



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ  
ФГБОУ ВО «ИРКУТСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ

Кафедра психологии и педагогики дошкольного образования

Ученый совет **УТВЕРЖДАЮ** \_\_\_\_\_ А. В. Семиров  
Педагогический институт  
«11» марта 2024 г.

**Рабочая программа дисциплины (модуля)**

Наименование дисциплины (модуля) **Б1.В.01 Психология и педагогика игры**

Направление подготовки **44.03.02 Психолого-педагогическое образование**

Направленность (профиль) подготовки **Детская психология и семейное консультирование**

Квалификация (степень) выпускника - **Бакалавр**

Форма обучения **заочная**

Согласовано с УМС ПИ ИГУ

Протокол №6 от «28» марта 2024 г.

Председатель \_\_\_\_\_ М. С. Павлова

Рекомендовано кафедрой ПиПДО:

Протокол №7 от «13» марта 2024 г.

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ О. Ю. Зайцева

Иркутск 2024 г.

## **I. Цели и задачи дисциплины:**

Целью освоения дисциплины «Психология и педагогика игры» является формирование адекватных психологических представлений о природе и развивающих возможностях детской игры и повышение психолого-педагогической компетентности специалистов в области педагогического вида профессиональной деятельности и сопровождения.

### **Задачи дисциплины:**

1. Расшатывание неадекватных психологических установок и педагогических стереотипов взрослых относительно игры в жизни ребенка.
2. Формирование научно-обоснованных понятий о природе и значении игры, ее функциях, проявлениях, развивающих возможностях, о сущности и развитии игровой деятельности в дошкольном возрасте.
3. Проектирование психологически целесообразных профессиональных действий по созданию предметно-игровой среды, по осуществлению иницирующего общения с детьми в ходе совместной работы, по обогащению игрового и жизненного опыта;
4. Моделирование совместно с педагогом и другими специалистами индивидуальную траекторию развития личности ребенка (обучающегося) в соответствии с учетом их особенностей и образовательных потребностей в игровой образовательной среде.

## **II. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО**

2.1. Учебная дисциплина относится к вариативной части образовательной программы.

2.2. Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами:

- Теоретические основы психолого-педагогической деятельности.
- Психолого-педагогическая диагностика (с практикумом).
- Психология образования и развития

2.3. Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной:

- Моделирование образовательных программ.
- Психолого-педагогическое просвещение субъектов образования (с практикумом).

## **III. Требования к результатам освоения дисциплины (модуля):**

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

<b>Компетенция</b>	<b>Индикаторы компетенций</b>	<b>Результаты обучения</b>
<b>ПК-3</b> Способен осуществлять психолого-педагогическое сопровождение развития и воспитания детей раннего и дошкольного возраста с учетом индивидуальных особенностей развития и особых образовательных потребностей	ИДК ПК 3.1 планирует и реализует психолого-педагогическое сопровождение, как отдельного ребенка, так и в группе детей раннего и/или дошкольного возраста в соответствии с федеральными государственными образовательными стандартами и основными образовательными программами	<b>Знать:</b> стандартизированный инструментарий для диагностического обследования личностного развития детей дошкольного возраста, а также уровня развития игровых навыков детей <b>Уметь:</b> проводить диагностическую работу по выявлению уровня готовности или адаптации детей к новым образовательным условиям, уровня развития игровых навыков детей как основы для эффективного педагогического руководства игрой.

	<p>ИДК ПК 3.2 осуществляет отбор видов деятельности для эффективной реализации задач психолого-педагогического сопровождения дошкольного образования;</p>	<p><b>Знать:</b> закономерности личностного и социального развития обучающихся, вариативность трудностей в освоении основных общеобразовательных программ, развитии и социальной адаптации</p> <p><b>Уметь:</b> разрабатывать психолого-педагогические заключения по результатам диагностического обследования, как основы для ориентации педагогических работников в направлениях развивающей работы с детьми с использованием ресурсов игровой деятельности</p>
	<p>ИДК ПК 3.3 применяет психолого-педагогические приемы и технологии для сопровождения развития и воспитания детей раннего и дошкольного возраста с учетом индивидуальных особенностей развития и особых образовательных потребностей.</p>	<p><b>Знать:</b> основные приемы ведения профессиональной документации (планы работы, протоколы, журналы, психологические заключения и отчеты) по реализации образовательных программ дошкольного образования</p> <p><b>Уметь:</b> вести профессиональную документацию (планы работы, протоколы, журналы, психологические заключения и отчеты) по реализации образовательных программ дошкольного образования, а также развивающего оценивания образовательной деятельности</p>

#### IV. СОДЕРЖАНИЕ И СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

##### 4.1. Объем дисциплины (модуля) и виды учебной работы

Вид учебной работы	Всего часов / зачетных единиц Очн/заочн	Семестр (-ы)			
		6			
<b>Аудиторные занятия (всего)</b>	<b>0/12</b>	<b>12</b>			
В том числе:					
Лекции (Лек)/(Электр)	0/4	4			
Практические занятия (Пр)/ (Электр)	0/8	8			
Лабораторные работы (Лаб)					
<b>Консультации (Конс)</b>	<b>0/1</b>	<b>1</b>			
<b>Самостоятельная работа (СР)</b>	<b>0/114</b>	<b>114</b>			
Вид промежуточной аттестации (зачет, экзамен), часы (Контроль)	Экз. 0/9	Экз. 9			
Контроль (КО)	0/8	8			
<b>Контактная работа, всего (Конт.раб)*</b>	<b>0/21</b>	<b>21</b>			
Общая трудоемкость: зачетные единицы часы	0/4	4			
	0/144	144			

##### 4.2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

###### Раздел 1. Игра как культурная практика и психолого-педагогический феномен

###### Тема 1. Психологические и педагогические теории игры

Характеристика понятий «игра», «игровая деятельность». Основные тенденции культурно-исторического развития игры. Общие теории игры К. Гросса и Ф. Бойтендайка. Теории и проблемы исследования детской игры в зарубежной психологии (Дж. Селли, В. Штерн, З. Фрейд, С. Спенсер, Ж. Пиаже, Ж. Шато, Ф. Шиллер и др.).

Проблемы психологии и педагогики игры в отечественной науке (К.Д. Ушинский, А.И. Сикорский, Н.Д. Виноградов, М.Я. Басов, П.П. Блонский, Л.С. Выготский, Л.С. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин и др.).

Ведущая деятельность, ее признаки. Ролевая игра как проявление генезиса ведущей деятельности детей дошкольного возраста. Ролевая игра – самостоятельная деятельность детей-дошкольников, моделирующая жизнь взрослых. Игра – ведущая деятельность в дошкольном возрасте, она оказывает значительное влияние на развитие ребенка. Генезис игровой деятельности. Каждый возрастной период характеризуется определенным видом ведущей деятельности. *Ведущая деятельность* — это деятельность, определяющая возникновение и формирование основных психических новообразований человека на данном возрастном этапе; соответствует основным потребностям ребенка. В игре складываются другие виды деятельности, которые потом приобретают самостоятельное значение. Игровая деятельность влияет на формирование произвольности психических процессов. Роль игры в

формировании потребности в общении, в эмоциональном поощрении принуждает ребенка к целенаправленному сосредоточению и запоминанию. Игровая ситуация и действия в ней оказывают постоянное влияние на развитие умственной деятельности ребенка. Психологический механизм формирования умственного действия в игре – «На основе действий с предметами-заместителями ребенок учится мыслить о реальном предмете».

Теория игровой деятельности в конце XX – начале XXI века. Игра и психическое развитие детей. Игра и развитие мотивационно-потребностной сферы. Игра и преодоление «познавательного эгоцентризма». Игра и развитие умственных действий. Игра и развитие произвольного поведения.

## **Тема 2. История игрового обучения**

Зарождение идеи значения игры в обучении детей. Идея использования игры в обучении детей в дидактике Я.-А.Коменского. Система игр с "дарами Фребеля", её значение для развития идеи игрового обучения. Игровое проблемное обучение детей в детских садах по методу Дж.Дьюи. Система дидактических игр для дошкольников О.Декроли. Своеобразие игр-занятий с материалами М.Монтесори.

Вклад Е.И.Тихеевой в развитие проблемы игрового обучения в отечественном детском саду. Развитие идеи дидактической игры в советской педагогике (Е.И.Удальцова, А.И.Сорокина). Концепция взаимосвязи игры и обучения А.П.Усовой. Вклад В.И.Логиновой в разработку идеи проблемно-игрового обучения.

## **Тема 3. Игровое обучение как самостоятельная педагогическая технология**

Теория игрового обучения. Этапы игровой технологии обучения: ориентировочный, подготовительный, практический, аналитический. Позиция педагога в технологии игрового обучения.

Современные подходы к классификации детских игр. Игры с правилами, «без правил», сюжетно-ролевые, импровизированные (О.Ю. Грезнева, О.А. Казанский). Игры, возникающие по инициативе детей, по инициативе взрослого, традиционные (народные) игры (С.Л. Новоселова). Вещно-предметная деятельность, сюжетная игра, ролевая игра, игра по правилам (В.А. Петровский). Творческие игры (сюжетно-ролевые, режиссерские, театрализованные и др.), игры с правилами (подвижные, дидактические, настольно-печатные, компьютерные и т.п.). Классификации обучающих игр: по области деятельности, по характеру педагогического процесса, по игровой методике, по предметной области, по игровой среде.

Теория и технология обучения с использованием имитационно-моделирующих игр. Характеристика имитационно-моделирующих игр, возможности их использования в обучении дошкольников. "Игры-путешествия" как разновидность имитационно-моделирующих игр для дошкольников. Методика их организации и проведения.

Технология обучения с использованием дидактических игр. Дидактическая игра как способ руководства учебно-познавательной деятельностью детей. Структура дидактической игры. Дидактические игры, построенные на принципе "автодидактизма". Педагогическая технология организации обучения на основе дидактических игр.

Технология обучения с использованием развивающих игр. Концепция развивающего обучения как теоретическая основа конструирования творческих игр. Сочетание учебно-познавательных и развивающих задач. Структура развивающей игры. Сравнение развивающих и дидактических игр. Технологии развивающих игр Б.П.Никитина, З.А.Михайловой. Педагогическая технология организации обучения на основе развивающих игр.

## **Тема 4. Игровое обучение как компонент педагогической технологии**

Игровое обучение в системе ТРИЗ. Создание игрового противоречия как основа использования "мозгового штурма" в работе с дошкольниками. Игровые оболочки тризовских занятий. Воображаемые ситуации и их роль в системе ТРИЗ.

Игра в технологии проблемного обучения. Целевые ориентации проблемного обучения. Классификация проблемно-игровых ситуаций: по содержанию неизвестного, по уровню проблемности, по виду рассогласования информации, по методическим особенностям. Методика создания проблемно-игровой ситуации. Использование проблемно-игровых ситуаций на разных этапах обучения детей.

Игра в технологии организации детского экспериментирования. Воображаемая ситуация как основа вхождения ребёнка в игру-экспериментирование. Противоречие как основа организации ситуаций детского экспериментирования. Саморазвитие ребёнка - критерий эффективности детского экспериментирования. Игровое экспериментирование с предметами, объектами и материалами, языковыми явлениями, социальными отношениями.

Характеристика и структура дидактической игры. Соотношение развлекательного и содержательного начала в дидактической игре. Игры, направленные на социально-коммуникативное развитие. Игры, направленные на развитие восприятия. Игры, направленные на развитие речи. Игры, направленные на развитие познавательных процессов. Рекомендации по проведению дидактических игр. .

Творческое игровое задание как метод развития художественно-творческих способностей дошкольников. Игровая исследовательская позиция ребёнка как основа конструирования творческого задания. Взаимосвязь игр-имитаций и творческих игровых заданий. Разновидности творческих игровых заданий: игры-этюды, образно-ролевые игры, ролевые диалоги.

## **Раздел 2. Педагогическая поддержка самостоятельной игры дошкольников**

**Тема 1.** Педагогическая технология руководства игровой деятельностью С.Л. Новоселовой, Е.В. Трифионовой

Генезис ролевой игры в раннем и младшем дошкольном возрасте: ключевые характеристики: ознакомительная игра. Она заключается в обследовательских, ориентировочных действиях с игрушками. Отобразительная игра. Ребенок в своих игровых действиях с предметами воспроизводит то, чему научился, подражая взрослым, например кормит куклу. Сюжетно-отобразительная игра. Отдельные отобразительные действия дети объединяют сюжетом, устанавливают логическую связь между действиями (кукла ест, спит, гуляет). Сюжетно-ролевая игра. Для нее характерно отражение отношений между людьми, которые переносятся на куклу или другого ребенка. До 3 лет дети преимущественно играют в одиночку, наблюдая друг за другом.

Организация игровой предметно-пространственной среды. Игрушки и материалы для сюжетно-ролевой игры. Игрушки и материалы для режиссерской игры. Игровая компетентность воспитателя.

**Тема 2.** Педагогическая технология руководства сюжетной игрой и игры с правилами Н.А. Коротковой

Технологический подход в дошкольном педагогике – терминологический анализ, критерии, общие и индивидуальные особенности технологий. Технологический принцип в развитии и руководстве творческими играми дошкольников: технология сюжетосложения Н.А. Коротковой.

Новый подход к организации сюжетной игры в детском саду, направленный на активизацию свободной самостоятельной игры детей через передачу им постепенно усложняющихся игровых умений; раскрываются общая стратегия поведения воспитателя при организации игры и конкретная тактика его взаимодействия с детьми в игре на разных этапах дошкольного детства, а именно: приемы формирования у детей условного игрового действия (2—3 года), ролевого поведения (3—5 лет), способов творческого сюжетосложения (5—7 лет).

Особенности игр с правилом и их развивающее значение. Развитие отношения к

правилу в дошкольном возрасте. Этапы становления действий по правилу в дошкольном возрасте. Настольно-печатные игры. Подвижные игры

Организация игровой предметно-пространственной среды. Игрушки и материалы для сюжетно-ролевой игры. Игрушки и материалы для режиссерской игры. Игровая компетентность воспитателя.

