


Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Логинова Людмила Фёдоровна
Должность: Ректор
Дата подписания: 23.09.2023 10:55:45
Уникальный программный ключ:
08d93e1a8bd7a2dfff432e734ab38e2a7ed6f238

Образовательное частное учреждение высшего образования
«ГУМАНИТАРНО-СОЦИАЛЬНЫЙ ИНСТИТУТ»

УТВЕРЖДЕНО
заседанием Ученого совета
протокол № 7 от 27.06.2023 г.
приказ ректора об утв. ОП ВО
№ 01-03/70 П от 28.06.2023 г.
Ректор  Л.Ф. Логинова



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.В.01.03 «ТЕХНОЛОГИИ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ»

Код и направление подготовки:

44.03.02 «Психолого-педагогическое образование»

Направленность (профиль):

«Психология и социальная педагогика»

Красково - 2023

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (далее – ФГОС ВО) по программе подготовки 44.03.02 «Психолого-педагогическое образование».

Организация – разработчик: «Гуманитарно-социальный институт».

Разработчики:

д. и. н., проф
ученая степень, звание

В.И.И.
подпись

Величков Г.С.
ФИО

ученая степень, звание

подпись

ФИО

Рабочая программа учебной дисциплины утверждена на заседании кафедры «Педагогика и психологии» от «31» мая 2023 г. протокол № 31

Заведующий кафедрой
К.с.н., доц.

В.В.
подпись

Богданова В.В.

Модуль: технология и методы социально-педагогической деятельности в образовательных организациях в системе социальных служб

Наименование дисциплины – Технологии игрового взаимодействия

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Цель и задачи освоения дисциплины: формирование теоретических знаний и практических навыков разработки и реализации технологий игрового взаимодействия в организации педагогического процесса.

Дисциплина «Технологии игрового взаимодействия» в рамках воспитательной работы направлена на формирование у обучающихся воспитание чувства ответственности или умения аргументировать, самостоятельно мыслить, развивает творчество, профессиональные умения творчески развитой личности, системы осознанных знаний, ответственности за выполнение учебно-производственных заданий и т.д.

Планируемые результаты обучения

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде;

УК-8. Способен создавать и поддерживать безопасные условия жизнедеятельности, в том числе при возникновении чрезвычайных ситуаций;

ПК-5 Способен использовать методы диагностики развития, общения, деятельности детей и обучающихся.

Практическая подготовка реализуется на основе профессионального стандарта:

01.005 «Специалист в области воспитания».

Матрица связи дисциплины «Технологии игрового взаимодействия» и компетенций, формируемых на основе изучения дисциплины, с временными этапами освоения ее содержания

Код и наименование компетенции выпускника	Код и наименование индикатора компетенции выпускника	Код индикатора компетенции выпускника	Код и наименование дескрипторов (планируемых результатов обучения выпускников)
УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде;	УК-3.1. Определяет свою роль в социальном взаимодействии и командной работе, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели.	УК-3.1.	УК-3.1.1 <i>Знать:</i> теоретические подходы к осуществлению игрового взаимодействия в педагогическом процессе; УК-3.1.2 <i>Уметь:</i> диагностировать и выявлять потребности в определенном типе игрового взаимодействия в процессе обучения; УК-3.1.3 <i>Владеть:</i> способами реализации технологий игрового

			взаимодействия в организации педагогического процесса
УК-8. Способен создавать и поддерживать безопасные условия жизнедеятельности, в том числе при возникновении чрезвычайных ситуаций	УК-8.1. Анализирует факторы и оценивает риски влияния на жизнедеятельность различных элементов среды обитания (технических средств, технологических процессов, материалов, зданий и сооружений, природных и социальных явлений)	УК-8.1.	УК-8.1.1. <i>Знать:</i> закономерности психического и физиологического развития обучающихся в разные возрастные периоды, учитывая факторы риска, влияющие на их жизнедеятельность; особенности организации и проведения игрового взаимодействия в рамках педагогического процесса; УК-8.1.2. <i>Уметь:</i> разрабатывать образовательные программы с использованием технологий игрового взаимодействия, анализируя факторы и оценивая риски влияния на жизнедеятельность различных элементов среды обитания; проектировать интеллектуально-познавательные игры и игровые программы, организовывать культурно-досуговые мероприятия; УК-8.1.3. <i>Владеть:</i> организацией и проведением игрового взаимодействия в рамках педагогического процесса; способами совершенствования профессиональных знаний и умений путем использования возможностей информационной среды образовательного учреждения; способами установления контактов и поддержания взаимодействия с субъектами образовательного процесса в условиях поликультурной образовательной среды, создавая и поддерживая безопасные условия жизнедеятельности
ПК-5 Способен использовать методы диагностики развития, общения,	ПК-5.2. Подбирает диагностический инструментарий, адекватный целям исследования; диагностирует	ПК-5.2.	ПК-5.2.1 <i>Знать:</i> теорию и практические навыки разработки и реализации технологий игрового взаимодействия; формы организации игрового взаимодействия в процессе

деятельности детей и обучающихся.	интеллектуальные, личностные и эмоционально-волевые особенности, препятствующие нормальному протеканию процесса развития, обучения, воспитания и деятельности; изучает интересы, склонности, способности обучающихся.		реализации педагогического процесса; ПК-5.2.2 <i>Уметь:</i> диагностировать интеллектуальные, личностные и эмоционально-волевые особенности, препятствующие нормальному протеканию процесса развития, обучения, воспитания и деятельности; разрабатывать рекомендации субъектам образования по вопросам развития и обучения, с учетом интересов, склонностей, способностей обучающихся; ПК-5.2.3 <i>Владеть:</i> навыками разработки и реализации технологий игрового взаимодействия в организации педагогического процесса; методами диагностики развития и общения участников образовательного процесса
-----------------------------------	---	--	---

2. Место учебной дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» учебного плана. Модуль: технология и методы социально-педагогической деятельности в образовательных организациях и системе социальных служб.

В структурной форме межпредметные связи изучаемой дисциплины указаны в соответствии с учебным планом образовательной программы по очной форме обучения.

