технологических особенностях игры, и умениями в применении игровых технологий в работе с детьми разного возраста.

Задачи дисциплины:

- осознать место и роль игровой деятельности в процессе развития личности ребенка;
- освоить специфику игровой технологии в образовательной деятельности;
- ознакомить с современными подходами к организации игровой деятельности детей в условиях образовательного учреждения и досуга;
- научиться организовывать игровую деятельность детей разного возраста.

В основе преподавания и изучения дисциплины лежит формирование у обучающихся профессиональной компетенции организации игровых технологий на разных уровнях образования.

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины:

ПК-1 Способен к планированию и организации деятельности обучающихся, направленной на освоение дополнительной общеразвивающей программы.

ПК-2 Способен проектировать совместно с обучающимися и их родителями индивидуальные образовательные маршруты освоения программ.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- особенности планирования и организации деятельности обучающихся, направленной на освоение дополнительной общеразвивающей программы (ПК-1);
- особенности проектирования совместно с обучающимися и их родителями индивидуальных образовательных маршрутов освоения программ (ПК-2).

Уметь:

- планировать и организовывать деятельности обучающихся, направленной на освоение дополнительной общеразвивающей программы (ПК-1);
- проектировать совместно с обучающимися и их родителями индивидуальные образовательные маршруты освоения программ (ПК-2).

Владеть

- способами планирования и организации деятельности обучающихся, направленной на освоение дополнительной общеразвивающей программы (ПК-1);
- способами проектирования совместно с обучающимися и их родителями индивидуальных образовательных маршрутов освоения программ (ПК-2).

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Учебно-тематический план

№	Наименование тем	Количество часов контактной работы с преподавателем	
		ЗФО	
		Лекции	Практические занятия
1.	Ребенок как субъект игровой деятельности	1	1
2.	Театрализованные игры	-	0,5
3.	Дидактическая игра	-	0,5
4.	Подвижные игры	-	0,5
5.	Народные игры	-	1
6.	Игра как средство развития взаимоотношений в школьном коллективе	1	1
Итого		2	4

4.2. Содержание лекционных занятий

Тема 1 Ребенок как субъект игровой деятельности

Игра как средство моделирования отношений между людьми, деятельность по усвоению социального опыта. Особенности игры. Современная педагогическая классификация детских игр. Учет возрастных особенностей детей при организации

игровой деятельности. Игра в детском саду, в начальной школе. Игры для подростков. Игры для молодежи. Стирание грани между самостоятельными и обучающими играми.

Тема 2. Театрализованные игры

Характеристика театрализованных игр, их значение для развития индивидуальности, творческих способностей детей и их положительных взаимоотношений. Виды театрализованных игр, их характеристика. Педагогическое руководство театрализованными играми.

Тема 3. Дидактическая игра

Значение дидактической игры в развитии школьника. Структура и характеристика компонентов дидактической игры. Виды дидактических игр, их характеристика и значение. Особенности педагогического руководства дидактическими играми в разных возрастных группах.

Тема 4. Подвижные игры

Подвижная игра как средство пополнения ребенком знаний и представлений об окружающем мире. Народные корни подвижных игр. Классификация подвижных игр по Д.Б. Эльконину. Воздействие подвижных игр на организм ребенка. Методика проведения подвижных игр. Групповые игры. Командные игры. Учет возрастных особенностей при организации подвижных игр.

Тема 5. Народные игры

Народное творчество и его роль в воспитании школьников. Классификация видов детского народного творчества. Народная игра как вид народного творчества. Функции игры. Методика проведения народных игр. Обряды и праздники как виды игровой деятельности. Методика подготовки и проведения народных игр и праздников.

Тема 6. Игра как средство развития взаимоотношений в школьном коллективе

Значение игры в построении взаимоотношений в школьном коллективе. Совместные игры. Принципы организации игры в школьном коллективе. Организация внешкольной работы. Совместный досуг школьного коллектива.