**Тема 3.** Педагогическая технология развития ролевой игры в условиях ДОУ О.В. Солнцевой

Этапы игры. Организация педагогического сопровождения игровой деятельности дошкольников. Метод игрового конструирования в работе воспитателя. Принципы игрового конструирования. Этапы реализации метода игрового конструирования. Формы организации процесса игрового конструирования. Требования к профессиональной компетентности воспитателя в области педагогической поддержки игры в концепции О.В. Солнцевой.

Организация игровой предметно-пространственной среды. Игрушки и материалы для сюжетно-ролевой игры. Игрушки и материалы для режиссерской игры. Игровая компетентность воспитателя.

**Тема 4.** Игра в коррекции психического развития ребенка

Теория и практика использования игры в целях оказания психологической помощи детям, испытывающим трудности в развитии, и для оптимизации психического развития в детском возрасте. Принципы организации коррекционной работы с детьми, различные подходы в игротерапии, а также, наряду с методом игротерапии, и другие методы, широко используемые в практике коррекционной работы с детьми (метод конгруэнтной коммуникации, метод арттерапии, метод систематической десенсибилизации и другие). Основные этапы проведения игровой коррекции, содержательная характеристика этапов.

#### 4.3. Перечень разделов/тем дисциплины (модуля)

№ п/п	Наименование раздела/темы	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу обучающихся, практическую подготовку (при наличии) и трудоемкость (в часах)				Оценочные средства	Формируемые компетенции (индикаторы)	Всего (в часах)
		Контактная работа преподавателя с обучающимися			СРС  (в том числе, внеаудиторная СР, КСР)			
		Лекции	Практ. занятия	Лаб. заня тия				
<b>Раздел 1. Игра как культурная практика и психолого-педагогический феномен</b>								
1.	Тема 1. Психологические и педагогические теории игры	-	-	-	14	Тематический тезаурус; проблемно-информационное сообщение	<b>ПК-1</b> ИДК ПК 1.1 ИДК ПК 1.2	14
2.	Тема 2. История игрового обучения	2	-	-	14	Тематический тезаурус; проблемно-информационное сообщение; эссе;	<b>ПК-2</b> ИДК ПК 2.1 ИДК ПК 2.2	16
3.	Тема 3. Игровое обучение как самостоятельная педагогическая технология	-	1	-	14	проблемно-информационное сообщение; обобщающая таблица; эссе;	<b>ПК-1</b> ИДК ПК 1.3 <b>ПК-2</b> ИДК ПК 2.3 ИДК ПК 2.4	15
4.	Тема 4. Игровое обучение как компонент педагогической технологии	-	-	-	14	обобщающая таблица; эссе	<b>ПК-1</b> ИДК ПК 1.3 <b>ПК-2</b> ИДК ПК 2.3 ИДК ПК 2.4	14
<b>Раздел 2. Педагогическая поддержка самостоятельной игры дошкольников</b>								
5	Тема 1. Педагогическая технология	-	2	-	14	Аннотационно-	<b>ПК-3</b>	16



	руководства игровой деятельностью С.Л. Новоселовой, Е.В. Зворыгиной, Е.В. Трифионовой					реферативное сообщение; проблемно- информационное сообщение; эссе; кейс- задачи; игровое моделирование	ИДК ПК 3.1 ИДК ПК 3.2 <b>ПК-4:</b> ИДК ПК 4.1 ИДК ПК 4.2 ИДК ПК 4.3	
6	Тема 2.Педагогическая технология руководства сюжетной игрой и игрой с правилами Н.А. Коротковой	2	1	-	14	Тематический тезаурус; проблемно- информационное сообщение; реферат; кейс-задачи; презентация; игровое моделирование	<b>ПК-4:</b> ИДК ПК 4.1 ИДК ПК 4.2 ИДК ПК 4.3	17
7	Тема 3. Педагогическая технология развития ролевой игры в условиях ДОУ О.В. Солнцевой	-	2	-	14	Аннотационно- реферативное сообщение; кейс-задачи; проект; игровое моделирование	<b>ПК-3</b> ИДК ПК 3.1 ИДК ПК 3.2 ИДК ПК 3.3	16
8	Тема 4.Игра в коррекции психического развития ребенка	-	2	-	14	Аннотационно- реферативное сообщение; проблемно- информационное сообщение;	<b>ПК-3</b> ИДК ПК 3.1 ИДК ПК 3.2 ИДК ПК 3.3 <b>ПК-4:</b> ИДК ПК 4.1 ИДК ПК 4.2 ИДК ПК 4.3	16
		4	10	-	112			124

#### 4.4. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

Самостоятельная работа обучающихся – это процесс активного, целенаправленного приобретения новых знаний, умений без непосредственного участия преподавателя, характеризующийся предметной направленностью, эффективным контролем и оценкой результатов деятельности обучающегося.

Цели самостоятельной работы:

- систематизация и закрепление полученных теоретических знаний и практических умений обучающихся;
- углубление и расширение теоретических знаний;
- формирование умений использовать нормативную и справочную документацию, специальную литературу;
- развитие познавательных способностей, активности студентов, ответственности и организованности;
- формирование самостоятельности мышления, творческой инициативы, способностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самореализации;
- развитие исследовательских умений и академических навыков.

Самостоятельная работа может осуществляться индивидуально или группами студентов в зависимости от цели, объема, уровня сложности, конкретной тематики.

Технология организации самостоятельной работы студентов включает использование информационных и материально-технических ресурсов образовательного учреждения.

Перед выполнением обучающимися внеаудиторной самостоятельной работы преподаватель проводит инструктаж по выполнению задания. В инструктаж включается:

- цель и содержание задания;
- сроки выполнения;
- ориентировочный объем работы;
- основные требования к результатам работы и критерии оценки;
- возможные типичные ошибки при выполнении.

Инструктаж проводится преподавателем за счет объема времени, отведенного на изучение дисциплины.

Контроль результатов внеаудиторной самостоятельной работы студентов может проходить в письменной, устной или смешанной форме.

Обучающиеся должны подходить к самостоятельной работе как к важнейшему средству закрепления и развития теоретических знаний, выработке единства взглядов на отдельные вопросы курса, приобретения определенных навыков и использования профессиональной литературы.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся должны быть оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.

При самостоятельной проработке курса обучающиеся должны:

- просматривать основные определения и факты;
- повторить законспектированный на лекционном занятии материал и дополнить его с учетом рекомендованной по данной теме литературы;
- изучить рекомендованную литературу, составлять тезисы, аннотации и конспекты наиболее важных моментов;
- самостоятельно выполнять задания, аналогичные предлагаемым на занятиях;
- использовать для самопроверки материалы фонда оценочных средств;
- выполнять домашние задания по указанию преподавателя.

При изучении данной дисциплины организация СРС предусматривает единство трех взаимосвязанных форм: внеаудиторная самостоятельная работа; аудиторная самостоятельная работа, которая осуществляется под непосредственным руководством преподавателя, а также творческая, в том числе исследовательская работа.

Различают следующие виды внеаудиторной самостоятельной работы студента: подготовка и написание рефератов, докладов, очерков и других письменных работ на заданные темы. Студенту предоставлено право выбора темы работы; выполнение эвристических заданий разнообразного характера. Это - решение кейс-задач, подбор и изучение литературных источников; разработка и составление различных схем; выполнение исследовательских работ и др.; выполнение индивидуальных заданий, направленных на развитие у студентов самостоятельности и инициативы.

Индивидуальное задание может получать как каждый студент, так и часть студентов группы; подготовка к участию в коллоквиумах и др.; проработка лекционного материала, работу с научно-исследовательской литературой при изучении разделов лекционного курса, вынесенных на самостоятельную проработку; подготовка к практическим занятиям; оформление отчетов по психологическим исследованиям; решение ситуационных задач, выданных на практических занятиях; подготовка и защита творческих работ и т.д.

Самостоятельная работа студента в аудиторное время весьма многообразна и может предусматривать: выполнение самостоятельных работ; выполнение контрольных работ; решение задач; работу со справочной и методической литературой; защиту выполненных работ; оперативный опрос; собеседование, коллоквиумы; деловые игры; доклады; тестирование и т.д.

Способы самостоятельной работы студентов по направлению 44.03.02 Психолого-педагогическое образование установлены данной рабочей программой дисциплины. Конкретные способы реализации самостоятельной работы выбираются студентом, а в необходимых случаях - по согласованию с преподавателем. Контроль самостоятельной работы и оценка ее результатов организуется как единство двух форм: самоконтроль и самооценка студента, а также контроль и оценка со стороны преподавателя.

Тема	Вид самостоятельной работы	Задание	Рекомендуемая литература	Количество часов
Психологические и педагогические теории игры	Чтение текста учебников. Изучение основной и дополнительной литературы по теме занятия. Работа с конспектами лекций и электронными ресурсами.	<p>Тестирование (входной контроль), устный опрос, тематический глоссарий по источнику 1. по теме «психология игры»</p> <p>Проблемно-информационное сообщение «Основные стратегии исследования психологии игровой деятельности в детской психологии» 2,4 источники</p> <p>Аналитическое эссе по теме (на выбор) – источники 1, 3</p> <p>Подготовка обобщающей таблицы по ключевым характеристикам психологических и педагогических теорий игры</p> <p>Проблемно-информационное сообщение по статье Д.Б. Эльконин. "Историческое происхождение развернутой формы игровой деятельности". В кн.: Психология игры. //точка доступа: <a href="http://pedlib.ru/Books/3/0018/index.shtml?from_page=1">http://pedlib.ru/Books/3/0018/index.shtml?from_page=1</a></p>	<p>1.Авдулова, Татьяна Павловна. Психология игры [Электронный ресурс] : Учебник для вузов / Т. П. Авдулова. - 2-е изд., испр. и доп. - Электрон. текстовые дан. - Москва : Юрайт, 2020. - 232 с. - (Высшее образование). - Режим доступа: <a href="https://urait.ru/bcode/454337">https://urait.ru/bcode/454337</a>, <a href="https://urait.ru/book/cover/D58D3B70-436F-4A7E-9110-8185C55D0414">https://urait.ru/book/cover/D58D3B70-436F-4A7E-9110-8185C55D0414</a>. - ЭБС "Юрайт". - Неогранич. доступ. - ISBN 978-5-534-05718-8 : 499.00 р.URL: <a href="https://urait.ru/bcode/454337">https://urait.ru/bcode/454337</a> (дата обращения: 04.12.2020).</p> <p>2.Короткова, Н.А. Сюжетная игра дошкольников/ Н.А. Короткова. – М.: Линка-Пресс, 2016. – 256с. Экз.– 10</p> <p>3.Смирнова, Елена Олеговна. Психология и педагогика игры [Электронный ресурс] : учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. - Электрон. текстовые дан. - Москва : Юрайт, 2022. - 223 с. - (Высшее образование). - Режим доступа: <a href="https://urait.ru/bcode/489696">https://urait.ru/bcode/489696</a>, <a href="https://urait.ru/book/cover/4832805E-C3F4-4787-ACCB-1F56623861D9">https://urait.ru/book/cover/4832805E-C3F4-4787-ACCB-1F56623861D9</a>. - ЭБС "Юрайт". - неогранич. доступ. - ISBN 978-5-534-00219-5 : 939.00 р.URL: <a href="https://urait.ru/bcode/489696">https://urait.ru/bcode/489696</a> (дата обращения: 14.09.2022).</p>	14
История игрового обучения	Изучение научной, методической литературы, публикаций	<p>Составьте тематический глоссарий по источнику 3.</p> <p>Проблемно-информационное сообщение на тему (по выбору)</p>	<p>1.Авдулова, Татьяна Павловна. Психология игры [Электронный ресурс] : Учебник для вузов / Т. П. Авдулова. - 2-е изд., испр. и доп. - Электрон. текстовые дан. - Москва : Юрайт, 2020. - 232 с. - (Высшее образование). -</p>	14

	<p>периодических изданиях, работа с электронными ресурсами с целью подготовка доклада.</p>	<p>✓ «Социокультурная практика игрового обучения как вектор развития современного пространства ДОО»;</p> <p>✓ «Обеспечение преемственности и непрерывности дошкольного и начального образования посредством со-бытийности подхода»</p> <p>Аналитическое эссе на тему (по выбору)</p> <p>✓ «Игровое проблемное обучение детей в детских садах по методу Дж.Дьюи»</p> <p>✓ «Система игр с "дарами Фребеля", её значение для развития идеи игрового обучения»</p> <p>✓ «Своеобразие игр-занятий с материалами М.Монтесори»</p>	<p>Режим доступа: <a href="https://urait.ru/bcode/454337">https://urait.ru/bcode/454337</a>, <a href="https://urait.ru/book/cover/D58D3B70-436F-4A7E-9110-8185C55D0414">https://urait.ru/book/cover/D58D3B70-436F-4A7E-9110-8185C55D0414</a>. - ЭБС "Юрайт". - Неогранич. доступ. - ISBN 978-5-534-05718-8 : 499.00 р.URL: <a href="https://urait.ru/bcode/454337">https://urait.ru/bcode/454337</a> (дата обращения: 04.12.2020).</p> <p>2.Короткова, Н.А. Сюжетная игра дошкольников/ Н.А. Короткова. – М.: Линка-Пресс, 2016. – 256с. Экз.– 10</p>	
<p>Игровое обучение как самостоятельная педагогическая технология</p>	<p>Исследовательская работа обучающихся, систематизация и обобщение диагностического материала, обработка собранных эмпирических данных.</p>	<p>Обобщающая таблица по теме «Сравнительный анализ игровой активности мальчиков и девочек» источник:</p> <p>✓ Деркунская В.А., Харчевникова А.Н. Педагогическое сопровождение игровой деятельности детей среднего дошкольного возраста. М.: Центр пед. образования, 2012г.</p> <p>✓ Собкин В.С., Скобельцина К.Н. Игровые предпочтения современных дошкольников (по материалам опроса родителей)// Психол. Наука и образование. 2011. №2. С.56-67. Точка доступа: <a href="https://elibrary.ru/query_results.asp">https://elibrary.ru/query_results.asp</a></p> <p>Аналитическое эссе по теме «Проблема использования игры в теориях и технологиях обучения»</p>	<p>1.Авдулова, Татьяна Павловна. Психология игры [Электронный ресурс] : Учебник для вузов / Т. П. Авдулова. - 2-е изд., испр. и доп. - Электрон. текстовые дан. - Москва : Юрайт, 2020. - 232 с. - (Высшее образование). - Режим доступа: <a href="https://urait.ru/bcode/454337">https://urait.ru/bcode/454337</a>, <a href="https://urait.ru/book/cover/D58D3B70-436F-4A7E-9110-8185C55D0414">https://urait.ru/book/cover/D58D3B70-436F-4A7E-9110-8185C55D0414</a>. - ЭБС "Юрайт". - Неогранич. доступ. - ISBN 978-5-534-05718-8 : 499.00 р.URL: <a href="https://urait.ru/bcode/454337">https://urait.ru/bcode/454337</a> (дата обращения: 04.12.2020).</p> <p>2.Короткова, Н.А. Сюжетная игра дошкольников/ Н.А. Короткова. – М.: Линка-Пресс, 2016. – 256с. Экз.– 10</p> <p>3.Смирнова, Елена Олеговна. Психология и педагогика игры [Электронный ресурс] : учебник и практикум для вузов / Е. О.</p>	14