Связь дисциплины «Технологии игрового взаимодействия» с предшествующими дисциплинами и сроки их изучения

Код дисциплины	Дисциплины, следующие перед дисциплиной «Профилактика зависимостей»	Семестр
Б1.О.02.04	Риторика	3
Б1.О.05.06	Социальная педагогика	3
Б1.О.05.07	Социальная психология	4
Б1.О.08.02	Психолого-педагогическое взаимодействие участников образовательного процесса	3
Б1.О.08.03	Конфликтология	4
ФТД.02	Организация добровольческой (волонтерской) деятельности и взаимодействие с социально ориентированными НКО	2
Б1.О.03.01	Безопасность жизнедеятельности	1
Б1.О.03.04	Здоровьесберегающие технологии в образовании	2

Б1.О.06.01	Психолого-педагогическая диагностика	1
Б1.О.06.02	Качественные и количественные методы психолого-педагогических исследований	3
Б1.О.06.03	Методы математической статистики	3

Связь дисциплины «Технологии игрового взаимодействия» со смежными дисциплинами, изучаемыми параллельно

<i>Код дисциплины</i>	<i>Дисциплины, изучаемые параллельно</i>	<i>Семестр</i>
Б1.О.08.05	Коррекционная работа социального педагога	5

Связь дисциплины «Технологии игрового взаимодействия» с последующими дисциплинами и сроки их изучения

<i>Код дисциплины</i>	<i>Дисциплины, следующие за дисциплиной «Технологии игрового взаимодействия»</i>	<i>Семестр</i>
Б1.О.05.09	Социальная политика	6
Б1.О.05.10	Организационная психология	7
Б1.О.06.04	Социально-педагогическое проектирование	6
Б1.В.01.04	Методика и технология социальной работы в микросоциуме	7
Б1.О.07.07	Подготовка к работе вожатого в детском оздоровительном лагере	6

3. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу

Виды учебной работы	Форма обучения		
	Очная	Очно-заочная	Заочная
Порядковый номер семестра	5	6	6
Общая трудоемкость дисциплины всего (в з.е):	2	2	2
Контактная работа с преподавателем всего (в акад. часах), в том числе:	32	26	10
Занятия лекционного типа (лекции)	10	8	-
Занятия семинарского типа (практические занятия, семинары в том числе в форме практической подготовки)	20 (4)*	16 (4)*	8 (2)*
Занятия семинарского типа (лабораторные работы)	-	-	-
Текущая аттестация	1	1	1
Консультации (предэкзаменационные)	-	-	-
Промежуточная аттестация	1	1	1
Самостоятельная работа всего (в акад. часах), в том числе:	40	46	62
Форма промежуточной аттестации:			
зачет/ дифференцированный зачет	Диф.зачет	Диф.зачет	Диф.зачет
экзамен			
Общая трудоемкость дисциплины (в акад. часах)	72	72	72

**Практические занятия частично проводятся в форме практической подготовки обучающихся при освоении программы учебной дисциплины, в условиях выполнения обучающимися определенных видов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью и направленных на формирование, закрепление, развитие практических навыков и компетенций по профилю соответствующей образовательной программы.*

4.Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

4.1.Тематическое планирование

ТЕМА 1.

Игра в педагогическом процессе. Исторический аспект.

Игра и пример – древнейшие средства передачи опыта от поколения к поколению. Человеческая игра как естественное средство передачи опыта и развития. Искусственное вытеснение игры из школы (XIV век). Я.А. Коменский, Л. Фибоначи. Возвращение игровых технологий в педагогический процесс (Ш.А. Амонашвили, Г. Дюпюи, М. Монтессори и др.). Сложности реализации игровой деятельности в процессе педагогической организации.

ТЕМА 2.

Понятие игры и игрового взаимодействия.

Игра как многомерное и сложное явление. Исследования психологов, педагогов, биологов, этнографов, антропологов, экономистов. Противоречие в определении феномена игры. Различные определения понятия «игра» в отечественной и зарубежной литературе. Игра и учебная деятельность: общие признаки. Учебное задание и дидактическая игра как средства организации учебно-воспитательных действий. Задача дидактической игры. Игровое взаимодействие: понятие, функции, признаки. Структура игры как процесса. Структура игры как деятельности. Игровые мотивы и организация игр.

Научные подходы к организации игрового взаимодействия: процессуальный (А.Валлон, П.Ф. Каптерев и др.); деятельностный (А.Н. Леонтьев, К.Д. Ушинский и др.); технологический (П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров и др.).

ТЕМА 3.

Теоретические подходы к объяснению феномена игры.

Различные научные теории игры: теория избытка нервных сил; инстинктивности; отдыха в игре; воздействия на мир через игру; функционального удовольствия; духовного развития в игре; взаимосвязи игры с искусством и эстетической культурой; связи игры и труда; рекапитуляции и антиципации и т.д. Теории игр К. Бюлера, К. Гросса, Ж. Пиаже, Ф. Шиллера, З. Фрейда и др. Психолого-педагогический смысл игры Д.Б. Эльконин.

ТЕМА 4.

Определение понятия «технологии игрового взаимодействия».

Понятие игры как процесса, деятельности или технологии. Понятие игровых технологий. «Игровые технологии» как группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Основные отличительные признаки игры как метода и приема в педагогическом процессе. Случаи использования технологий игрового взаимодействия. Условия и направления реализации технологий игрового взаимодействия. Влияние игры на психическое развитие детей. Область оптимального функционирования игры как дидактического средства. Дидактические свойства игры. Принципы конструирования учебных игр.

ТЕМА 5.

Классификация игровых технологий в педагогике.

Этапы использования игровых технологий в педагогическом процессе, связанные с возрастными периодами обучения и воспитания ребенка. Классификация игр в учебном процессе: по структуре, по характеру познавательной деятельности, по степени самостоятельности. Классификация игр В.В. Петрусинского. Деловая игра как метод активизации познавательной деятельности. Различные модификации деловых игр.

Структурные компоненты деловой игры (А.А. Вербицкий). Разновидности и возможности использования учебных и деловых игр.

ТЕМА 6.

Способы методического сопровождения игрового взаимодействия в процессе обучения.

Методы и приемы стимулирования познавательного интереса. Схемы процесса включения в игру. Развитие готовности к игре. Образовательная программа с включением игровой деятельности в педагогический процесс. Психофизиологическое обоснование, педагогический принцип, решение педагогических задач в рамках различных возрастных периодов детей и подростков. Игровые методы обучения в современной школе. Процедура проектирования игры в учебно-воспитательном процессе. Правила уроков, проводимых в игровой форме.