4.3. Практические занятия

Наименование темы	Содержание практической работы	Часы
		ЗФО
Ребенок как субъект игровой деятельности	1. Учет возрастных особенностей детей при организации игровой деятельности. 2. Игра в детском саду, в начальной школе. 3. Игры для подростков. 4. Игры для молодежи.	1
Театрализованные игры	Составление таблицы отличительных признаков сюжетно-ролевой игры у детей разного возраста: 1. этапы организации конструктивно-строительной игры 2. компоненты режиссёрской игры 3. этапы организации театрализованной игры Создание сценария театральной игры на собственный сюжет	0,5
Дидактическая игра	1. Определить структуру предложенной дидактической игры. 2. Проанализировать этапы организации дидактической игры. 3. Разработать комплекс дидактических игр, используемых в начальной школе в воспитательных и учебных целях.	0,5

Подвижные игры	1. Проанализировать двигательные навыки, которые формируются у ребенка в процессе подвижных игр. 2. Подобрать три подвижных игры: для помещения, для улицы, для внешкольных мероприятий и праздников.	0,5
Народные игры	1. Подобрать хороводные народные игры для детей младшего школьного возраста. 2. Определите цели и задачи выбранных хороводных народных игр. 3. Организовать их проведение.	0,5
Игра как средство развития взаимоотношений в школьном коллективе	1. Подобрать комплекс внешкольных игр, развивающих следующие особенности: произвольное поведение творческое воображение (провести с группой) 2. Дискуссия «Как влияет стиль взаимоотношений в школьном коллективе на поведение ребенка в игровой деятельности».	1
Всего		4

4.4. Контрольная работа

Требования по оформлению контрольных работ

1. Работа выполняется печатным способом с использованием компьютера и принтера на одной стороне листа формата А4 через полтора (1,5) интервала. Тип шрифта (гарнитура) - Times New Roman, кегль (размер) шрифта - 14. В работе не допускается использование шрифта разных гарнитур.
2. Абзацы в тексте следует начинать с отступа, равного 12,5 мм.
3. Названия разделов и подразделов выделяются жирным шрифтом. Название раздела располагается посередине строки, а подраздела – от абзаца.
4. Список использованных источников и литературы печатается через 1,5 интервала, каждое название начинается с абзаца.
5. Страницы имеют следующие поля: левое 25 мм, правое - 10 мм, верхнее и нижнее - 20 мм.
6. Структура работы:
 - Титульный лист
 - Оглавление
 - Введение
 - Текст работы (главы)
 - Заключение
 - Список источников и литературы
 - Приложения
7. Все структурные элементы работы начинаются с нового листа. Заголовки располагаются посередине страницы и указываются прописными буквами без кавычек и точки в конце, выделяются полужирным шрифтом. Переносить слова в заголовке не допускается. Заголовки оглавления должны точно повторять заголовки в тексте.
8. Иллюстрации, используемые в тексте работы, размещаются после первой ссылки на них и сопровождаются словами «Рисунок», «Таблица», «Схема», «График» и т.п. Все иллюстрации нумеруются сквозной нумерацией арабскими цифрами в порядке упоминания в тексте (для каждого вида иллюстраций своя нумерация).
9. Приложения должны иметь тематические заголовки и нумеруются арабскими цифрами. Перечень приложений указывается в оглавлении.
10. Все страницы работы, включая приложения, нумеруются по порядку. Первой страницей считается титульный лист, на нем номер не ставится. Нумеруют арабскими цифрами, используя шрифт Times New Roman, кегль 12, с соблюдением сквозной

нумерации по всему тексту. Номер проставляется в правом верхнем углу (выравнивание по правому краю) без точки в конце.

11. Ссылки нумеруются в сквозном порядке арабскими цифрами в пределах каждой части работы (введения, разделов и заключения).

Сноска оформляется в конце раздела (Вставка – Ссылка – Сноска – Концевая сноска, применить ко всему документу).

Без красной строки (абзаца).

Нумерация: арабскими цифрами.

Шрифт: Times New Roman, 10 кегль.

Выравнивание по ширине.

Одинарный интервал как внутри одной сноски, так и между двумя сносками.

12. Список источников и литературы оформляется в соответствии с ГОСТ 7.1-2003, ГОСТ 7.80-2000, ГОСТ 7.82-2001.

Примерная тематика контрольных работ

1. Учет возрастных особенностей детей при организации игровой деятельности.
2. Игра в детском саду, в начальной школе.
3. Игры для подростков.
4. Игры для молодежи.
5. Игра как средство моделирования отношений между людьми, деятельность по усвоению социального опыта.
6. Особенности игры.
7. Современная педагогическая классификация детских игр.
8. Как влияет стиль взаимоотношений в школьном коллективе на поведение ребенка в игровой деятельности
9. Народное творчество и его роль в воспитании школьников.
10. Классификация видов детского народного творчества.
11. Народная игра как вид народного творчества.
12. Функции игры.
13. Методика проведения народных игр.
14. Обряды и праздники как виды игровой деятельности.
15. Методика подготовки и проведения народных игр и праздников.
16. Подвижная игра как средство пополнения ребенком знаний и представлений об окружающем мире.
17. Народные корни подвижных игр.
18. Классификация подвижных игр по Д.Б. Эльконину.
19. Воздействие подвижных игр на организм ребенка.
20. Методика проведения подвижных игр.
21. Групповые игры.
22. Командные игры.

5. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

При прослушивании лекций рекомендуется в конспекте отмечать все важные моменты, на которых заостряет внимание преподаватель, в частности те, которые направлены на качественное выполнение соответствующей практической работы.

Преподавателем запланировано использование при чтении лекций технологии учебной дискуссии. Поэтому рекомендуется фиксировать для себя интересные моменты с целью их активного обсуждения на дискуссии в конце лекции.

Залогом качественного выполнения практических работ является самостоятельная подготовка к ним накануне путем повторения материалов лекций. Рекомендуется

подготовить вопросы по неясным моментам и обсудить их с преподавателем в начале лекции или практической работы.

Преподавателем запланировано применение на занятиях технологий коллективного взаимодействия, анализа конкретных ситуаций, мозгового штурма, кейс-метода. Рекомендуется тщательно прорабатывать материал дисциплины при самостоятельной работе, участвовать во всех формах обсуждения и взаимодействия, как на лекциях, так и на практических занятиях в целях лучшего освоения материала и получения высокой оценки по результатам освоения дисциплины.

Выполнение самостоятельной работы подразумевает самостоятельное изучение разделов дисциплины, подготовку к практическим занятиям, подготовку контрольной работы, подготовку к зачету.

Рекомендуемая трудоемкость самостоятельной работы представлена в таблице:

Рекомендуемый режим самостоятельной работы

Наименование вида самостоятельной работы		Рекомендуемая трудоемкость, акад. час
Самостоятельное изучение тем дисциплины:		62
Углубленное изучение разделов, тем лекционного курса	Теоретические предпосылки развития игры	5
	Концепции игровой деятельности младших школьников	5
	Ребенок школьного возраста как субъект игровой деятельности	5
	Методика проведения сюжетно-ролевой игры дошкольника	5
	Театрализованные игры для младших школьников	5
	Подвижные игры для младших школьников	5
	Методика организации подвижной игры на свежем воздухе	5
	Народные игры в деятельности школьников	5
	Методика хороводных игр на праздниках	5
	Дидактические игры в деятельности старших школьников	5
Игра как средство развития взаимоотношений в коллективе	5	
Изучение разделов, тем дисциплины, не вошедших в лекционный курс	Учет возрастных особенностей младших школьников при организации игровой деятельности	2
	История игры как средства воспитания	2
	Педагогические, художественные требования к проведению игр	4
	Методика использования игр в младшем школьном возрасте	4
	Организация внешкольных мероприятий для младших школьников	4
Подготовка к практическим занятиям		4
Подготовка к контрольной работы		18
Подготовка к зачету		18
Всего		102

6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

6.1. Перечень оценочных средств

1. Банк вопросов к зачету

2. Контрольная работа

6.3. Процедура оценивания результатов освоения дисциплины

Зачет проводится в устной форме по вопросам. При подготовке к ответу студенту отводится время не менее 1 астрономического часа. Преподаватель оценивает каждого студента.

Результаты зачета заносятся преподавателем в зачетную ведомость, а также выставляются в зачетную книжку студента. Ведомость сдается в организационный отдел Института в день проведения зачета.

6.4. Примеры оценочных средств

Примерные вопросы для зачета

1. Подходы зарубежных и отечественных исследователей к проблеме
2. классификации игр детей младшего школьного возраста.
3. Современная педагогическая классификация детских игр.
4. Игра в школьном коллективе.
5. Учет возрастных особенностей детей при организации игровой деятельности.
6. Сюжетно-ролевая, творческая игра как основной вид деятельности детей младшего школьного возраста.
7. Закономерности возникновения сюжетно-ролевой игры, основные этапы ее развития (Д. Б. Эльконин).
8. Структурные компоненты сюжетно-ролевой игры: сюжет, содержание, роль.
9. Сущность режиссерской игры, ее значение для социального развития младшего школьника.
10. Педагогические условия развития режиссерских игр.
11. Методика проведения сюжетно-ролевой игры.
12. Творческая игра в деятельности школьника
13. Методика руководства творческими играми в разных возрастных группах школьников.
14. Виды театрализованных игр, их характеристика.
15. Педагогическое руководство театрализованными играми младших школьников.
16. Значение дидактической игры для развития младших школьников.
17. Особенности педагогического руководства дидактическими играми в школьном возрасте.
18. Методика проведения подвижных игр.
19. Методика подготовки и проведения народных игр и праздников.
20. Характеристика игрушки, ее значение для развития ребенка.
21. Принципы организации внешкольных игр.