			Смирнова, И. А. Рябкова. - Электрон. текстовые дан. - Москва : Юрайт, 2022. - 223 с. - (Высшее образование). - Режим доступа: <a href="https://urait.ru/bcode/489696">https://urait.ru/bcode/489696</a> , <a href="https://urait.ru/book/cover/4832805E-C3F4-4787-ACCB-1F56623861D9">https://urait.ru/book/cover/4832805E-C3F4-4787-ACCB-1F56623861D9</a> . - ЭБС "Юрайт". - неогранич. доступ. - ISBN 978-5-534-00219-5 : 939.00 р.URL: <a href="https://urait.ru/bcode/489696">https://urait.ru/bcode/489696</a> (дата обращения: 14.09.2022).	
Игровое обучение как компонент педагогической технологии	Чтение текста учебников. Изучение основной и дополнительной литературы по теме занятия. Работа с конспектами лекций.	Проблемно-информационное сообщение на тему (по выбору) <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Игра в технологии проблемного обучения</li> <li>✓ Игровые оболочки тризовских занятий.</li> <li>✓ Игра в технологии организации детского экспериментирования</li> <li>✓ Игровая исследовательская позиция ребёнка как основа конструирования творческого задания</li> </ul>	1.Короткова, Н.А. Сюжетная игра дошкольников/ Н.А. Короткова. – М.: Линка-Пресс, 2016. – 256с. Экз.– 10 2.Смирнова, Елена Олеговна. Психология и педагогика игры [Электронный ресурс] : учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. - Электрон. текстовые дан. - Москва : Юрайт, 2022. - 223 с. - (Высшее образование). - Режим доступа: <a href="https://urait.ru/bcode/489696">https://urait.ru/bcode/489696</a> , <a href="https://urait.ru/book/cover/4832805E-C3F4-4787-ACCB-1F56623861D9">https://urait.ru/book/cover/4832805E-C3F4-4787-ACCB-1F56623861D9</a> . - ЭБС "Юрайт". - неогранич. доступ. - ISBN 978-5-534-00219-5 : 939.00 р.URL: <a href="https://urait.ru/bcode/489696">https://urait.ru/bcode/489696</a> (дата обращения: 14.09.2022).	14
Педагогическая технология руководства игровой деятельностью С.Л. Новоселовой, Е.В. Зворыгиной, Е.В. Трифоновой	Изучение научной, методической литературы, публикаций в периодических изданиях, работа с Интернет-источниками с целью подготовки	Аналитическое эссе по результатам работы с персональным сайтом Е.В. Зворыгиной «Направления исследования игровой деятельности в творчестве С.Л. Новоселовой» точка доступа: <a href="http://igrashkolasnovoselovoy.narod.ru/index/0-5">http://igrashkolasnovoselovoy.narod.ru/index/0-5</a> Подготовка проблемно-информационного сообщения на тему «Педагогические условия формирования игры в раннем	1. Авдулова, Татьяна Павловна. Психология игры [Электронный ресурс] : Учебник для вузов / Т. П. Авдулова. - 2-е изд., испр. и доп. - Электрон. текстовые дан. - Москва : Юрайт, 2020. - 232 с. - (Высшее образование). - Режим доступа: <a href="https://urait.ru/bcode/454337">https://urait.ru/bcode/454337</a> , <a href="https://urait.ru/book/cover/D58D3B70-436F-4A7E-9110-8185C55D0414">https://urait.ru/book/cover/D58D3B70-436F-4A7E-9110-8185C55D0414</a> . - ЭБС "Юрайт". - Неогранич. доступ. - ISBN 978-5-534-05718-8 : 499.00 р.URL: <a href="https://urait.ru/bcode/454337">https://urait.ru/bcode/454337</a>	14

	<p>аннотационно-реферативного сообщения и презентации диагностической программы.</p>	<p>возрасте»</p> <p>Аннотационно-реферативное сообщение с элементами презентации по результатам анализа – источник 1,2,3</p> <p>Решение кейс-задач по методике педагогического руководства игрой</p> <p>Игровое моделирование вариантов педагогического руководства сюжетной игрой на основе технологии комплексного подхода С.Л. Новоселовой, Е.В. Зворыгиной</p>	<p>(дата обращения: 04.12.2020).</p> <p>2.Короткова, Н.А. Сюжетная игра дошкольников/ Н.А. Короткова. – М.: Линка-Пресс, 2016. – 256с. Экз.– 10</p> <p>3.Смирнова, Елена Олеговна. Психология и педагогика игры [Электронный ресурс] : учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. - Электрон. текстовые дан. - Москва : Юрайт, 2022. - 223 с. - (Высшее образование). - Режим доступа: <a href="https://urait.ru/bcode/489696">https://urait.ru/bcode/489696</a>, <a href="https://urait.ru/book/cover/4832805E-C3F4-4787-ACCB-1F56623861D9">https://urait.ru/book/cover/4832805E-C3F4-4787-ACCB-1F56623861D9</a>. - ЭБС "Юрайт". - неогранич. доступ. - ISBN 978-5-534-00219-5 : 939.00 р.URL: <a href="https://urait.ru/bcode/489696">https://urait.ru/bcode/489696</a> (дата обращения: 14.09.2022).</p>	
<p>Педагогическая технология руководства сюжетной игрой и игрой с правилами Н.А. Коротковой</p>	<p>Чтение текста учебников. Изучение основной и дополнительной литературы по теме занятия. Работа с конспектами лекций.</p>	<p>Подготовка реферата на тему «Модель партнерской педагогической поддержки сюжетной игры»</p> <p>тематический глоссарий по источнику 2. по теме «технология сюжетосложения Н.А.Коротковой»</p> <p>Разработайте методическую презентацию на тему «Виды сюжетной игры по Н.А. Коротковой»</p> <p>Решение кейс-задач по игровой поддержке ролевой игре</p> <p>Игровое моделирование вариантов педагогического руководства сюжетной игрой на основе партнерской технологии</p>	<p>1.Авдулова, Татьяна Павловна. Психология игры [Электронный ресурс] : Учебник для вузов / Т. П. Авдулова. - 2-е изд., испр. и доп. - Электрон. текстовые дан. - Москва : Юрайт, 2020. - 232 с. - (Высшее образование). - Режим доступа: <a href="https://urait.ru/bcode/454337">https://urait.ru/bcode/454337</a>, <a href="https://urait.ru/book/cover/D58D3B70-436F-4A7E-9110-8185C55D0414">https://urait.ru/book/cover/D58D3B70-436F-4A7E-9110-8185C55D0414</a>. - ЭБС "Юрайт". - Неогранич. доступ. - ISBN 978-5-534-05718-8 : 499.00 р.URL: <a href="https://urait.ru/bcode/454337">https://urait.ru/bcode/454337</a> (дата обращения: 04.12.2020).</p> <p>2.Короткова, Н.А. Сюжетная игра дошкольников/ Н.А. Короткова. – М.: Линка-Пресс, 2016. – 256с. Экз.– 10</p> <p>3.Смирнова, Елена Олеговна. Психология и педагогика игры [Электронный ресурс] : учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. - Электрон.</p>	14

		Н.А. Коротковой	текстовые дан. - Москва : Юрайт, 2022. - 223 с. - (Высшее образование). - Режим доступа: <a href="https://urait.ru/bcode/489696">https://urait.ru/bcode/489696</a> , <a href="https://urait.ru/book/cover/4832805E-C3F4-4787-ACCB-1F56623861D9">https://urait.ru/book/cover/4832805E-C3F4-4787-ACCB-1F56623861D9</a> . - ЭБС "Юрайт". - неогранич. доступ. - ISBN 978-5-534-00219-5 : 939.00 р.URL: <a href="https://urait.ru/bcode/489696">https://urait.ru/bcode/489696</a> (дата обращения: 14.09.2022).	
Педагогическая технология развития ролевой игры в условиях ДОУ О.В. Солнцевой	Изучение научной, методической литературы, публикаций в периодических изданиях, работа с электронными ресурсами по подбору и накоплению научно-методических материалов для составления проекта.	Педагогический проект на тему (на выбор) «Проектирование игровой технологии обучения на примере образовательной области ... (индивидуальное задание по выбору)» Интеграция образовательных областей как условие проектирования игровой технологии обучения детей... (возраст по выбору)» Аннотационно-реферативное сообщение по результатам анализа научной статьи (индивидуальное задание по выбору): Солнцева, О.В. Развитие субъектной позиции детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевых играх// Детский сад от А до Я.2011. №2(50). С.18-32. // точка доступа: <a href="https://elibrary.ru/item.asp?id=22774632">https://elibrary.ru/item.asp?id=22774632</a> (дата обращения 09.01.2015г.); Солнцева, О.В., Коренева-Леонтьева Е.В. Образовательная программа как инструмент сопровождения социализации и индивидуализации дошкольников: в сб. Гуманизация образовательного пространства: междунар. научн. – практ. конф., Саратов: ФГБОУ ВО «СНИГ имени	1. Короткова, Н.А. Сюжетная игра дошкольников/ Н.А. Короткова. – М.: Линка-Пресс, 2016. – 256с. Экз.– 10 2. Смирнова, Елена Олеговна. Психология и педагогика игры [Электронный ресурс] : учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. - Электрон. текстовые дан. - Москва : Юрайт, 2022. - 223 с. - (Высшее образование). - Режим доступа: <a href="https://urait.ru/bcode/489696">https://urait.ru/bcode/489696</a> , <a href="https://urait.ru/book/cover/4832805E-C3F4-4787-ACCB-1F56623861D9">https://urait.ru/book/cover/4832805E-C3F4-4787-ACCB-1F56623861D9</a> . - ЭБС "Юрайт". - неогранич. доступ. - ISBN 978-5-534-00219-5 : 939.00 р.URL: <a href="https://urait.ru/bcode/489696">https://urait.ru/bcode/489696</a> (дата обращения: 14.09.2022).	14



		<p>Н.Г. Чернышевского», 2016. – С.497- 504. // точка доступа: <a href="https://elibrary.ru/item.asp?id=28156995">https://elibrary.ru/item.asp?id=28156995</a></p> <p>Решение ситуационных задач</p> <p>Игровое моделирование вариантов педагогического руководства режиссерской игрой на основе технологии педагогического сопровождения О.В. Солнцевой</p>		
Игра в коррекции психического развития ребенка	Учебно-исследовательская работа по составлению авторской программы.	<p>Проблемно-информационное сообщение по кн.: <u>Хухлаева, О. В.</u> Психологическое консультирование и психологическая коррекция [Электронный ресурс] : учеб. для бакалавров : для студ. вузов, обуч. по гуманитар. направл. и спец. / О. В. Хухлаева. - ЭВК. - М. : Юрайт, 2014. - 423 с. - (Бакалавр. Углубленный курс). - Режим доступа: ЭЧЗ "Библиотех". - Неогранич. доступ. - ISBN 978-5-9916-3107-5</p> <p>Аннотационно-реферативное сообщение по результатам анализа научной статьи (индивидуальное задание по выбору)  ✓ Гольфарб, О.С, Зыкова О.А. Использование этнокультурного и регионального компонентов игротерапии в коррекции эмоционально-волевой сферы детей старшего дошкольного возраста// Вестник Южно-Уральского профессионального института.2012.Т.7, №1. – С.125-128. Точка доступа: <a href="https://elibrary.ru/query_results.asp">https://elibrary.ru/query_results.asp</a></p>	<p>1.Авдулова, Татьяна Павловна. Психология игры [Электронный ресурс] : Учебник для вузов / Т. П. Авдулова. - 2-е изд., испр. и доп. - Электрон. текстовые дан. - Москва : Юрайт, 2020. - 232 с. - (Высшее образование). - Режим доступа: <a href="https://urait.ru/bcode/454337">https://urait.ru/bcode/454337</a>, <a href="https://urait.ru/book/cover/D58D3B70-436F-4A7E-9110-8185C55D0414">https://urait.ru/book/cover/D58D3B70-436F-4A7E-9110-8185C55D0414</a>. - ЭБС "Юрайт". - Неогранич. доступ. - ISBN 978-5-534-05718-8 : 499.00 р.URL: <a href="https://urait.ru/bcode/454337">https://urait.ru/bcode/454337</a> (дата обращения: 04.12.2020).</p> <p>2.Смирнова, Елена Олеговна. Психология и педагогика игры [Электронный ресурс] : учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. - Электрон. текстовые дан. - Москва : Юрайт, 2022. - 223 с. - (Высшее образование). - Режим доступа: <a href="https://urait.ru/bcode/489696">https://urait.ru/bcode/489696</a>, <a href="https://urait.ru/book/cover/4832805E-C3F4-4787-ACCВ-1F56623861D9">https://urait.ru/book/cover/4832805E-C3F4-4787-ACCВ-1F56623861D9</a>. - ЭБС "Юрайт". - неогранич. доступ. - ISBN 978-5-534-00219-5 : 939.00 р.URL: <a href="https://urait.ru/bcode/489696">https://urait.ru/bcode/489696</a> (дата обращения: 14.09.2022).</p>	14

		<p>(дата обращения 10.05.2016г.); ✓ Белопольская, Н.Л., Рубан, О.В. Хороводные игры как метод коммуникативного развития дошкольников с нормативным и нарушенным психическим развитием.// Социальная психология и общество.2012.№4. С.130-140. Точка доступа: <a href="https://elibrary.ru/query_results.asp">https://elibrary.ru/query_results.asp</a> (дата обращения 10.05.2016г.)</p>		
--	--	--	--	--

#### 4.5. Примерная тематика курсовых работ (проектов) - не предусмотрено

---

### УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):

#### а) основная литература

3. Авдулова, Татьяна Павловна. Психология игры [Электронный ресурс] : Учебник для вузов / Т. П. Авдулова. - 2-е изд., испр. и доп. - Электрон. текстовые дан. - Москва : Юрайт, 2020. - 232 с. - (Высшее образование). - Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/454337>, <https://urait.ru/book/cover/D58D3B70-436F-4A7E-9110-8185C55D0414>. - ЭБС "Юрайт". - Неогранич. доступ. - ISBN 978-5-534-05718-8 : 499.00 р. URL: <https://urait.ru/bcode/454337> (дата обращения: 04.12.2020).