4.2. Содержание практических (семинарских, лабораторных) занятий по дисциплине

№	Название практического занятия (часы) Вопросы для предварительной подготовки	Практические занятия: (теория и практика)	Текущий контроль
1.	<p><i>Игра в педагогическом процессе. Исторический аспект.</i></p> <p>ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ №1:</p> <p>Обсуждение тем, выдвинутых на лекции №1.</p> <p>1. «Великая дидактика» Я.А. Коменского. 2. Искусственное вытеснение игры из школы в XIII веке. 3. Передовая педагогическая практика (Ш.А. Амонашвили, Г. Дююи, М. Монтессори и др.)</p>	<p><u>Теория:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - обсуждение проектов - диспут <p><u>Практика:</u></p> <p>1. Представить в виде тезисов основные идеи «Великой дидактики» Я.А. Коломенского.</p> <p>2. Выбрать одну из изученных педагогических практик и представить в виде презентации.</p>	<p>Индивидуальное и групповое собеседование.</p> <p>Мониторинг результатов практических занятий.</p>
2.	<p><i>Понятие игры и игрового взаимодействия.</i></p> <p>ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ №2:</p> <p>Обсуждение тем, выдвинутых на лекции №2.</p> <p>1. Определение «игры» в трудах отечественных и зарубежных ученых. 2. С.А. Шмаков и его работа «Игры</p>	<p><u>Теория:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - обсуждение проектов - устный опрос - дискуссия <p><u>Практика:</u></p> <p>1. Представьте краткое изложение работы С.А. Шмакова «Игры учащихся</p>	<p>Индивидуальное и групповое собеседование.</p> <p>Мониторинг результатов практических занятий.</p>

	<p><i>учащихся - феномен культуры».</i></p> <p><i>3. Назначение игровой деятельности в учебном процессе.</i></p>	<p>- феномен культуры» в виде тезисов.</p> <p>2. Чем отличается игра от учебной игры? Приведите несколько примеров.</p> <p>3. Представьте проект игрового взаимодействия в рамках детского отдыха.</p>	
3.	<p>Теоретические подходы к объяснению феномена игры.</p> <p>ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ №3:</p> <p>Обсуждение тем, выдвинутых на лекции №3.</p> <p><i>1. Теории игр К. Бюлера, К. Гросса, Ж. Пиаже, З. Фрейда, Ф. Шиллера и др.</i></p> <p><i>2. Психолого-педагогический смысл игры Д.Б. Эльконин.</i></p>	<p>Теория:</p> <p>- обсуждение проектов</p> <p>- устный опрос</p> <p>Практика:</p> <p>1. Выбрать один из представленных подходов к организации игр и описать возможности его применения в учебно-воспитательном процессе.</p> <p>2. Разработать курс «Элементы теории игр в рамках детского отдыха», включающий в себя рекомендации для педагогов по использованию теории игр.</p>	<p>Индивидуальное и групповое собеседование.</p> <p>Мониторинг результатов практических занятий.</p>
4.	<p>Определение понятия «технологии игрового взаимодействия».</p> <p>ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ №4:</p> <p>Обсуждение тем, выдвинутых на лекции №4.</p> <p><i>1. Характеристика игры как развивающей педагогической технологии.</i></p> <p><i>2. Влияние игры на психическое развитие школьников.</i></p> <p><i>3. Принципы конструирования учебных игр.</i></p>	<p>Теория:</p> <p>- обсуждение проектов</p> <p>- дискуссия</p> <p>- анализ конкретных ситуаций</p> <p>Практика:</p> <p>1. Составить презентацию, представляющую основные понятия игры в процессе учебно-воспитательной деятельности.</p> <p>2. На основе изученных принципов,</p>	<p>Индивидуальное и групповое собеседование.</p> <p>Мониторинг результатов практических занятий.</p>

		сконструировать проекты учебных игр для детей различных возрастных групп.	
5.	<p><i>Классификация игровых технологий в педагогике. (2/2/0 часа)*</i></p> <p>ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ № 5: Обсуждение тем, выдвинутых на лекции №5.</p> <p>1. <i>Классификация игр по В.В. Петрусинскому.</i> 2. <i>Различные классификации игровых форм и методов обучения.</i> 3. <i>Деловая игра как метод активизации познавательной деятельности.</i> 4. <i>Разновидности и возможности использования учебных и деловых игр.</i></p>	<p><u>Теория:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - устный опрос - обсуждение проектов - дискуссия <p><u>Практика:</u></p> <p>1. Составить график или таблицу классификации игровых технологий по следующим признакам:</p> <ul style="list-style-type: none"> - по целям применения; - по характеру деятельности; - по особенностям методики и технологии их организации; - по учебному предмету; - по уровню проблемности; - по коммуникативному воздействию; - по применению технических средств. 	<p>Индивидуальное и групповое собеседование.</p> <p>Мониторинг результатов практических занятий.</p> <p>Практическая подготовка</p>
6.	<p><i>Способы методического сопровождения игрового взаимодействия в процессе обучения. (2/2/2 часа)*</i></p> <p>ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ № 6: Обсуждение тем, выдвинутых на лекции №6.</p> <p>1. <i>Образовательная программа с включением игровой деятельности в педагогический процесс.</i> 2. <i>Психофизиологическое обоснование, педагогический принцип, решение педагогических задач.</i> 3. <i>Схемы процесса включения в игру.</i></p>	<p><u>Теория:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - обсуждение проектов - диспут <p><u>Практика:</u></p> <p>1. Составить программу игровой деятельности для детей различных возрастных групп. 2. Деловая игра</p>	<p>Индивидуальное и групповое собеседование.</p> <p>Мониторинг результатов практических занятий.</p> <p>Практическая подготовка.</p>

*- реализуется в форме практической подготовки

4.3. Самостоятельная работа студента

№	Наименование темы дисциплины	Формы подготовки
---	------------------------------	------------------

1.	<p>Игра в педагогическом процессе. Исторический аспект.</p> <p>1. «Великая дидактика» Я.А. Коменского.</p> <p>2. Искусственное вытеснение игры из школы в XIII веке.</p> <p>3. Передовая педагогическая практика (Ш.А. Амонашвили, Г. Дюпюи, М. Монтессори и др.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Подготовка информационных проектов. - Подготовка домашнего задания. - Подготовка к диспуту. - Подготовка творческих проектов. - Подготовка исследовательских проектов.
2.	<p>Понятие игры и игрового взаимодействия.</p> <p>1. Определение «игры» в трудах отечественных и зарубежных ученых.</p> <p>2. С.А. Шмаков и его работа «Игры учащихся - феномен культуры».</p> <p>3. Назначение игровой деятельности в учебном процессе.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Подготовка информационных проектов. - Подготовка к устному опросу. - Подготовка к дискуссии. - Подготовка творческих проектов. - Подготовка домашнего задания. - Подготовка исследовательских проектов.
3.	<p>Теоретические подходы к объяснению феномена игры.</p> <p>1. Теории игр К. Бюлера, К. Гросса, Ж. Пиаже, З. Фрейда, Ф. Шиллера и др.</p> <p>2. Психолого-педагогический смысл игры Д.Б. Эльконин.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Подготовка к устному опросу. - Подготовка информационных проектов. - Подготовка творческих проектов. - Подготовка домашнего задания. - Подготовка исследовательских проектов.
4.	<p>Определение понятия «технологии игрового взаимодействия».</p> <p>1. Характеристика игры как развивающей педагогической технологии.</p> <p>2. Влияние игры на психическое развитие школьников.</p> <p>3. Принципы конструирования учебных игр.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Подготовка к дискуссии. - Подготовка информационных проектов. - Подготовка творческих проектов. - Подготовка домашнего задания. - Подготовка исследовательских проектов.
5.	<p>Классификация игровых технологий в педагогике.</p> <p>1. Классификация игр по В.В. Петрусинскому.</p> <p>2. Различные классификации игровых форм и методов обучения.</p> <p>3. Деловая игра как метод активизации познавательной деятельности.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Подготовка к дискуссии. - Подготовка к устному опросу. - Подготовка информационных проектов. - Подготовка творческих проектов. - Подготовка домашнего задания. - Подготовка исследовательских проектов.
6.	<p>Способы методического сопровождения игрового взаимодействия в процессе обучения.</p> <p>1. Образовательная программа с включением игровой деятельности в педагогический процесс.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Подготовка творческой работы. - Подготовка к диспуту. - Подготовка информационных проектов. - Подготовка творческих проектов. - Подготовка к деловой игре. - Подготовка домашнего задания. - Подготовка исследовательских проектов.