6.5. Фонд оценочных средств

Полный банк заданий по дисциплине, показатели, критерии, шкалы оценивания компетенций, методические материалы, определяющие процедуры оценивания образовательных результатов, приведены в учебно-методическом комплексе дисциплины.

7. ОСНОВНАЯ И ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ УЧЕБНАЯ ЛИТЕРАТУРА

7.1. Список основной литературы

1. Игра как феномен культуры [Электронный ресурс] / Гузик М.А. - М. : ФЛИНТА,

2017. - <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785976513563.html>

2. Игровые сценарии обучения по предметам естественно-научного цикла [Электронный ресурс] / Александра М.А. - М. : БИНОМ, 2012. - <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785996309689.html>

7.2. Список дополнительной литературы

1. Современные инновационные технологии обучения [Электронный ресурс] / Мухина С.А., Соловьева А.А. - М. : ГЭОТАР-Медиа, 2008. - <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785970406915.html>

2. Психология развития и возрастная психология (издание исправленное и переработанное) [Электронный ресурс]: Учебник для вузов и ссузов. / Абрамова Г.С. - М. : Прометей, 2018. - <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785906879684.html> (Дата обращения 01.07.2019)

3. Дидактические игры для для занятий логопеда со школьниками 7-11 лет [Электронный ресурс] / Яворская О.Н. - СПб.: КАРО, 2010. - <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785992504071.html>

Периодическая литература

Журнал «Учитель»

7.4. Интернет ресурсы

базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

Сайт для работников школьного образования www.ivalex.vistcom.ru
Программы нового поколения в школьном образовании www.orenipk.ru/xp.\distant\do\mjetod\3_1_1/htm yandex

8. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

1. Технологии активного социально-педагогического взаимодействия (тренинги, игры, дискуссии) в обеспечении психологической безопасности образовательного процесса [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / Н.Т. Оганесян - М. : ФЛИНТА, 2013. - <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785976517264.html>

2. Работа со сказкой как психолого-педагогическая технология [Электронный ресурс] / О.В. Карунная - Архангельск : ИД САФУ, 2014. - <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785261010135.html>

3. Волшебная дудочка. 78 развивающих музыкальных игр [Электронный ресурс] / Бин Дж., Оулдфилд А. - М. : Теревинф, 2015. - <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785421200598.html>

4. Чем занять ребёнка: Игры без планшета и компьютера для детей от 6 до 10 лет [Электронный ресурс] / Кафнер Т. - М. : Альпина Паблишер, 2016. - <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785961459050.html>

9. РЕСУРСЫ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ»,

НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1. <http://rs240.kubsu.ru/~mschool/> Электронный сборник упражнений по педагогике. Кубанский государственный университет, г. Краснодар

10. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПРАВОЧНЫЕ СИСТЕМЫ

При чтении лекций используются слайдовые презентации. Используется при необходимости работа со студентами на платформе teams.

Минимальные требования к операционной системе и программному обеспечению компьютера, используемого при показе слайдовых презентаций.

11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Мультимедийное оборудование (переносной персональный компьютер, мультимедийный проектор, мультимедийный экран).

Аннотация к рабочей программе дисциплины
ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ
образовательная программа высшего образования –
программы бакалавриата

44.03.02-Психолого - педагогическое образование

Направленность (профиль):

«Психология и педагогика дополнительного образования»

Форма обучения: заочная

Трудоемкость дисциплины: 3 ЗЕ (108 академических часов)

Семестр: 2

Форма промежуточной аттестации: зачет

Содержание дисциплины

Теоретические предпосылки развития игры. Ребенок младшего школьного возраста как субъект игровой деятельности. Сюжетно-ролевая игра – основной вид деятельности детей младшего школьного возраста. Театрализованные игры для младших школьников. Дидактическая игра младших школьников. Подвижные игры для младших школьников. Народные игры в деятельности младших школьников. Игра как средство развития взаимоотношений в школьном коллективе.