4. Короткова, Н.А. Сюжетная игра дошкольников/ Н.А. Короткова. – М.: Линка-Пресс, 2016. – 256с. Экз.– 10

5. Смирнова, Елена Олеговна. Психология и педагогика игры [Электронный ресурс] : учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. - Электрон. текстовые дан. - Москва : Юрайт, 2022. - 223 с. - (Высшее образование). - Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/489696>, <https://urait.ru/book/cover/4832805E-C3F4-4787-ACCБ-1F56623861D9>. - ЭБС "Юрайт". - неогранич. доступ. - ISBN 978-5-534-00219-5 : 939.00 р. URL: <https://urait.ru/bcode/489696> (дата обращения: 14.09.2022).

#### б) дополнительная литература

1. Смирнова, Е. О. Детская психология [Текст] : учебник / Е. О. Смирнова. - М. : ВЛАДОС, 2003. - 368 с. - (Учебник для вузов). - ISBN 5-691-00893-5 - 18 экз.

2. Эльконин, Даниил Борисович. Детская психология [Текст] : / Д. Б. Эльконин ; ред.-сост. Б. Д. Эльконин. - 2-е изд., стер. - М. : Академия, 2005. - 384 с. - ISBN 5-7695-2405-7 : всего 30

3. Корнилова, Т. В. Методологические основы психологии [Текст] : учебник для вузов / Т. В. Корнилова, С. Д. Смирнов. - 2-е изд., перераб. и доп. - М. : Юрайт, 2013. - 490 с. (Бакалавр. Базовый курс). - ISBN 978-5-9916-3015-3 10 экз

4. Исаев, Евгений Иванович. Педагогическая психология [Электронный ресурс] : учеб. для бакалавров, учеб. для студ. высш. учеб. завед. / Е. И. Исаев. - Электрон. текстовые дан. - М. : Юрайт, 2012. - (Бакалавр. Базовый курс). - ЭБС "Юрайт". - Неогранич. доступ. - ISBN 978-5-9916-1785-7

5. Слободчиков, В. И. Психология развития человека. Развитие субъективной реальности в онтогенезе [Текст] : учебное пособие / В. И. Слободчиков, Е. И. Исаев ; ред. В. Г. Щур. - М. : Школьная пресса, 2000. - 416 с. - ISBN 5-9219-0031-1-15 экз.

#### в) периодические издания:

1. Белопольская, Н.Л., Рубан, О.В. Хороводные игры как метод коммуникативного развития дошкольников с нормативным и нарушенным психическим развитием.// Социальная психология и общество.2012.№4. С.130-140. Точка доступа: [https://elibrary.ru/query\\_results.asp](https://elibrary.ru/query_results.asp)
2. Солнцева, О.В. Развитие субъектной позиции детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевых играх// Детский сад от А до Я.2011. №2(50). С.18-32. // точка доступа: <https://elibrary.ru/item.asp?id=22774632>
3. Деркунская В.А., Харчевникова А.Н. Педагогическое сопровождение игровой деятельности детей среднего дошкольного возраста. М.: Центр пед. образования, 2012 г.
4. Собкин В.С., Скобельцина К.Н. Игровые предпочтения современных дошкольников (по материалам опроса родителей)// Психол. Наука и образование. 2011. №2. С.56-67. Точка доступа: [https://elibrary.ru/query\\_results.asp](https://elibrary.ru/query_results.asp)

**г) список авторских публикаций, методических разработок:**

Зайцева, О.Ю. Готовность педагогов к реализации игровой деятельности детей: раздел в коллективной монографии «Современные подходы в отечественном и зарубежном образовании»/О.Ю. Зайцева, В.В. Карих. – Ульяновск: ЗЕБРА, 2018. – С.354-368.

**д) базы данных, информационно-справочные и поисковые системы**

- ЭКБСОН
- УИС РОССИЯ
- справочно-правовая система «ГАРАНТ»
- справочно-правовая система «Консультант Плюс»
- Государственная информационная система «Национальная электронная библиотека» (НЭБ)

**е) Медиа материалы**

1. <https://www.youtube.com/watch?v=Pso6vJ6IKoU> — Игра для пальчиков -Муха. Видео для программы развития речи
2. <https://www.youtube.com/watch?v=pihNkPAW44w> — Пальчиковая гимнастика для дошколят «Дождик»
3. <https://www.youtube.com/watch?v=B20w70aZPH8> — Развитие мелкой моторики. Игры с мячиком
4. <https://www.youtube.com/watch?v=4QNvdglnprA> — Развитие речи. Программа развития. 3-4 года.
5. <https://www.youtube.com/watch?v=Ygcw5IyGB4I> — Развитие речи. Игра для пальчиков. Программа развития. Vikaraskina.com
6. <https://www.youtube.com/watch?v=K69q719Fa2c> — Омская детская площадка с колючим забором
7. <https://www.youtube.com/watch?v=ByaOl38kLYM> — Бизиборд (мини)

**Научно-образовательные ресурсы открытого доступа в сети Интернет:**

Система федеральных образовательных порталов

[http://www.edu.ru/db/portal/sites/portal\\_page.htm](http://www.edu.ru/db/portal/sites/portal_page.htm)

Российский общеобразовательный портал <http://www.school.edu.ru/>

Портал поддержки ЕГЭ <http://ege.edu.ru/PortalWeb/index.jsp>

Министерство образования и науки РФ <http://mon.gov.ru>

Учеба: обр.портал – <http://www.uceba.com/index.htm>

ИКТ в образовании <http://ict.edu.ru/lib/>

Исследователь.ru <http://www.researcher.ru/>

Вестник образования <http://www.vestnik.edu.ru/>

Сайт Учительской газеты <http://www.ug.ru/>

Образование: исследовано в мире <http://www.oim.ru/>

Образовательные технологии и общество <http://ifets.ieee.org/russian/periodical/journal.html>

Педагогический энциклопедический словарь <http://dictionary.fio.ru/>

Онлайновые словари портала Грамота.ру [http://slovari.gramota.ru/portal\\_sl.html](http://slovari.gramota.ru/portal_sl.html)

ГНПБ им. Ушинского <http://gnpbu.ru>

РГБ <http://www.rsl.ru>

РНБ <http://www.nlr.ru>

ПОУНБ <http://www.pskovlib.ru>

Российские библиотечные ресурсы: [http://courses.urc.ac.ru/guest/litterat/libraries\\_r.html](http://courses.urc.ac.ru/guest/litterat/libraries_r.html)

<http://www.maindir.gov.ru/Lib/>

Библиотека Администрации Президента Российской Федерации

<http://www.libfl.ru/>

Всероссийская государственная библиотека иностранной литературы им. М.И. Рудомино

[http://www.libfl.ras.ru/ushin/ushin\\_r.html](http://www.libfl.ras.ru/ushin/ushin_r.html)

Государственная публичная историческая библиотека России

<http://info.spsl.nsc.ru/>

ЭБС biblio-online.ru

<https://biblio-online.ru/>

## VI. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 6.1. Помещения и оборудование

Занятия по дисциплине «Психология и педагогика игры» проходят в специальных помещениях:

- учебных аудиториях для проведения занятий лекционного типа, оборудованных специализированной мебелью на 30 рабочих мест и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории: используется переносная мультимедийная техника;
- учебных аудиториях для проведения занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оборудованных специализированной мебелью на 30 рабочих мест и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории: используется переносная мультимедийная техника;
- а также в помещениях для самостоятельной работы, оборудованных специализированной мебелью и компьютерной техникой с подключением к сети «Интернет» и обеспечением доступа к электронной информационно-образовательной среде университета.

#### Технические средства обучения:

- по всем темам дисциплины «Психология и педагогика игры» разработаны электронные презентации для проведения лекционных и практических занятий;
- используется составленная фильмотека по отдельным темам учебного курса;
- имеется комплект видеороликов для наглядного представления вопросов при изучении ряда тем учебной дисциплины.

### 6.2. Лицензионное и программное обеспечение

Ежегодно обновляемое ПО:

Microsoft Office XP Professional Win 32 Russian Academic OPEN No Level

Kaspersky Стандартный Certified Media Pack Russian Edition, Media Pack

Браузер Mozilla Firefox 50.0

Архиватор 7zip 18.06

ЭБС biblio-online.ru

## VII. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В образовательном процессе используются активные и интерактивные формы, в том числе дистанционные образовательные технологии, используемые при реализации различных видов учебной работы, развивающие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств и формирующие компетенции.

В образовательном процессе используются активные и интерактивные формы проведения занятий, представленные ниже в таблице:

#### Наименование тем занятий с использованием активных форм обучения:

	Тема занятия	Вид	Форма / Методы	Кол-во
--	--------------	-----	----------------	--------

		занятия	интерактивного обучения	часов
1.	<b>Раздел 1.</b> Тема 3. Игровое обучение как самостоятельная педагогическая технология	лекция	Лекция с разбором конкретных ситуаций	2
2.	<b>Раздел 2.</b> Тема 1. Педагогическая технология руководства игровой деятельностью С.Л. Новоселовой, Зворыгиной, Трифоновой	Практическое занятие	Мозговой штурм, шкала мнений, дискуссия	2
3.	<b>Раздел 2.</b> Тема 2. Педагогическая технология руководства сюжетной игрой и игрой с правилами Н.А. Коротковой	Практическое занятие	Педагогическая мастерская, ПОПС – формула, решение кейсов	2
4.	<b>Раздел 2.</b> Тема 3. Педагогическая технология развития ролевой игры в условиях ДОУ О.В. Солнцевой	Практическое занятие	Педагогическая мастерская, игровое моделирование, презентация проекта	2
5.	<b>Раздел 2.</b> Тема 4. Игра в коррекции психического развития ребенка	Лекция	Интерактивная лекция, лекция вдвоем	2
Итого часов				10

## VIII. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

### 8.1. Оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости

Тест по дисциплине «Психология и педагогика игры детей» является стандартизированным средством текущего контроля для диагностики успешности формирования компетенций ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4

Представленные варианты тестов, используются как средства текущего контроля.

**Система оценивания отдельных заданий и работы в целом.** Верное выполнение каждого задания оценивается 1 баллом. За неверный ответ или отсутствие ответа выставляется 0 баллов. Частично правильные ответы за задание не предусмотрены. Общий тестовый балл на входном тестировании, на первом тестировании по разделу 1 и на втором тестировании по разделу 2 определяется суммой баллов, полученных за верное выполнение заданий теста. Максимальное количество баллов (верное выполнение всех заданий) теста – от 9 до 54 баллов. Минимальный пороговый тестовый балл теста соответствует 55% правильно выполненных заданий и равен от 5 баллов входного тестирования до 32 баллов.

Тест выполняется в компьютерной форме в сети Интернет с использованием программной оболочки «Moodle». Для проведения теста выделяется аудитория, оснащенная персональными компьютерами с доступом в сеть Интернет. Проверка выполнения отдельного задания и теста в целом производится автоматически. Общий тестовый балл сообщается студенту сразу после окончания тестирования.

**Время тестирования 45 минут** с момента входа студента в тест. Инструктаж, предшествующий тестированию, не входит в указанное время.

### Демонстрационный вариант входного теста

Выберите из указанных суждений те, которые описывают:

признаки деятельности (8 правильных ответов) № \_\_\_\_\_

признаки поведения (4 правильных ответа) № \_\_\_\_\_

*Номера правильных ответов напишите после знака «№».*

1. В значительной мере определяется установками, нормами, ролями, традициями и т.д.
2. Является высшей формой активности человека.
3. Требуется достаточно высокого уровня развития общих и специальных способностей.
4. Включает 2 подструктуры: " мотивационную (желание) и операциональную (умение).
5. Изменяет предмет активности в соответствии с наличным планом.
6. Освоение требует специального обучения.
7. Основные виды: игра, учение, труд (иногда включает общение).
8. Вызывается потребностью, а направляется целью.
9. Зримая, хорошо заметная форма социального взаимодействия людей («верхушка айсберга»),
10. Имеет выраженную связь с этикой.
11. Является ведущим фактором развития личности и имеет высокую социальную значимость.
12. Мотивы скрыты, возможно, проявление одинаковых форм при разных мотивах и наоборот.

Выберите из указанных суждений те, которые описывают психологические характеристики основных видов деятельности:

- игры (5 правильных ответов) № \_\_\_\_\_.
- учения (7 правильных ответов) № \_\_\_\_\_.
- труда (6 правильных ответов) № \_\_\_\_\_.