	<p>2. <i>Психофизиологическое обоснование, педагогический принцип, решение педагогических задач.</i></p> <p>3. <i>Схемы процесса включения в игру.</i></p>	
--	--	--

А) Информационный проект – проект, направленный на стимулирование учебно-познавательной деятельности студента с выраженной эвристической направленностью (поиск, отбор и систематизация информации об объекте, оформление ее для презентации). Итоговым продуктом проекта может быть письменный реферат, электронный реферат с иллюстрациями, слайд-шоу, мини-фильм и т.д.

Примерные темы *информационных проектов*:

1. Процедура проектирования игры в учебно-воспитательном процессе (Тема 6.).
2. Условия и направления реализации технологий игрового взаимодействия (Тема 4.).
3. Игровые методы обучения в современной школе (Тема 6.).
4. Игра как феномен культуры (Тема 3.).
5. Деловая игра как метод активизации познавательной деятельности (Тема 5.).
6. Игра как многомерное и сложное явление (Тема 2.).
7. Игра как педагогическая категория (Тема 1.).
8. Теория игр. Применение в педагогике (Тема 3.).
9. Классификация педагогических (дидактических) игр (Тема 5.).
10. Возвращение игровых технологий в педагогический процесс (Тема 1.).
11. Игровое взаимодействие: понятие, функции, признаки (Тема 2.).
12. Правила уроков, проводимых в игровой форме (Тема 6.).
13. Игра как основная форма организации воспитательного процесса (Тема 2.).
14. Игровая деятельность в процессе обучения: структура и проявления (Тема 1.).
15. Основные отличительные признаки игры как метода и технологии в педагогическом процессе (Тема 4.).
16. Научные подходы к организации игрового взаимодействия (Тема 2.).
17. Принципы конструирования учебных игр (Тема 4.).
18. Этапы использования игровых технологий в педагогическом процессе (Тема 5.).

Б) Творческий проект – проект, направленный на стимулирование активно-познавательной деятельности студентов, не имеет жесткой структуры, ориентирован на круг интересов и логику участников проекта; содержит собственные мнения, умозаключения и выводы участников проекта; представляется в виде эссе.

Примерные темы *творческих проектов*:

1. Игра и пример – древнейшие средства передачи опыта от поколения к поколению (Тема 1.).
2. Методы и приемы стимулирования познавательного интереса (Тема 6.).
3. Игра и учебная деятельность: общие признаки (Тема 2.).
4. Деловая игра как форма обучения (Тема 5.).
5. Игра: понятие, функции, особенности. (Тема 3.).
6. Понятие игры как процесса, деятельности или технологии (Тема 4.).
7. Психолого-педагогический смысл игры Д.Б. Эльконин (Тема 3.).
8. Педагогическая игра как средство формирования коммуникативных навыков (Тема 1.).

9. Педагогические и дидактические возможности игровых форм обучения (Тема 5.).
10. Область оптимального функционирования игры как дидактического средства (Тема 4.).
11. Противоречие в определении феномена игры (Тема 2.).

В) Исследовательский проект – проект, структура которого приближена к формату научного исследования и содержит доказательство актуальности избранной темы, определение научной проблемы, предмета и объекта исследования, целей и задач, методов, источников, историографии, обобщение результатов, выводы.

Примерные темы *исследовательских проектов*:

1. Случаи использования технологий игрового взаимодействия (Тема 4.).
2. Технология игры как формы организации и совершенствования учебно-воспитательного процесса (Тема 5.).
3. Анализ методов и приемов руководства игрой (Тема 6.).
4. Психолого-педагогический смысл игры в развитии личности (Тема 2.).
5. Игра как естественное средство передачи опыта и развития (Тема 1.).
6. Образовательная программа с включением игровой деятельности в педагогический процесс (Тема 6.).
7. Игровые мотивы и организация игр (Тема 2.).
8. Научные теории игры и современность (Тема 3.).
9. Разновидности и возможности использования учебных и деловых игр (Тема 5.).
10. Влияние игры на психическое развитие школьников (Тема 4.).
11. Сложности реализации игровой деятельности в процессе педагогической организации (Тема 1.).

4.4. Распределение часов по темам и видам учебных занятий

Номер раздела, темы дисциплины	Компетенции	Контактная работа			Лекции			Практические занятия Семинары			Самост. работа студентов		
		ОФО	ОЗФО	ЗФО	ОФО	ОЗФО	ЗФО	ОФО	ОЗФО	ЗФО	ОФО	ОЗФО	ЗФО
ТЕМА 1.	УК-3; УК-8; ПК-5	6	8	2	2	2	-	4	2	2	6	6	10
ТЕМА 2.	УК-3; УК-8; ПК-5	6		2	2		-	2	2	2	6	8	10
ТЕМА 3.	УК-3; УК-8; ПК-5						-	2	2		6	8	10
ТЕМА 4.	УК-3; УК-8; ПК-5	6	4	2	2	2	-	4	2	2	8	8	12
ТЕМА 5.	УК-3; УК-8; ПК-5	6	6		2	2	-	4 (2)*	4 (2)*		8	8	10

ТЕМА 6.	УК-3; УК-8; ПК-5	6	6	2	2	2	-	4 (2)*	2 (2)*	2 (2)*	6	8	10
Текущая аттестация	УК-3; УК-8; ПК-5	1											
Промежуточная аттестация	УК-3; УК-8; ПК-5	1											
Всего:		32	26	10	10	8	-	20 (4)*	16 (4)*	8 (2)*	40	46	62

*- реализуется в форме практической подготовки

4.5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Для правильной организации самостоятельной работы необходимо учитывать порядок изучения разделов курса, находящихся в строгой логической последовательности. Поэтому хорошее усвоение одной части дисциплины является предпосылкой для успешного перехода к следующей. Для лучшего запоминания материала целесообразно использовать индивидуальные особенности и разные виды памяти: зрительную, слуховую, ассоциативную. Успешному запоминанию способствует приведение ярких свидетельств и наглядных примеров. Учебный материал должен постоянно повторяться и закрепляться.

Подготовка к практическому (семинарскому) занятию начинается с тщательного ознакомления с условиями предстоящей работы, т. е. с обращения к вопросам семинарских занятий. Определившись с проблемой, следует обратиться к рекомендуемой литературе. При подготовке к практическому (семинарскому) занятию обязательно требуется изучение дополнительной литературы по теме занятия. Без использования нескольких источников информации невозможно проведение дискуссии на занятиях, обоснование собственной позиции, построение аргументации. Если обсуждаемый аспект носит дискуссионный характер, следует изучить существующие точки зрения и выбрать тот подход, который вам кажется наиболее верным. При этом следует учитывать необходимость обязательной аргументации собственной позиции. Во время практических занятий рекомендуется активно участвовать в обсуждении рассматриваемой темы, выступать с подготовленными заранее докладами и презентациями, принимать участие в выполнении практических заданий.

С целью обеспечения успешного обучения студент должен готовиться к лекции, поскольку она является важной формой организации учебного процесса: знакомит с новым учебным материалом; разъясняет учебные элементы, трудные для понимания; систематизирует учебный материал; ориентирует в учебном процессе.

Подготовка к лекции заключается в следующем:

- внимательно прочитайте материал предыдущей лекции;
- узнайте тему предстоящей лекции (по тематическому плану);
- ознакомьтесь с учебным материалом по учебным пособиям;
- постарайтесь уяснить место изучаемой темы в своей профессиональной подготовке;
- запишите возможные вопросы, которые вы зададите преподавателю на лекции.

Во время лекции рекомендуется составлять конспект, фиксирующий основные положения лекции и ключевые определения по пройденной теме.

К диф.зачету необходимо готовиться целенаправленно, регулярно, систематически и с первых дней обучения по дисциплине. Попытки освоить дисциплину в период зачётно-экзаменационной сессией, как правило, показывают не слишком хороший результат. В самом начале учебного курса студенту следует познакомиться со следующей учебно-методической документацией:

- программой дисциплины;
- перечнем знаний и умений, которыми студент должен овладеть;
- тематическими планами лекций, семинарских занятий;
- контрольными мероприятиями;
- учебными пособиями по дисциплине;
- перечнем вопросов к зачету.

После этого у студента должно сформироваться четкое представление об объеме и характере знаний и умений, которыми надо будет овладеть по дисциплине. Систематическое выполнение учебной работы на лекциях, семинарских занятиях и в процессе самостоятельной работы позволит успешно освоить дисциплину и создать хорошую базу для сдачи диф.зачета.

Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

В случае организации учебной работы с использованием дистанционных образовательных технологий занятия проводятся в электронной информационно-образовательной среде института.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

5.1. Образовательные технологии

9.2. Образовательные технологии

В освоении учебной дисциплины «Технологии игрового взаимодействия» используются следующие **традиционные образовательные технологии**:

- чтение лекций с применением доски, компьютера как средства обучения, мультимедийного проектора и видеоматериалов для ознакомления студентов с терминологией и базовыми понятиями курса и с целью изложения основных теоретических результатов и практических проблем;

например:

- Игра в педагогическом процессе. Исторический аспект (Тема 1.);
- Теоретические подходы к объяснению феномена игры (Тема 3.);
- Определение понятия «технологии игрового взаимодействия» (Тема 4.).
- практические занятия с обсуждением тем, выдвинутых на лекциях, первоисточников.
- контрольные опросы;
- консультации по самостоятельной работе;
- самостоятельная работа учащихся с учебной литературой и первоисточниками, Интернет-источниками и конспектами, цель которой заключается в закреплении теоретических знаний и выработанных навыков их практического применения во время внеаудиторной работы;

- зачетная аттестация (с оценкой).

5.2. Использование информационных технологий:

- технологии, основанные на использовании ЭИОС института (методические материалы по дисциплине, размещенные на сайте ГСИ);
- Интернет-технологии;
- компьютерные обучающие и контролирующие программы;
- информационные технологии, позволяющие увеличить эффективность преподавания (за счет усиления иллюстративности):
 - *лекция-визуализация* – иллюстративная форма проведения информационных и проблемных лекций; (например:
 - Игра в педагогическом процессе. Исторический аспект (Тема 1.);
 - Теоретические подходы к объяснению феномена игры (Тема 3.);
 - Классификация игровых технологий в педагогике (Тема 5.).

5.3. Активные и интерактивные методы и формы обучения

Из перечня видов: («мозговой штурм», анализ проблемных ситуаций, анализ конкретных ситуаций, инциденты, имитация коллективной профессиональной деятельности, творческая работа, связанная с самопознанием и освоением дисциплины, деловая игра, круглый стол, диспут, дискуссия, мини-конференция и др.) используются следующие:

- *диспут* – метод введения спора, который предполагается использовать на первом практическом занятии при обсуждении проблемы исторического развития игровых форм взаимодействия в процессе обучения и на шестом практическом занятии для выявления особенностей способов методического сопровождения игрового взаимодействия в рамках педагогического процесса;

- *анализ конкретных ситуаций* в рамках изучения особенностей технологий игрового взаимодействия в процессе обучения;

- *беседа*;

- *творческая работа*, связанная с самопознанием и освоением дисциплины;

- *дискуссия* (как метод, активизирующий процесс обучения, изучения теоретической проблемы), применяется на следующих практических занятиях: «Понятие игры и игрового взаимодействия», «Определение понятия «технологии игрового взаимодействия» и «Классификация игровых технологий в педагогике»; представляет собой обсуждение ключевых проблем и вопросов, выделенных для предварительной подготовки;

- *участие в презентациях* (использование студентами на практических занятиях специализированных программных средств для представления информационных проектов).

5.4. Технологии проблемного обучения – использование проблемных лекций:

Проблемная лекция – изложение материала, предполагающее постановку проблемных и дискуссионных вопросов, освещение различных научных подходов, авторские комментарии, связанные с различными моделями интерпретации изучаемого материала.

К *проблемным лекциям* относятся следующие:

1. Понятие игры и игрового взаимодействия (Тема 2.).
2. Классификация игровых технологий в педагогике (Тема 5.).

3. Способы методического сопровождения игрового взаимодействия в процессе обучения (Тема 6.).

5.5. Игровые технологии

Деловая игра – имитация, моделирование и упрощенное воспроизведение реальной ситуации в игровой форме.