*Номера правильных ответов напишите после знака «№».*

1. Работа с текстами (со знаковым материалом).
2. Роль передовых наукоемких технологий.
3. Сочетание положительной мотивации (интереса) и дисциплины (ответственности).
4. Высокая эмоциональность, заинтересованность.
5. Высокая социальная значимость продукта деятельности.
6. Необычайно сильное влияние на психическое развитие.
7. Много творческой фантазии.
8. Согласование образа предмета и понятия о нем.
9. Строгое соблюдение правил.
10. Выраженное напряжение психических функций.
11. Личностная направленность на совершенствование технологий.
12. Развитие общих способностей.
13. Преобладание положительных эмоций.
14. Легкое перевоплощение в исполнении различных ролей и ситуаций.
15. Освоение умственных действий.
16. Личностное развитие и социальное продвижение личности.
17. Выраженность профессиональных способностей.
18. Организация, нормирование деятельности.

**Тестирование по разделу 1 «Игра как культурная практика и психолого-педагогический феномен»**

*Вариант 1.*

*Внимательно прочтите и выберите все правильные ответы*

1. Соотношение обучения и развития психики рассматривали:  
а) гештальтпсихологи;

- б) ассоцианисты;
  - в) бихевиористы
2. В соответствии с общепринятой в отечественной психологии периодизации Д.Б.Эльконина в процессе онтогенеза
- а) освоение задач и мотивов всегда предшествует периоду освоения способов действия
  - б) освоение способов действия предшествует освоению задач и мотивов
3. Социальная ситуация развития является показателем
- а) общение ребенка со взрослым
  - б) психологического возраст
  - в) онтогенеза
4. Бурными и быстрыми изменениями в психике и поведении ребенка отличаются
- а) кризисные возрасты
  - б) стабильные периоды
5. Важнейшим механизмом развития деятельности является
- а) сдвиг мотива на цель
  - б) сдвиг цели на мотив
6. Высшие психические функции человека имеют...
- а) культурное происхождение
  - б) произвольны
  - в) произвольны
7. Согласно культурно-исторической теории
- а) развитие определяет обучение
  - б) обучение ведет за собой развитие
  - в) обучение и развитие, параллельные процессы
8. Термин «ориентировочная основа действий» в научный язык ввел:
- а) А.Н.Леонтьев
  - б) С.Л.Рубинштейн
  - в) П.Я.Гальперин
9. Термин «ведущая деятельность» в научный язык психологии развития ввел:
- а) А.Н.Леонтьев
  - б) С.Л.Рубинштейн
  - в) Л.С.Выготский
10. В соответствии с общепринятой в отечественной психологии периодизации Д.Б.Эльконина в процессе онтогенеза
- а) освоение задач и мотивов всегда предшествует периоду освоения способов действия
  - б) освоение способов действия предшествует освоению задач и мотивов
11. Предметная деятельность - это
- а) конкретный вид деятельности, определяющий интерес ребенка к предмету
  - б) вид деятельности, направленный на освоение общественно-выработанных способов действия с предметами
  - в) форма организации сотрудничества взрослого с ребенком через предмет
12. Выделите ведущие виды деятельности - ...
- а) предметная деятельность
  - б) труд
  - в) непосредственно-эмоциональное общение
  - г) учебно-профессиональная деятельность
  - д) учебная деятельность
13. Термин «открытое действие» в научный язык ввел:
- а) Д.Б.Эльконин
  - б) Л.С.Выготский
  - в) Б.Д.Эльконин
14. Термин «совокупная деятельность» в научный язык психологии развития ввел:



- а) В.П.Зинченко
- б) М.Г.Мещеряков
- в) Е.О.Смирнова

15. Действие, способ построения которого включает в себя инициацию, проявление и удерживание другого действия, называется

- а) открытое действие
- б) совокупное действие
- в) детско-взрослое действие

16. Включение действия ребенка в действие взрослого называется

- а) открытое действие
- б) совокупное действие
- в) детско-взрослое действие

17. Ведущая деятельность в дошкольном возрасте

- а) игра
- б) детское экспериментирование
- в) ролевая игра

### **Вставьте пропущенные слова.**

18. Закономерность возрастного развития, предполагающая его неравномерность называется .....

19. Предметная деятельность и ее развитие – это источник, питающий содержательную сторону речи и дающий начало развитию ..... ребенка.

### **Вариант 2.**

*Внимательно прочтите и выберите все правильные ответы*

1. Наличие сюжета характеризует игру полностью

- а) да
- б) нет

2. Предметная деятельность - это

- а) конкретный вид деятельности, определяющий интерес ребенка к предмету
- б) вид деятельности, направленный на освоение общественно-выработанных способов действия с предметами
- в) форма организации сотрудничества взрослого с ребенком через предмет

3. Выделите ведущие виды деятельности - ...

- а) предметная деятельность
- б) труд
- в) непосредственно-эмоциональное общение

г) учебно-профессиональная деятельность

д) учебная деятельность

4. Для детей дошкольного возраста наиболее характерна

- а) ролевая игра
- б) продуктивная деятельность
- в) учебная деятельность

5. Специфические компоненты игровой деятельности:

- а) роль;
- б) сюжет
- в) содержание игры
- г) способ достижения цели
- д) правила

**Задания группы «В» внесите соответствие**

6. Соотнесите уровни деятельности и соответствующие им психологические компоненты
- а) деятельность 1. мотив
  - б) действия 2. цель
  - в) операции 3. задача

7. Возраст детей дошкольного возраста с характеристиками развития ролевой игры

а) 2 – 3 летние дети	1. ребенок сосредоточен в основном на своих собственных действиях
б) 3 – 4 летние дети	2. ребенок активно ищет повод для совместной игры.
в) 5 – 6 летние дети	3. Игровые объединения длительны, игры многосюжетные и многоперсонажные

**Тестирование по разделу 2 «Педагогическая поддержка самостоятельной игры дошкольников»**

**Вариант 1.**

1. Выберите один правильный ответ:

**Термин «ведущая деятельность» ввел:**

- а) Л.С. Выготский
- б) Д.Б. Эльконин
- в) А.Н. Леонтьев

2. Выберите один правильный ответ:

**Признаком игры, по мнению Л.С. Выготского является:**

- а) сюжет игры
- б) воображение
- в) мнимая (воображаемая ситуация)
- г) игровые действия

3. Выберите несколько правильных ответов:

**Значение игры в дошкольном возрасте:**

- а) удовлетворяет основные потребности ребенка
- б) в игре зарождаются и развиваются другие виды деятельности
- в) возможность воздействия на других
- г) способствует психическому развитию ребенка

4. Выберите один правильный ответ:

**Кто из педагогов один из первых связал развитие детского воображения с особенностями**

- а) К.Д. Ушинский
- б) Л.С. Выготский
- в) Д.Б. Эльконин

5. Вставьте пропущенное слово:

**Благодаря способности переносить функции одного предмета на другой, не обладающий этими функциями (кубик-мыло и т.п.) дети используют в игре \_\_\_\_\_ (предметы-заместители)**

6. Выберите один правильный ответ:

**Первая попытка организовать жизнь детей в форме игры принадлежала**

- а) Я.А. Коменскому
- б) М. Монтессори

в) Ф. Фребелю

7. Выберите один правильный ответ:

**Научное обоснование игры как формы организации жизни и деятельности детей в детском саду содержится в работах**

- а) Д.Б. Эльконина
- б) М.И. Лисиной
- в) А.П. Усовой

8. Выберите один правильный ответ:

**Сколько видов отношений складывается между детьми в процессе игры?**

- а) 3
- б) 2
- в) 1
- г) 4

9. Выберите несколько правильных ответов:

**В процессе игры у детей складываются следующие виды отношений:**

- а) отношения, которые определяются содержанием игры
- б) оценочные отношения
- в) партнерские отношения
- г) реальные отношения

10. Выберите несколько правильных ответов:

**П.Ф. Лесгафт делил игры на две группы:**

- а) имитационные игры
- б) подвижные игры
- в) развивающие игры
- г) сенсорные игры

11. Выберите один правильный ответ:

**Ф. Фребель классифицировал игры на:**

- а) игры с правилами, подвижные, развивающие
- б) умственные, сенсорные, моторные
- в) игры-загадки, игры-поручения, игры-путешествия, игры-диалоги, игры-предположения

12. Выберите несколько правильных ответов:

**Н. К. Крупская разделяла игры детей на:**

- а) игры со скрытыми правилами
- б) игры творческие
- в) игры с правилами
- г) игры с открытыми (фиксированными) правилами

13. Выберите несколько правильных ответов:

**В.В. Давыдов выделяет основных вида детских игр:**

- а) игры со скрытыми правилами
- б) игры творческие
- в) игры с правилами
- г) игры с открытыми (фиксированными) правилами

14. Выберите несколько правильных ответов:

**Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова в классификацию детских игр включают:**

- а) сюжетные игры
- б) развивающие игры
- в) игры с правилами
- г) игры-забавы

15. *Вставьте пропущенное слово:*

**Дидактическая игра, в основе которой лежит действие с предметами, игрушками, словесные поручения называется \_\_\_\_\_ (игра-поручение)**

16. *Вставьте пропущенное слово:*

**Дидактическая игра, в которой используются такие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью как: постановка задач, пояснение способов ее решения, иногда разработка маршрутов, поэтапное решение задач, радость от ее решения, содержательный отдых и др. называется \_\_\_\_\_ (игра-путешествие)**

17. *Вставьте пропущенное слово:*

**Дидактическая игра, содержание которой заключается в том, что перед детьми ставится задача и создается ситуация, требующая осмысления последующего действия называется \_\_\_\_\_ (игра-предположения)**

18. *Вставьте пропущенное слово:*

**Дидактическая игра, активизирующая умственную деятельность ребенка, создающая необходимость сравнивать, припоминать, думать, догадываться называется \_\_\_\_\_ (игра-загадка)**

19. *Вставьте пропущенное слово:*

**Дидактическая игра, в которой воспитатель часто идет не от себя, а от близкого детям персонажа и тем самым не только сохраняет игровое общение, но и усиливает радость его, \_\_\_\_\_ желание \_\_\_\_\_ повторить \_\_\_\_\_ игру \_\_\_\_\_ называется \_\_\_\_\_ (игра-диалог)**

20. *Выберите один правильный ответ:*

**С.Л. Новоселова разделяет детские игры на 3 класса:**

- а) шансовые игры; игры на физическую компетенцию; смешанный тип игр
- б) дидактические игры; подвижные игры; строительные игры
- в) игры, возникающие по инициативе детей; игры, возникающие по инициативе взрослых; игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса (народные)

21. *Вставьте пропущенное слово:*

**Индивидуальная игра ребенка, в которой партнерами по игре выступают игрушки, а ребенок не берет на себя какой-либо определенной роли, действует как сценарист т.е. организует \_\_\_\_\_ события \_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_ отношения \_\_\_\_\_ между \_\_\_\_\_ персонажами называется \_\_\_\_\_ (режиссерская игра)**

22. *Выберите один правильный ответ:*

**Ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте – это**

- а) игра-экспериментирование
- б) ролевая игра
- в) игра

23. *Выберите один правильный ответ:*

**Исходя из классификации игр С.Л. Новоселовой к играм, возникающие по инициативе детей относятся:**

- а) сюжетно-отобразительные, сюжетно-ролевые, режиссерские, театрализованные

- б) дидактические, сюжетно-дидактические, подвижные, игры-развлечения, интеллектуальные
- в) традиционные, народные

24. Выберите один правильный ответ:

**Исходя из классификации игр С.Л. Нососеловой к играм, возникающие по инициативе взрослого носят:**

- а) сюжетно-отобразительные, сюжетно-ролевые, режиссерские, театрализованные
- б) дидактические, сюжетно-дидактические, подвижные, игры-развлечения, интеллектуальные
- в) традиционные, народные

25. Выберите один правильный ответ:

**Исходя из классификации игр С.Л. Нососеловой к играм, идущим от исторически сложившихся традиций этноса относятся:**

- а) сюжетно-отобразительные, сюжетно-ролевые, режиссерские, театрализованные
- б) дидактические, сюжетно-дидактические, подвижные, игры-развлечения, интеллектуальные
- в) традиционные, народные

26. Выберите один правильный ответ:

**К творческим играм относятся:**

- а) режиссерские, театрализованные игры, сюжетно-ролевые, игры со строительным материалом
- б) подвижные, режиссерские, театрализованные игры, сюжетно-ролевые
- в) театрализованные игры, сюжетно-ролевые, игры со строительным материалом, словесные

27. Выберите один правильный ответ:

**Игра в основе которой лежит сотворчество педагога и детей в придумывании игровых событий, последовательно связанных между собой называется**

- а) режиссерская игра
- б) игра-фантазирование
- в) игра-диалог

28. Выберите один правильный ответ:

**Особая группа игр специально созданных народной педагогикой для решения определенных задач воспитания и обучения детей, в которой обучающие задачи реализуются через игровые действия ребенка при выполнении какого-либо задания**

- а) творческие игры
- б) ролевые игры
- в) игры с правилами

29. Установите соответствие:

1. Дидактические игры (по содержанию)	а) математические, природоведческие, речевые
2. Дидактические игры (по дидактическому материалу)	б) игры с предметами и игрушками, настольно-печатные, словесные

1. \_\_\_ а \_\_\_, 2. \_\_\_ б \_\_\_

30. Выберите один правильный ответ:

**К подвижным играм с правилами относятся:**

- а) сюжетные и несюжетные игры
- б) индивидуальные и коллективные игры
- в) групповые и индивидуальные

31. Выберите один правильный ответ:

**В режиссерской игре дошкольника есть мнимая (воображаемая) ситуация**

- а) да
- б) нет

32. Выберите один правильный ответ:

**Режиссерская игра возникает**

- а) 2-2,5 года
- б) 3-3,5 года
- в) 4-4,5 года

33. Выберите несколько правильных ответов:

**Определите сходства режиссерской игры и сюжетно-ролевой**

- а) имеют одни корни – сюжетно-отобразительную игру
- б) возникают как коллективная деятельность
- в) необходим приобретенный ранее ребенком социальный опыт
- г) необходимо создание индивидуального пространства, обеспечение места и времени

для игр

34. Выберите один правильный ответ:

**Особенности сюжетно-ролевой игры раскрыты в работах**

- а) Л.С. Выготского, Д.Б. Эльконина, А.В. Запорожеца, Р.И. Жуковской, Д.В. Менджерицкой, А.П. Усовой, Н.Я. Михайленко
- б) Р.И. Жуковской, Н.С. Карпинской, Л.С. Фурминой, Л.В. Артемовой
- в) В.Г. Нечаевой, З.В. Лиштван, А.Н. Давидчук, Л.А. Парамоновой
- г) Л.А. Венгера, А.П. Усовой, В.Н. Аванесовой, З.М. Богуславской, О.М. Дьяченко

35. Выберите один правильный ответ:

**Особенности театрализованной игры раскрыты в работах**

- а) Л.С. Выготского, Д.Б. Эльконина, А.В. Запорожеца, Р.И. Жуковской, Д.В. Менджерицкой, А.П. Усовой, Н.Я. Михайленко
- б) Р.И. Жуковской, Н.С. Карпинской, Л.С. Фурминой, Л.В. Артемовой
- в) В.Г. Нечаевой, З.В. Лиштван, А.Н. Давидчук, Л.А. Парамоновой
- г) Л.А. Венгера, А.П. Усовой, В.Н. Аванесовой, З.М. Богуславской, О.М. Дьяченко

36. Выберите один правильный ответ:

**Особенности игр со строительным материалом раскрыты в работах**

- а) Л.С. Выготского, Д.Б. Эльконина, А.В. Запорожеца, Р.И. Жуковской, Д.В. Менджерицкой, А.П. Усовой, Н.Я. Михайленко
- б) Р.И. Жуковской, Н.С. Карпинской, Л.С. Фурминой, Л.В. Артемовой
- в) В.Г. Нечаевой, З.В. Лиштван, А.Н. Давидчук, Л.А. Парамоновой
- г) Л.А. Венгера, А.П. Усовой, В.Н. Аванесовой, З.М. Богуславской, О.М. Дьяченко

37. Выберите один правильный ответ:

**Системой разработки дидактических игр для дошкольников занимались**

- а) Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, А.В. Запорожец, Р.И. Жуковская, Д.В. Менджерика, А.П. Усова, Н.Я. Михайленко
- б) Р.И. Жуковская, Н.С. Карпинская, Л.С. Фурмина, Л.В. Артемова
- в) В.Г. Нечаева, З.В. Лиштван, А.Н. Давидчук, Л.А. Парамонова
- г) Л.А. Венгер, А.П. Усова, В.Н. Аванесова, З.М. Богуславская, О.М. Дьяченко

38. Вставьте пропущенное слово:

**Главным компонентом сюжетно-ролевой игры является \_\_\_\_\_ (сюжет)**

39. Выберите несколько правильных ответов:

**К видам сюжетов в сюжетно-ролевой игре дошкольников относятся:**

- а) бытовые сюжеты
- б) экономические сюжеты
- в) производственные сюжеты
- г) общественные (общественно-политические) сюжеты

40. Выберите один правильный ответ:

**Что является средством реализации сюжета с игрой?**

- а) правила
- б) игровые действия
- в) роль

41. Вставьте пропущенное слово:

**Игровая позиция ребенка в игре, отождествление себя с каким-либо персонажем сюжета, действия в соответствии с представлениями о данном персонаже называется \_\_\_\_\_ (ролью)**

42. Выберите один правильный ответ:

**Кто из исследователей относил игры-драматизации к своеобразной «предэстетической деятельности» ребенка?**

- а) Д.Б. Эльконин
- б) А.Н. Леонтьев
- в) Л.С. Выготский

43. Вставьте пропущенное слово:

**Игры основным содержанием которых является создание, воспроизведение окружающей действительности с помощью различных материалов называются \_\_\_\_\_ (строительными)**

44. Выберите один правильный ответ:

**Различают следующие виды строительного материала в строительных играх дошкольников:**

- а) специально созданный
- б) конструктивный
- в) природный
- г) подсобный

45. Выберите один правильный ответ:

**По использованию материала дидактические игры разделяются на:**

- а) на игры с предметами, настольно-печатные, словесные
- б) математические, сенсорные, речевые, музыкальные, природоведческие, игры для ознакомления с окружающим, игры по изобразительной деятельности
- в) игры-путешествия, игры-предположения, игры-предположения, игры-поручения, игры-загадки, игры-диалоги, подвижно-дидактические игры

46. Выберите один правильный ответ:

**По содержанию дидактические игры разделяются на:**

- а) на игры с предметами, настольно-печатные, словесные
- б) математические, сенсорные, речевые, музыкальные, природоведческие, игры для ознакомления с окружающим, игры по изобразительной деятельности
- в) игры-путешествия, игры-предположения, игры-предположения, игры-поручения, игры-загадки, игры-диалоги, подвижно-дидактические игры

47. Выберите один правильный ответ:

**По характеру игровых действий дидактические игры разделяются на:**

- а) на игры с предметами, настольно-печатные, словесные
- б) математические, сенсорные, речевые, музыкальные, природоведческие, игры для ознакомления с окружающим, игры по изобразительной деятельности
- в) игры-путешествия, игры-предположения, игры-предположения, игры-поручения, игры-загадки, игры-диалоги, подвижно-дидактические игры

48. Выберите один правильный ответ:

**Расцвет сюжетно-ролевой игры – это возраст**

- а) 3-4 года
- б) 4-5 лет
- в) 5-6 лет

49. Выберите один правильный ответ:

**В какой стране в 1901 был создан первый металлический конструктор?**

- а) Франция
- б) Великобритания
- в) Германия

50. Выберите один правильный ответ:

**В каком году были выпущены первые наборы конструктора LEGO?**

- а) в 1981 году
- б) в 1971 году
- в) в 1961 году

51. Выберите один правильный ответ:

**Кто из исследователей выдвинул следующее требование к игрушке детей: «Игрушка должна расширять кругозор ребенка, увлекать образами современной действительности»**

- а) Н.К. Крупская
- б) Е.О. Смирнова
- в) Е.А. Флерина

52. Выберите один правильный ответ:

**В Концепции дошкольного воспитания игра – это**

- а) «академия детской жизни»
- б) «игра — это школа морали не на словах, а на деле»



в) «дверь из Действительности в Возможность»

53. Выберите один правильный ответ:

**Кто из ученых говорил, что «игра — арифметика социальных отношений»**

- а) Л.С. Выготский
- б) А.Н. Леонтьев
- в) Д.Б. Эльконин

54. Выберите несколько правильных ответов:

**Д.В. Менджерицкая, Р.И. Жуковская, А.П. Усова показали три направления руководства игровой деятельностью, заключающиеся в приемах, направленных на формирование:**

- а) игры детей
- б) средство гармонического, всестороннего развития ребенка
- в) взаимоотношений детей в игре
- г) творчества и инициативы детей

## **Вариант 2.**

1. Выберите один правильный ответ:

**Назовите ученого, высказавшего предположение о том, что «игра – это дитя труда»**

- а) А.Н. Леонтьев
- б) В.В. Давыдов
- в) В. Вунд
- г) Ф. Фребель

2. Выберите один правильный ответ:

**Детские игры – явление неоднородное**

- а) да
- б) нет

3. Выберите один правильный ответ:

**Периодом расцвета игры – фантазирования является**

- а) старший дошкольный возраст
- б) младший дошкольный возраст
- в) средний дошкольный возраст

4. Выберите один правильный ответ:

**Какой из компонентов не относится к структуре игры (по Д.Б. Эльконину)**

- а) роль и сюжет
- в) содержание
- г) мотив
- д) игровые действия и правила

5. Выберите один правильный ответ:

**К видам дидактической игры относятся:**

- а) игры с предметами, настольно-печатные
- б) игры с предметами, настольно-печатные, словесные
- в) игры с предметами, настольно-печатные, словесные, игры с природным материалом

6. *Выберите несколько правильных ответов:*

**В игре воображение проявляется и развивается при:**

- а) определении замысла
- б) развертывании сюжета
- в) использовании игрушек
- г) разыгрывании роли

7. *Выберите несколько правильных ответов:*

**Из перечисленного списка выберите варианты применения игры**

- а) форма организации жизни и деятельности детей
- б) средство саморазвития, самовоспитания, самообучения, саморегуляции
- в) средство гармонического, всестороннего развития личности
- г) метод или прием обучения

8. *Выберите несколько правильных ответов:*

**Игровая позиция воспитателя включает умения:**

- а) коммуникативные (приемы общения)
- б) авторитарные
- в) анализирующие (приемы наблюдения и диагностирования)
- г) творческие

9. *Выберите несколько правильных ответов:*

**Укажите общие требования к отбору игрушек:**

- а) экономические
- б) эстетические
- в) гигиенические
- г) педагогические

10. *Выберите несколько правильных ответов:*

**К структурным компонентам дидактической игры относится:**

- а) игровые действия
- б) цели и мотивы
- в) игровые правила
- г) дидактическая задача

11. *Выберите несколько правильных ответов:*

**Выберите все верные утверждения:**

- а) игрушка должна расширять кругозор ребенка
- б) игрушка должна быть динамичной
- в) игрушка не нуждается в привлекательном, красочном оформлении
- г) игрушка должна быть безопасной для здоровья ребенка
- д) не все игрушки способствуют развитию ребенка

12. *Выберите несколько правильных ответов:*

**Моделированием сюжета игры: создание схем сказочного сюжета, использованием символического изображения персонажей занимались:**

- а) А.Н. Леонтьев
- б) Н.Я. Михайленко
- в) Л.А. Венгер
- г) О.М. Дьяченко

13. *Выберите несколько правильных ответов:*

**К дидактическим игрушкам относятся:**

- а) мозаика
- б) техническая игрушка
- в) настольные игры
- г) печатные игры

**14. Установите соответствие между автором и его научным трудом:**

1. К.Д. Ушинский	а) «Письма без адреса»
2. Г.В. Плеханов	б) «Роль игры в детском саду»
3. Е.А. Флерина	в) «Человек как предмет воспитания»
4. Н.К. Крупская	г) «Игра и игрушка»

1-в; 2-а; 3-г; 4-б.

**15. Установите соответствие между видами игр и субъектом их руководства:**

1. дети	а) дидактические, обучающие
2. взрослые	б) театрализованные, режиссерские, сюжетно-ролевые, строительно - конструктивные

1-б; 2-а.

**16. Установите соответствие между играми и формами проведения:**

1. досуговые	а) забавы, развлечения, развивающие, подвижные
2. народные	б) традиционно - обрядовые, архаические

1-а; 2-б.

**17. Установите соответствие между этапами развития игры и возрастом детей:**

1. ознакомительная	а) 3-7 лет
2. отобразительная	б) 2-3 года
3. сюжетно-отобразительная	в) 1-2 года
4. собственно ролевая игра	г) 1 год

1-г; 2-в 3-б; 4-а.

**18. Установите соответствие между этапами формирования игры и возрастом их применения:**

1. освоение условных действий с игрушками и предметами-заменителями	а) 1-2,5 года
2. ролевого поведения (ролевых отношений и взаимодействий)	б) 2,5- 4,5 года
3. способов построения сюжета	в) 4,5-7 лет

1-а; 2-б; 3-в.

**19. Установите соответствие между этапами руководства играми и ее содержанием:**

1. подготовительный	а) основной (начало, ход, конец игры). На этом этапе воспитатель широко использует косвенные и прямые приемы руководства (участие в игре, совет, напоминание, объяснение, инсценировки, взятие главной и второстепенной роли, внесение атрибутов и т.д.).
2. основной	б) обогащение впечатлений детей путем целенаправленной работы на занятиях, экскурсиях, целевых прогулках, чтение художественной литературы, показ телевизионных передач, диафильмов.

1-б; 2-а.

**20. Установите соответствие между видом конструирования и его характеристикой:**

1. Конструирование по образцу	а) Самый распространенный вид конструирования. Использование разных способов предъявления образца, изменение его характера.
2. Конструирование по заданной теме	б) Сложный вид конструирования, в котором ребенок решает все задачи самостоятельно: ставит перед собой цель деятельности, планирует её, подбирает необходимый материал, реализует замысел.
3. Конструирование по собственному замыслу	в) Подводит ребенка к творческому воплощению поставленной задачи, но пределы её решения ограничены темой.
4. Конструирование по условиям	г) Содержит большие развивающие возможности. Проводится после того, как дети научатся строить тот или иной предмет. Задаются специальные условия.
5. «Стройка по моделям»	д) Вид конструирования, в котором ребенку предлагается модель постройки, на которой очертания составляющих элементов конструкции скрыты.

1-а; 2- в; 3-б; 4- г; 5-д.

**21. Установите правильную последовательность уровней взаимодействия детей в современной игре:**

1. Первый уровень	а) главным организующим моментом игрового взаимодействия детей выступают правила ролевого поведения, которые являются регулятором взаимодействия
2. Второй уровень	б) большое значение имеют сюжетно-ролевые игрушки, игрушки-копии, которые зачастую определяют тему игры и форму взаимодействия: подражательное, поочередное, функционально-распределительное (неролевое)
3. Третий уровень	в) в основе игрового взаимодействия лежит согласованное построение сюжета игры: выбор темы, последовательное развертывание событий, ситуации ролевого взаимодействия. Здесь большое внимание педагог уделяет способам построения сюжета

1-б; 2-а; 3-в.

**22. Установите последовательность развития сюжетно – ролевой игры по возрастам:**

1. 2 – 3 года	а) Комбинируют разные события, включая в игры эпизоды из собственного опыта и из литературных произведений.
2. 3 – 4 года	б) Наблюдается целостность сюжета, взаимосвязь отражаемых событий. Складывается интерес к определенным сюжетам.
3. 4 – 5 лет	в) Содержание игр отрывное, нелогичное. Доминирует интерес к действиям, поэтому цель игры часто ускользает от ребенка.
4. 5 – 6 лет	г) Обдуманно подходят к выбору сюжета, обсуждают его предварительно, на элементарном уровне планируют развитие содержания.

1-в; 2-а; 3-б; 4-г.