Пример деловой игры:

Разработка сценарных планов игрового взаимодействия в рамках детского отдыха.

Ход игры:

Цель игры – знакомство участников с методикой создания новых идей, а также развитие творческих способностей.

1. Участники делятся на творческие группы по 5-6 человек. Каждая группа занимает свою локальную территорию, выбирает капитана, который будет выступать от имени всей группы.

2. Педагог (ведущий) предлагает группам наугад вытянуть по билету из трех комплектов. В первом комплекте – названия форм игрового взаимодействия, во втором – слова, указывающие на характер или среду игрового взаимодействия (спорт, музыка, путешествие, искусство, труд и пр.), в третьем – слова, определяющие основную тематику (загадка, гость, интеллект, время и пр.).

3. В течение 5 минут творческие группы придумывают с использованием полученных слов три названия игрового взаимодействия. Слова можно ставить в любом порядке, изменять в числе и падеже, а также образовывать от существительных прилагательные и другие части речи. По окончании отведенного времени группы сообщают всем получившиеся названия. Очередность выступления можно установить жеребьевкой.

4. Каждая творческая группа выбирает из трех придуманных одно наиболее удачное название. Игровое взаимодействие с таким названием группа и будет разрабатывать.

5. На данном этапе задача творческих групп – определить:

- тип коллектива, в котором планируется провести игровое взаимодействие (оздоровительный лагерь, городской лагерь и т.п.);
- масштаб проведения (весь лагерь, группа возрастных параллелей, одна параллель, один отряд, микрогруппа;) – выбрать соответствующие масштабу структурные единицы;
- участников дела (дети индивидуально, микрогруппы, отряды);
- возраст участников;
- цели и задачи.

Спустя 7-10 минут всю эту информацию капитаны творческих групп по очереди сообщают коллегам.

6. Следующий этап – придумать сюжет мероприятия и игровые задания для участников. На это отводится 15-20 минут. По истечении времени творческие группы рассказывают о своем деле всем участникам.

7. Каждая творческая группа должна придумать творческую презентацию разработанных игровых взаимодействий. На подготовку – 10 минут.

8. На заключительном этапе проводится анализ и оценка работы по следующим параметрам:

- оригинальность идеи;
- соответствие возрастным особенностям участников;
- практическая применимость;
- воспитательные возможности.

Педагог подводит итоги.

9. Анализ деловой игры проводится по вопросам:

- Какой этап был самым трудным? Почему?
- Какой этап – самый важный? Почему?
- Какой этап самый интересный?
- Мешало ли что-то творчеству? Что именно?
- Какой опыт пригодился в работе: воспоминания о собственном детстве, опыт работы или услышанное (увиденное) у коллег, информация из прочитанной литературы

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Контроль качества освоения дисциплины включает в себя текущий контроль успеваемости и промежуточную аттестацию обучающихся. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине проводится в форме дифференцированного зачета

Конкретный перечень типовых контрольных заданий и иных материалов для оценки результатов освоения дисциплины, а также описание показателей и критериев оценивания компетенций приведен в фонде оценочных средств по дисциплине.

6.1. Формы текущего контроля

- *контрольные опросы* – проверка усвоения основных опорных понятий, используется в начале занятий.
- *индивидуальное и групповое собеседование;*
- *выполнение домашнего задания;*
- *выполнение творческой работы;*
- *контрольные опросы* (проверка усвоения основных опорных понятий);
- *мониторинг результатов практических занятий;*
- *проверка конспектов лекций;*
- *проверка исследовательских, творческих и информационных проектов.*

6.2. Тестовые задания:

См. приложение «Банк тестов»

6.3. Форма промежуточного контроля по дисциплине – дифференцированный зачет.

Вопросы к дифференцированному зачету:

1. Теории происхождения игры.
2. Сущность игры как педагогического явления.
3. Социокультурное назначение игры.
4. Функции педагогических игр.
5. Виды игровой деятельности.
6. Роль игровой деятельности в развитии личности детей.
7. Роль и значение дидактической игры в учебно-воспитательном процессе.
8. Игровая форма организации образовательного процесса.
9. Виды дидактических игр.
10. Требования к дидактической игре.
11. Система игр Ф. Фребеля.
12. Идеи А.С. Макаренко об использовании игр в педагогике.
13. Проявление предметной и игровой деятельности.
14. Роль игры в воспитании положительного отношения к школе.
15. Эффективность использования игр в процессе обучения.
16. Технология игровых форм обучения.
17. Организационные формы игровой деятельности.
18. Виды игр.

19. Выбор вида игры (ролевая игра, деловая игра, путешествие, аукцион, соревнование и т.п.).
20. Методический потенциал игровых технологий.
21. Этапы игровой деятельности.
22. Особенности возрастного развития детей.
23. Классификации игрового взаимодействия.
24. Генезис представлений о деловой учебной игре как сфере педагогической деятельности и воспитания.
25. Задачи использования игровых технологий в учебном процессе.
26. Научные подходы к организации игрового взаимодействия.
27. Реализация игровых приемов.
28. Определение игры в истории теории игры.
29. Взаимодействие игры и обучения в младшем школьном возрасте.
30. Роль игровой деятельности в становлении теоретической позиции младших школьников.
31. Взаимодействие игры и обучения в среднем школьном возрасте.
32. Роль игровой деятельности в становлении теоретической позиции школьников среднего возраста.
33. Взаимодействие игры и обучения в старшем школьном возрасте.
34. Роль игровой деятельности в становлении теоретической позиции школьников старшего возраста.
35. Игра – способ развития пытливости и любознательности.
36. Коррекционные, развивающие и адаптирующие игры.
37. Ступени в развитии объединений в игре (А.П. Усова).
38. Отношения детей в процессе игры.
39. Приемы руководства игрой.
40. Использование игровых методов для социально неуверенных детей.

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

7.1.Рекомендуемая литература

Основная литература

Авдулова, Т. П. Психология игры : учебник для вузов / Т. П. Авдулова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 232 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-05718-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт : [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515313>

Смирнова, Е. О. Психология и педагогика игры : учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 223 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-00219-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт : [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/511653>

Дополнительная литература

Босов, Д. В. Технология арт-терапии в социальной работе : учебное пособие для студентов программ бакалавриата и магистратуры / Д. В. Босов, Л. Ю. Беленкова. — Москва : Директ-Медиа, 2022. — 277 с. : ил., табл. — ISBN 978-5-4499-3223-5. — Текст : электронный // Университетская библиотека ONLINE : [сайт]. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=694795>

Бурмистрова, Е. В. Методика и технология работы социального педагога. Организация досуговой деятельности : учебное пособие для вузов / Е. В. Бурмистрова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 150 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-06185-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт : [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515979>

Волкова, Т. В. Практическая психология в воспитании и образовании : навигатор для родителей и педагогов : методическое пособие / Т. В. Волкова, Т. Т. Котович. — Москва : Творческий центр Сфера, 2022. — 112 с. : ил. — (Управление детским садом). — ISBN 978-5-9949-3014-4. — Текст : электронный // Университетская библиотека ONLINE : [сайт]. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=703054>

Панфилова, А. П. Взаимодействие участников образовательного процесса : учебник и практикум для вузов / А. П. Панфилова, А. В. Долматов ; под редакцией А. П. Панфиловой. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 487 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-03402-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт : [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/510899>

Плаксина, И. В. Интерактивные образовательные технологии : учебное пособие для вузов / И. В. Плаксина. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 151 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07623-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт : [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/512675>

Полякова, Т. Н. Театр с детьми и для детей : учебно-методическое пособие по организации театрально-игровой деятельности с детьми / Т. Н. Полякова. — Санкт-Петербург : Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена (РГПУ), 2022. — 132 с. : ил. — ISBN 978-5-8064-3170-8. — Текст : электронный // Университетская библиотека ONLINE : [сайт]. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=694825>

Периодическая литература (библиотека ГСИ)

1. Гуманитарные науки и образование
2. Научное обозрение. Серия 2. Гуманитарные исследования
3. Вопросы психологии
4. Вестник РУДН. Серия: Психология и педагогика
5. Живая психология
6. Педагогика: Вопросы теории и практики
7. Социальная педагогика в России. Научно-методический журнал
8. Психолог в школе
9. Школьный психолог
10. Российский психологический журнал

7.2. Электронные образовательные и информационные ресурсы

1. Электронно-библиотечная система «ЮРАЙТ» - <https://urait.ru/>
2. Университетская библиотека онлайн – www.biblioclub.ru

7.3. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Информационно-справочные системы

1. «Система КонсультантПлюс» – компьютерная справочная правовая система - <http://www.consultant.ru/>
2. «Гарант» – справочно-правовая система по законодательству Российской Федерации - <http://www.garant.ru/>
3. Единое окно доступа к образовательным ресурсам. - <http://window.edu.ru/>
4. Национальная информационно-аналитическая система Российский индекс научного цитирования (РИНЦ). - <https://www.elibrary.ru>
5. Федеральный портал «Российское образование» - <http://www.edu.ru/>

Профессиональные базы данных

1. Открытый портал информационных ресурсов (научных статей, сборников работ и монографий по различным направлениям психологии) <http://psyjournals.ru/>
2. Научная электронная библиотека eLibrary.ru - Российский индекс научного цитирования (РИНЦ)
3. Открытый портал информационных ресурсов (научных статей, сборников работ и монографий по различным направлениям наук) https://elibrary.ru/project_risc.asp
4. Сайт научного журнала «Культурно-историческая психология" Международное научное издание для психологов, дефектологов, антропологов. Электронная версия журнала находится в свободном доступе. <https://psyjournals.ru/kip/>
5. База данных научных журналов на русском и английском языке ScienceDirect
6. Открытый доступ к метаданным научных статей по различным направлениям наук поиск рецензируемых журналов, статей, глав книг и контента открытого доступа <http://www.sciencedirect.com/>
7. Информационный центр «Библиотека имени К. Д. Ушинского» РАО Научная педагогическая библиотека <http://gnpbu.ru/>
8. Федеральный портал «Российское образование» <http://www.edu.ru/>
9. Бесплатная электронная библиотека онлайн «Единое окно доступа к образовательным ресурсам» <http://window.edu.ru/>
10. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов Научно-практические и методические материалы <http://school-collection.edu.ru/>

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

1. Министерство образования и науки Российской Федерации. 100% доступ - <http://минобрнауки.рф/>
2. Федеральная служба по надзору в сфере образования и науки. 100% доступ - <http://obrnadzor.gov.ru/>
3. Федеральный портал «Российское образование». 100% доступ - <http://www.edu.ru/>
5. Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов. 100% доступ - <http://fcior.edu.ru/>
6. Электронно-библиотечная система, содержащая полнотекстовые учебники, учебные пособия, монографии и журналы в электронном виде 5100 изданий открытого доступа. 100% доступ - <http://bibliorossica.com/>
7. Федеральная служба государственной статистики. 100% доступ - <http://www.gks.ru>

8. Программное обеспечение, используемое при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

Операционная система Windows 10, Microsoft office, Интернет-браузер Яндекс.браузер
Антивирус Windows Defender (входит в состав операционной системы Microsoft Windows)

Программное обеспечение отечественного производства

INDIGO

Яндекс.Браузер

Свободно распространяемое программное обеспечение

Adobe Reader для Windows

Архиватор HaoZip

9. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Для проведения лекционных и практических занятий используется аудитория, укомплектованная специализированной мебелью, отвечающей всем установленным нормам и требованиям, оснащенная техническими средствами обучения, в том числе наборами демонстрационного оборудования, служащими для представления учебной информации большой аудитории (переносная аудио и видеоаппаратура), наглядными пособиями – таблицы для оформления кабинета, плакаты, учебные материалы. Допускается замена оборудования его виртуальными аналогами.

Для самостоятельной работы обучающихся используется помещение - учебная аудитория, укомплектованная специализированной мебелью, оснащенная компьютерной техникой с подключением к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронно-информационно-образовательную среду института.

Для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья институтом могут быть представлены специализированные средства обучения, в том числе технические средства коллективного и индивидуального пользования.

10. Методические рекомендации по обучению лиц с ограниченными возможностями здоровья

Профессорско-педагогический состав знакомится с психолого-физиологическими особенностями обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья, индивидуальными программами реабилитации инвалидов (при наличии). При необходимости осуществляется дополнительная поддержка преподавания тьюторами, психологами, социальными работниками, прошедшими подготовку ассистентами.

В соответствии с методическими рекомендациями Минобрнауки РФ (утв. 8 апреля 2014 г. N АК-44/05вн) в курсе предполагается использовать социально-активные и рефлексивные методы обучения, технологии социокультурной реабилитации с целью оказания помощи в установлении полноценных межличностных отношений с другими студентами, создании комфортного психологического климата в студенческой группе. Подбор и разработка учебных материалов производятся с учетом предоставления материала в различных формах: аудиальной, визуальной, с использованием специальных технических средств и информационных систем.

Освоение дисциплины лицами с ОВЗ осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения (персонального и коллективного использования). Материально-техническое обеспечение предусматривает приспособление аудиторий к нуждам лиц с ОВЗ.