**23. Установите последовательность формирования взаимоотношений детей в сюжетно – ролевых играх:**

1. 1 этап	а) Постоянное взаимодействия на основе общих интересов, избирательных симпатий.
2. 2 этап	б) Длительное общение – взаимодействие на основе интереса к содержанию игры, к тем действиям, которые она требует.
3. 3 этап	в) Кратковременное общение, взаимодействие. Дети пока еще не чувствуют своей связи и зависимости в общей деятельности.
4. 4 этап	г) «Игры рядом». Двое – трое детей играют вместе, но каждый действует в соответствии со своей игровой целью, воплощая свой замысел.
5. 5 этап	д) Одиночные игры. Ребенок не вступает во взаимодействие с другими детьми, но и не мешает им играть.
6. 6 этап	е) Неорганизованное поведение, которое ведет к разрушению игр других детей.

1-е; 2-д; 3-г; 4-в; 5-б; 6-а.

24. Вставьте пропущенные слова:

**Игры с правилами делятся на \_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_**  
(дидактические и подвижные)

25. Вставьте пропущенное слово:

**Главным компонентом режиссерской игры является \_\_\_\_\_** (речь)

26. Вставьте пропущенное слово:

**Особый вид деятельности, возникающий в детские годы и сопровождающий человека на протяжении всей его жизни называется \_\_\_\_\_** (игра)

27. Вставьте пропущенное слово:

**Игры представляют собой разыгрывание в лицах литературных \_\_\_\_\_ произведений**  
называются \_\_\_\_\_ (театрализованными)

28. Вставьте пропущенную фразу:

**Вид учебных занятий, организуемый в виде учебных игр, реализующий ряд принципов игрового, активного обучения и отличающийся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания называется \_\_\_\_\_**  
(дидактическая игра)

29. Вставьте пропущенное слово:

**Специально изготовленные предметы, предназначенные для игр, обеспечение игровой деятельности детей и взрослых - это \_\_\_\_\_** (игрушки)

### **Вариант 3.**

1. Назовите показатели развития психики в деятельности:

- а) появление новых элементов, перестройка связей, дифференциация;
- б) увеличения количества умений и навыков, знаний
- в) изменение реакции на стандартные ситуации

2. Валидность метода:

- а) возможность проводить исследования;
- б) соответствие уровня сложности задачи возможностям испытуемых;
- в) соответствие целей, методов и результатов исследования

3. Технология Недоспасовой построена на идеи когнитивного развития детей

а) В. Штерна;

б) Ж. Пиаже;

в) Д. Б. Эльконина

4. Что из перечисленных ниже не является формой организации педагогического процесса?

а) индивидуальная форма;

б) интегрированная форма;

в) игровая деятельность;

г) труд.

5. Какая игра отличается от остальных по форме организации?

а) обучающая;

б) сюжетно-дидактическая;

в) подвижная;

г) самостоятельная.

6. В каком возрасте деятельность детей носит ситуативный, непреднамеренный характер?

а) в младшем дошкольном возрасте;

б) в среднем дошкольном возрасте;

- в) в старшем дошкольном возрасте;
- г) в подготовительной к школе группе.

7.Какая особенность игры определяет ее важную роль в интеллектуальном развитии ребенка?

- а) Использование в игре предметов-заместителей и символов позволяют ребенку выйти за пределы реального предметного действия и воспроизвести его общий смысл в сокращенной игровой форме;
- б) В игре ребенок проектирует жизненные ситуации и проецирует на них свои отношения;
- в) Игра дает возможность устанавливать коммуникации между ребенком и социальным миром и ребенок приобретает опыт социального взаимодействия;
- г) Посредством игры ребенок усваивает нормы социального поведения.

8.Какой вид игры постигается дошкольниками ранее других видов игр?

- а) дидактическая;
- б) сюжетно-отобразительная;
- в) предметная;
- г) сюжетно-ролевая.

9.К какому возрасту ребенок должен уметь создавать предметно-игровую ситуацию для реализации своего замысла, используя готовые игрушки, атрибутивные принадлежности, предметы-заместители, воображаемые предметы, игровые модули для обозначения событийного пространства своей игры?

- а) к трем годам;
- б) к четырем годам;
- в) к пяти годам;
- г) к шести годам.

#### **Вариант 4.**

- 1) *Руль, бинокль, градусник, весы относятся к:*
  - А) Полифункциональный материал
  - Б) Игрушки - маркеры условного пространства
  - В) Игрушки-предметы оперирования
- 2) *Вещи особого рода, характер которых определяется спецификой игровой деятельности*
  - А)Игровой материал
  - Б)Игрушки - маркеры условного пространства
  - В)Игрушки-предметы оперирования
- 3) *Игрушки – персонажи в игре детей 2-3лет занимают важное место*
  - А) верно
  - Б) неверно
- 4) *В границах дошкольного возраста (от 3 до 7 лет) общая тенденция по параметру размера заключается в переходе от мелких сюжетных игрушек к крупным*
  - А) верно
  - Б) неверно
- 5) *Крупная прототипическая игрушка-персонаж используется в:*
  - А) подготовительной группе
  - Б) старшей группе
  - В) первой младшей группе
- 6) *Кукла, медведь, заяц относятся к:*
  - А)Полифункциональный материал
  - Б)Игрушки-персонажи
  - В)Игрушки-предметы оперирования
- 7) *Мелкие игрушки-персонажи появляются в:*
  - А) младшей группе
  - Б) средней группе

- В) старшей группе  
 Г) подготовительной группе
- 8) *Надувные модули, строительные наборы из дерева и пластмассы относятся к:*  
 А) Полифункциональный материал  
 Б) Игрушки-предметы оперирования  
 В) Игрушки - маркеры условного пространства
- 9) *Укажите все параметры, определяющие меру условности игрушек:*  
 А) безопасность  
 Б) внешний облик  
 В) готовность  
 Г) размер  
 Д) полифункциональность
- 10) *Предметами, поддерживающими функциональные игровые действия, называются:*  
 А) Полифункциональный материал  
 Б) Игрушки-персонажи  
 В) Игрушки-предметы оперирования

### **Аннотационно-реферативное сообщение**

**Аннотация** (от лат. *annotatio* — замечание) или **резюме** (от фр. *résumé* - «сокращённый») - краткая характеристика издания: рукописи, монографии, статьи или книги. Аннотация показывает отличительные особенности и достоинства издаваемого произведения, помогает читателям сориентироваться в их выборе.

#### **Требования к написанию аннотационно-реферативного сообщения**

Рекомендуемый средний объем аннотации - 500 печатных знаков (аннотация, содержащая менее знаков, не проверяется). Написание информативной аннотации осуществляется на основе научного текста объемом 7950 – 8000 печатных знаков.

Аннотация включает характеристику основной темы, проблемы объекта, цели работы и ее результаты. В аннотации указывают, что нового несет в себе данный документ в сравнении с другими, родственными по тематике и целевому назначению.

Аннотация может включать сведения об авторе первичного документа и достоинствах произведения, взятые из других документов.

Аннотация также содержит сообщение об изменениях заглавия документа или авторского коллектива и год выпуска предыдущего издания (при переиздании), год, с которого начат выпуск многотомного издания, указание о принадлежности автора к стране (на документы, переведенные с иностранных языков).

В аннотации на произведения художественной литературы должны быть указаны сведения о литературном жанре, период, к которому относится творчество автора, основная тема и проблема произведения, место и время действия описываемых событий.

Аннотация на периодические и продолжающиеся издания включает данные о задачах, целях, характере издания, об объединении, разделении, возобновлении или прекращении выпуска и других изменениях в издании.

#### **Оформление аннотационно-реферативного сообщения**

Текст сообщения должен быть лаконичен и четок, свободен от второстепенной информации. Аннотация на издания, кроме литературно-художественных, включает следующие сведения:

- ✓ краткое раскрытие темы издания (отражение специфики содержания, общая тематика или общий замысел);
- ✓ отличия издания от других, родственных по тематике и/или от предыдущих изданий произведений того же автора (новизна содержания, освещение неизвестных фактов или оригинальность их трактовки);
- ✓ целевое назначение и читательский адрес издания;
- ✓ вид издания (по ГОСТ 7.60) или жанр публикуемого произведения;



- ✓ изменение заглавия документа или авторского коллектива и год выпуска
- ✓ предыдущего издания (при переиздании).

Аннотация на аудиовизуальные, электронные издания дополнительно может содержать характеристику носителя и аппаратуры, используемой при воспроизведении.

### Общие требования к аннотационно-реферативному сообщению

1. Язык аннотации должен быть прост и доходчив. Следует избегать лишних вводных фраз. Например: «Автор статьи рассматривает...», «В статье представлены...». Рекомендуется употреблять синтаксические конструкции, свойственные языку научных и технических документов, избегать сложных предложений, включающих несколько придаточных.
2. Аннотацию желательно строить из коротких фраз, не употреблять в тексте разновременные глаголы, например: «Описаны» и «Описываются», т.е. соблюдать единство времени во всех предложениях аннотации.
3. Фразы следует строить комплексно.
4. Необходимо избавлять текст аннотации от лишних деталей.
5. В тексте аннотации следует применять стандартизированную терминологию, не употреблять малораспространенные термины, или разъяснять их при первом упоминании в тексте, соблюдать единство терминологии в пределах аннотации.
6. Сокращения и условные обозначения, кроме общеупотребительных, применяют в исключительных случаях или дают их определения при первом употреблении.
7. Имена собственные приводятся в виде, в котором они даны в тексте статьи.
8. Если инициалы персоналии раскрыты в статье, то они раскрываются в аннотации.
9. Географические названия приводятся в виде, в котором они даны в тексте статьи.
10. Аннотации на статьи, за исключением художественной литературы, включают в себя характеристику темы, проблемы, цели работы и ее основные результаты и/или выводы.
11. Аннотации на художественные произведения не являются обязательными. Они приводятся по усмотрению библиографа, если он считает необходимым дать пояснение к статье.
12. При составлении аннотаций рекомендуется использовать «Перечень маркеров, облегчающих выявление основных аспектов содержания аннотируемых документов при составлении справочной аннотации» (из «Справочника библиографа», с.330-332)
13. В конце последнего предложения аннотации обязательно ставится точка.

Точка доступа: <http://mars.arbicon.ru/public/note.pdf> (дата обращения 07.09.2019г.)

### Критерии оценивания аннотационно-реферативного сообщения

Критерии	Характеристика шкалы оценивания	Балл
содержание аннотаций/реферативного сообщения	Точность передачи в аннотации основных проблем, содержащихся в тексте	<b>0-5</b>
	Соблюдение структуры информативной аннотации.	<b>0-1</b>
	Правильность использования в аннотации специальной терминологической лексики.	<b>0-2</b>
Оформление аннотаций/реферативного сообщения	Языковая правильность (лексическая, грамматическая и синтаксическая)	<b>0-1</b>
	Соблюдение стиля, структуры и формата аннотации.	<b>0-1</b>
<b>Итого</b>		<b>0-10</b>

### Тематика аннотационно-реферативных сообщений

Тема	Задание по написанию аннотационно-реферативного сообщения
Педагогическая технология руководства	Аннотационно-реферативное сообщение с элементами презентации по результатам анализа – источник 1,2,3

игровой деятельностью С.Л. Новоселовой, Е.В. Зворыгиной, Е.В. Трифоновой	
Педагогическая технология развития ролевой игры в условиях ДОУ О.В. Солнцевой	Аннотационно-реферативное сообщение по результатам анализа научной статьи (индивидуальное задание по выбору): Солнцева, О.В. Развитие субъектной позиции детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевых играх// Детский сад от А до Я.2011. №2(50). С.18-32. // точка доступа: <a href="https://elibrary.ru/item.asp?id=22774632">https://elibrary.ru/item.asp?id=22774632</a>
Игра в коррекции психического развития ребенка	Аннотационно-реферативное сообщение по результатам анализа научной статьи (индивидуальное задание по выбору) ✓ Гольфарб, О.С, Зыкова О.А. Использование этнокультурного и регионального компонентов игротерапии в коррекции эмоционально-волевой сферы детей старшего дошкольного возраста// Вестник Южно-Уральского профессионального института.2012.Т.7, №1. – С.125-128. Точка доступа: <a href="https://elibrary.ru/query_results.asp">https://elibrary.ru/query_results.asp</a> ✓ Белопольская, Н.Л., Рубан, О.В. Хороводные игры как метод коммуникативного развития дошкольников с нормативным и нарушенным психическим развитием.// Социальная психология и общество.2012.№4. С.130-140. Точка доступа: <a href="https://elibrary.ru/query_results.asp">https://elibrary.ru/query_results.asp</a>

## Тематический тезаурус

### Тезаурус

- 1) одноязычный толковый или тематический словарь, максимально охватывающий лексику (или определенную тематическую лексическую группу) данного языка;
- 2) полный систематизированный набор данных о какой-либо области знаний, позволяющий человеку в ней ориентироваться.

### Требования к оформлению и критерии оценивания тезауруса

Показатели	Характеристики оценки	балл
Готовность к отбору релевантных методике обучения - понятий по заданным тематическим категориям	соответствие понятий дисциплине или теме	<b>0 - 2</b>
Культура оформления тематического списка понятий	понятия должны быть расположены в алфавитном порядке	<b>0 - 2</b>
	нужно указать источник, откуда вы взяли определение понятия; желательно найти разные определения одного понятия	<b>0 - 2</b>
	отсутствие фактических, орфографических, пунктуационных, синтаксических, стилистических ошибок	<b>0 - 2</b>
итого		<b>0-8</b>

### Тематика тезаурусов по дисциплине

Тема	Задание
Психология игры.	Тестирование (входной контроль), устный опрос, тематический глоссарий по источнику 1. по теме «психология деятельности»

История игрового обучения	Составьте тематический глоссарий по источнику 3.
Педагогическая технология руководства сюжетной игрой и игрой с правилами Н.А. Коротковой	тематический глоссарий по источнику 2. по теме «технология сюжетосложения Н.А.Коротковой»

### Тематический глоссарий (общий по всем темам)

**Ведущий вид деятельности** – по А.Н.Леонтьеву следует называть только ту, в рамках которой:

- во-первых, возникают и начинают дифференцировать новые, последующие виды деятельности.