Форма проведения аттестации для студентов-инвалидов устанавливается с учетом индивидуальных психофизических особенностей. Для студентов с ОВЗ предусматривается доступная форма предоставления заданий оценочных средств, а именно:

- в печатной или электронной форме (для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата);
- в печатной форме или электронной форме с увеличенным шрифтом и контрастностью (для лиц с нарушениями слуха, речи, зрения);
- методом чтения ассистентом задания вслух (для лиц с нарушениями зрения).

Студентам с инвалидностью увеличивается время на подготовку ответов на контрольные вопросы. Для таких студентов предусматривается доступная форма предоставления ответов на задания, а именно:

- письменно на бумаге или набором ответов на компьютере (для лиц с нарушениями слуха, речи);
- выбором ответа из возможных вариантов с использованием услуг ассистента (для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата);
- устно (для лиц с нарушениями зрения, опорно-двигательного аппарата).

При необходимости для обучающихся с инвалидностью процедура оценивания результатов обучения может проводиться в несколько этапов.

ПРИМЕРЫ ДОМАШНЕГО ЗАДАНИЯ

Домашнее задание №1

Используя литературу и материалы лекции, заполните таблицу «Методы и приемы игрового взаимодействия».

№	Игровые методы	Игровые приемы
1.	воображаемая ситуация	<ul style="list-style-type: none"> • внезапное появление объектов, игрушек. • выполнение воспитателем различных игровых действий.
2	дидактическая игра	<ul style="list-style-type: none"> • загадывание загадок. • введение элементов соревнований. • создание игровой ситуации.

Домашнее задание №2

Используя литературу и материалы лекции, заполните таблицу «Основные методы руководства играми детей».

Методы руководства играми детей	Автор (-ы) метода	Характеристика
4. Метод руководства сюжетными играми		
5. Метод формирования игры как деятельности		
6. Метод комплексного руководства игрой		

Домашнее задание №3

Используя литературу и материалы лекции, заполните таблицу «Организационные формы игровой деятельности»:

№ п/п	Формы игровой деятельности	Описание
1.	Индивидуальная	
2.	Парная	
3.	Одиночная	
4.	Коллективная	
5.	Массовая	

Домашнее задание №4

Используя литературу и материалы лекции, заполните таблицу «Модификации игрового взаимодействия»:

№ п/п	Игровое взаимодействие	Описание
1.	Имитационные игры	
2.	Операциональные игры	

3.	Сюжетно-ролевые игры	
4.	Деловой театр	
5.	Психо- и социодрама	

ПРИЛОЖЕНИЕ № 2

Творческая работа

Игра как форма обучения имеет ряд существенных признаков:

1. Наличие проблемы или серии задач, требующих решения.
2. Моделирование педагогически управляемой деятельности учащихся, направленной на разрешение проблемы или серии задач.
3. Наличие игроков, наделенных ролевыми функциями.
4. Активное взаимодействие игроков по вертикали и горизонтали.
5. Многоальтернативность решений поставленных проблем и задач.
6. Организация игрового взаимодействия игроков в условиях состязательности (соревновательности), возможностей успеха.
7. Сочетание элементов индивидуальной и групповой оценки результатов игры.

Придумайте возможную игру для использования ее во время детского отдыха младших школьников, описывая каждый из вышеперечисленных признаков для выбранной ситуации.

ПРИЛОЖЕНИЕ №3

«БАНК ТЕСТОВ»

1. Какова роль сюжетно-ролевой игры в социальном развитии дошкольника?

- А) Игра формирует начальные формы самоконтроля, самооценки, организованности, межличностных отношений детей.
- Б) В игре ребёнок овладевает произвольными движениями.
- В) Ребёнок усваивает правила поведения взрослых.
- Г) Игра учит действиям с предметами.

2. Наиболее эффективный вид деятельности, способствующий развитию творческой активности детей, - это деятельность...

- А) Трудовая.
- Б) Игровая.
- В) Клубная.
- Г) Семейная.

3. Дидактические игры и упражнения на занятиях по развитию математических представлений способствуют:

- а) закреплению знаний, умений и навыков, развитию психических процессов;
- б) получению математического образования;
- в) развитию познавательной активности и психических процессов;
- г) обогащению словаря новыми математическими терминами.

4. Какой вид игр целесообразно использовать для развития грамматического строя речи?

- а) Пальчиковые игры, игры-драматизации;
- б) игры со строительным материалом;
- в) подвижные игры;
- г) дидактические игры.

5. Самостоятельные сюжетные игры это _____

6. Для успешного протекания сюжетно - ролевых игр необходимо _____

7. Вопросы, советы, напоминания это _____ приемы руководства игрой.

8. Сюжетно- дидактическая игра отличается от сюжетно-ролевой тем, что в ней

9. Назовите ошибки в руководстве детской игрой _____

Игровые ситуации

Студенту предлагается одна ситуация. Как должен поступить студент (в роле воспитателя)

1. Два мальчика сидят на стульях и разговаривают: «Мы сейчас летим над высокими горами, осторожно! В скалу врежешься!» – говорит «штурман» «лётчику». Тот отвечает: «Ну, я же из-за облаков и туч ничего не вижу!»

2. Ваня принёс из дома красивую импортную игрушку-планетоход и никого к ней не подпускает, играет один. Мише очень хочется поиграть, и он просит: «Ваня, дай, пожалуйста, поиграть!» – Не дам, ещё сломаешь, а она дорогая! – возражает владелец. Тогда Миша пускает в ход кулаки.

3. К играющим детям подошёл Андрей: «Возьмите и меня играть в поезд!?»
– Нет, поезд уже отходит от станции, и мы никого не принимаем, – ответили пассажиры. Мальчик поспешил к другой группе: – Можно и мне с вами?
– Нет, нас и так много, – ответили дети. Андрею одному было скучно, и он подошёл к группе детей, играющих с мозаикой.
– А можно и мне поиграть?
– Нет, – ответили ему мальчики, – мы сами хотим играть.
Мальчик, опустив голову, медленно отходит от детей, останавливается у окна и ждёт, когда за ним придут родители.

4. Мальчики собрались играть в пожарников и принялись распределять роли.

– Чур, я командир, – сказал Миша.

– Ты вчера командовал! Ты и так всегда командир, – недовольны ребята.

5. Две девочки – рослая Алёна и маленькая Катюша – ходят вместе по группе. Уловив взгляд взрослого, Катюша сообщает: «Мы играем! Я дочка!» Алёна – «мама» долго накрывает на стол, «дочка» терпеливо стоит рядом и смотрит. Вдруг, чего-то испугавшись, с выражением страха на лице Алёна начинает бегать по группе, прятаться за шкаф. Катя, словно хвостик, но

без выражения страха следует за ней. Навстречу попадается мальчик с деталью конструктора в руках и «стреляет» из неё в девочек. Это полицейский!» – визжит Алена и убегает за шкаф. «Я вас не убил, выходите! Не бойтесь!» – говорит Слава