- во-вторых, ведущей будет та деятельность, в которой перестраивается и формируется новые психические явления.

- в-третьих, ведущая – это такая деятельность, выполняя которую, ребенок осваивает общественные функции и соответствующие нормы поведения, а в результате в данный в данный период развития происходят основные личностные изменения.

**Возрастные кризисы** - теоретическое понятие, обозначающее переход в возрастном развитии к новому качественно специфическому этапу. По мнению **Л.С.Выготского**, возрастные кризисы обусловлены прежде всего **разрушением привычной социальной ситуации развития** и возникновением другой, которая более соответствует новому уровню психологического развития ребенка. Во внешнем поведении возрастные кризисы обнаруживаются как непослушание, упрямство, негативизм.

**Детство** - этап онтогенетического развития индивида, включающий период от его рождения и до появления возможности включения во взрослую жизнь. По мере интенсификации производства и повышения культурного уровня происходит постепенное сдвигание верхних возрастных границ. В детстве обычно выделяют период **младенчества, раннее детство, дошкольный возраст и младший школьный возраст**. Детство сменяют **отрочество и юность**, которые предшествуют **периоду социальной зрелости**.

**Деятельность детская** - активное взаимодействие ребенка с окружающим миром, в ходе которого происходит **онтогенетическое формирование** его психики. При реализации деятельности, за счет подстраивания ее к разным, в том числе социально моделируемым условиям, происходит ее обогащение и возникновение принципиально новых компонентов ее структуры. Изменение структуры деятельности ребенка обуславливает и развитие его психики. Генетически наиболее ранней самостоятельной деятельностью является **предметная деятельность**. Она начинается с овладения действиями с предметами, такими как хватание, манипуляции, собственно предметные действия, предполагающие использование предметов по их функциональному назначению и таким способом, который закреплен за ними в человеческом опыте. Особенно интенсивное развитие предметных действий происходит на втором году жизни, что связано с овладением ходьбой. Несколько позже, на основе предметной деятельности происходит формирование других видов деятельности, в частности **игровой**. В рамках сюжетно-ролевой игры, которая является ведущей деятельностью в дошкольном возрасте, происходит овладение элементами деятельности взрослых и межличностными отношениями.

**Детские притязания** - готовность ребенка к **самоутверждению**. Обусловлены развитием его **самосознания**, развивающегося в раннем возрасте на основе усвоения социальных норм.

**Детский рисунок** - продукт изобразительной деятельности ребенка. Предпосылки к овладению рисованием - прежде всего в виде осознания того, что некоторые предметы могут оставлять следы - возникают в раннем возрасте в контексте предметно-манипулятивной деятельности. Первые рисунки представляют собой начерченные на листе бумаги каракули, при этом графический образ включает в себя не только зрительные образы предмета и представления о нем, но и двигательные представления о том, как должно быть построено

изображение предмета. В дальнейшем развитие детского рисунка происходит при все более активном использовании общественно выработанных значений и операций.

**Дошкольный возраст** - этап психического развития от 3 до 6-7 лет. Характеризуется тем, что ведущей деятельностью является **игра**. Имеет чрезвычайно важное значение для формирования личности ребенка. Выделяют три периода: **младший дошкольный** возраст (3-4 года), **средний** (4-5 лет) и **старший** (5-7 лет). В рамках игровой деятельности происходит усвоение основных приемов орудийной деятельности и норм социального поведения. Наряду с игровой деятельностью в этом возрасте формируются и другие формы деятельности: **конструирование, рисование**. Существенным в формировании личности становится то, что мотивы и желания ребенка начинают согласовываться друг с другом, выделяются более и менее значимые, за счет чего происходит переход от импульсивного, ситуативного поведения к опосредованному каким-то правилом или образцом.

**Движущие силы** – это те факторы, которые определяют собой поступательное развитие ребенка, являются его причинами, содержат в себе энергетические побудительные источники развития и всегда направляют его (развитие) в нужное русло.

**Зона ближайшего развития** - понятие, введенное **Л.С.Выготским**. Характеризует процесс подтягивания психического развития вслед за обучением. Эта зона определяется содержанием таких задач, которые ребенок может решить лишь с помощью взрослого, но после приобретения опыта совместной деятельности он становится способным к самостоятельному решению аналогичных задач.

**Игра** - активность индивида, направленная на **условное моделирование** той или иной развернутой деятельности. Возникновение игры в процессе эволюции животного мира обусловлено усложнением видовой жизнедеятельности и необходимостью усвоения опыта видового сообщества молодыми животными. Впервые немецкий ученый **К.Гросс** отметил, что игра и животных, и детей имеет упражняющую функцию: игра характерна именно для тех животных, у которых поведение не сводится лишь к автоматической реализации инстинктивных актов и которым требуется вариативное приспособление к изменчивым условиям существования. Игра в этом случае служит для предварительного приспособления инстинктов к условиям будущей жизни. В той же степени и детская игра, возникающая в процессе исторического развития общества, заключается в воспроизведении детьми действий и взаимоотношений взрослых. В индивидуальном развитии ребенка игра становится ведущей деятельностью в дошкольном возрасте, именно в связи с ее развитием совершаются наиболее важные изменения в психике ребенка и происходит подготовка к переходу на новую ступень развития.

**Игра (развитие в дошкольном возрасте)** - процесс, в котором игра ребенка приобретает форму **социального научения**. Если в младшем дошкольном возрасте в игре воспроизводятся прежде всего предметные действия людей, а направленность на партнера или на развитие сюжета минимальны, то в среднем дошкольном возрасте в центр игры начинают перемещаться отношения между людьми. Формируется ролевая игра, которая достигает своего максимального расцвета в 4-5 лет. В старшем дошкольном возрасте в игру вступает процесс контроля над выполнением тех правил, которые обусловлены взятой на себя ролью.

**Онтогенез** - процесс, приводящий к изменениям все психологические структуры индивида; проходящий определенные, качественно специфические, стадии, в том числе в форме кризисов; имеющий как сензитивные в отношении внешних воздействий, так и относительно автономные периоды; строящийся целевым образом.

**Обучение** - целенаправленная, последовательная передача (трансляцию) социокультурного (общественно-исторического) опыта другому человеку в специально созданных условиях. В психолого-педагогическом отношении обучение рассматривается как управление процессом накопления знаний, формирования познавательных структур, как организация и стимулирование учебно-познавательной активности учащегося.

**Периодизация психического развития** - выделение в онтогенезе качественно своеобразных ступеней психического развития. В разных моделях задействованы разные стадии, используемые для их выделения критерии также различны. В учении **Ст.Холла** онтогенез психики рассматривается как процесс, в целом повторяющий процесс исторического развития, здесь выделяются стадии: **младенчество, детство, предподростковый возраст и юность**, которые соответствуют эволюции общества: животная стадия, дикость, начало цивилизации, эпоха романтизма. У **Ж.Пиаже** критерием периодизации выступает развитие интеллекта, у **З.Фрейда** - направленность либидозной энергии, у **Э.Эриксона** - центральные задачи возраста, у **Д.Б.Эльконина** - смена ведущих типов деятельности.

**Психическое развитие** – это многогранный процесс, который в разных пропорциях содержит в себе становление, формирование и саморазвитие. **В.И.Слободчиков**

**Период детства** - этап онтогенетического развития индивида, включающий период от его рождения и до появления возможности включения во взрослую жизнь. По мере интенсификации производства и повышения культурного уровня происходит постепенное сдвигание верхних возрастных границ. В детстве обычно выделяют период **младенчества, раннее детство, дошкольный возраст и младший школьный возраст**. Детство сменяют **отрочество и юность**, которые предшествуют **периоду социальной зрелости**.

**Развивающая среда** – это совокупность природных, социальных, культурных, предметных сред удовлетворяющих потребность актуального, ближайшего и перспективного развития ребенка, становления его творческих способностей, обеспечивающих разнообразие деятельности. **С.А.Козлова**

**Ролевая игра детей** - преобладающая для детей дошкольного возраста форма игры, в которой происходит игровое моделирование детьми **действий и взаимоотношений взрослых людей**. Роль взрослого, которая берется ребенком, предполагает следование определенным, часто неявным правилам, за счет которых происходит регулирование как выполнения действий с предметами, так и взаимоотношений с другими детьми, которые включены в групповую игру. За счет возникновения сильных эмоциональных переживаний, связанных с содержанием самой роли, с качеством ее выполнения всеми участниками игры, с реализацией общего сюжета, опыт игры оказывает очень существенное влияние на развитие личности ребенка. В ее контексте происходит формирование важнейших новообразований этого периода детства: овладение знаковосимволической функцией, развитие воображения, становление элементов произвольного контроля за поведением.

### **Доклад, проблемно-информационное сообщение**

**Доклад** – один из видов монологической речи, публичное, развернутое, официальное, сообщение по определенному вопросу, основанное на привлечении документальных данных. Доклады могут быть устными или письменными. Формат доклада может быть как простым, с заголовками по темам, так и более сложным — в него могут включаться: диаграммы, таблицы, рисунки, фотографии, рефераты, резюме, приложения, сноски, ссылки, гиперссылки.

**Информационное сообщение** — результат процессов преобразования формы и содержания документов с целью их изучения, извлечения необходимых сведений, а также их оценки, сопоставления и обобщения.

### **Требования к оформлению**

Объем докладов, информационных сообщений – до 5 полных страниц текста, набранного в текстовом редакторе Word, шрифтом - Times New Roman Cyr 14 с одинарным межстрочным интервалом, параметры страницы – поля со всех сторон по 20 мм.

Ссылки на литературу концевые, 14 шрифтом. В названии доклада следует использовать заглавные буквы, полужирный шрифт, при этом не следует использовать переносы; выравнивание осуществлять по центру страницы. Данные об авторе указываются 14

шрифтом (курсивом) в правом верхнем углу листа. Регламент выступлений: 5-7 минут, желательно подготовить презентацию.

### Критерии оценивания доклада, проблемно-информационное сообщение

Критерии	Характеристика оценки	балл
Анализирует проблемно-информационный материал, проявляет способность к категоризации материалов, определению степени новизны изучаемого подхода, конкретизировать планируемые результаты	Актуальность темы исследования и постановка проблемы	<b>0-3</b>
	Новизна и оригинальность решения поставленных задач	<b>0-3</b>
	Теоретическая, практическая значимость результатов	<b>0-3</b>
Демонстрирует структурную упорядоченность содержания проблемно-информационного сообщения/доклада	Структурная упорядоченность (наличие введения, основной части, заключения, их оптимальное соотношение).	<b>0-3</b>
Культура речи, презентации материалов доклада/проблемно-информационного сообщения	Использование современных информационно-демонстрационных средств	<b>0-3</b>
	Владение вниманием аудитории, умение преподнести себя	<b>0-3</b>
	Соблюдение регламента выступления	<b>0-3</b>
	Полнота ответов на вопросы	<b>0-3</b>
	Итого	<b>0-24</b>

### Тематика докладов, проблемно-информационных сообщений по дисциплине

Тема	Задание
Психологические и педагогические теории игры	Проблемно-информационное сообщение «Основные стратегии исследования психологии игровой деятельности в детской психологии» 2,4 источники Проблемно-информационное сообщение по статье Д.Б. Эльконин. "Историческое происхождение развернутой формы игровой деятельности". В кн.: Психология игры. //точка доступа: <a href="http://pedlib.ru/Books/3/0018/index.shtml?from_page=1">http://pedlib.ru/Books/3/0018/index.shtml?from_page=1</a>
История игрового обучения	Проблемно-информационное сообщение на тему (по выбору) ✓ «Социокультурная практика игрового обучения как вектор развития современного пространства ДОО»; ✓ «Обеспечение преемственности и непрерывности дошкольного и начального образования посредством событийности подхода»
Игровое обучение как компонент педагогической технологии	Проблемно-информационное сообщение на тему (по выбору) ✓ Игра в технологии проблемного обучения ✓ Игровые оболочки тризовских занятий. ✓ Игра в технологии организации детского экспериментирования ✓ Игровая исследовательская позиция ребёнка как основа конструирования творческого задания

Педагогическая технология руководства игровой деятельностью С.Л. Новоселовой, Е.В. Зворыгиной, Е.В. Трифоновой	Подготовка проблемно-информационного сообщения на тему «Педагогические условия формирования игры в раннем возрасте»
Педагогическая технология руководства сюжетной игрой и игрой с правилами Н.А. Коротковой	Индивидуальное задание по выбору:- проблемно-информационное сообщение ✓ Игровое моделирование вариантов педагогического руководства сюжетной игрой на основе партнерской технологии Н.А. Коротковой
Игра в коррекции психического развития ребенка	Проблемно-информационное сообщение по кн.: <u>Хухлаева, О. В.</u> Психологическое консультирование и психологическая коррекция [Электронный ресурс] : учеб. для бакалавров : для студ. вузов, обуч. по гуманитар. направл. и спец. / О. В. Хухлаева. - ЭВК. - М. : Юрайт, 2014. - 423 с. - (Бакалавр. Углубленный курс). - Режим доступа: ЭЧЗ "Библиотех". - Неогранич. доступ. - ISBN 978-5-9916-3107-5

### Обобщающая таблица

**Обобщающая таблица** представляет собой логическое завершение теоретического осмысления студентом отдельной темы, раздела, или дисциплины в целом и предполагает анализ и краткое изложение основных дидактических единиц (подходов; теорий; концепций; систем; моделей; программ; авторских точек зрения; задач, методов, форм, средств и т.д.).

### Критерии оценки

Критерии оценки	балл
1. Выделение оснований для сравнения по конкретной дидактической единице: выделены все существенные основания имеет место частичное выделение существенных оснований выделено минимальное количество существенных оснований существенные основания для сравнения отсутствуют	3 2 1 0
2. Выделение общего и различного: присутствует полнота выделения не достаточно полное выделение общего и различного присутствует выделение только общего, либо только различного выделение общего и различного отсутствует	3 2 1 0
3. Содержательность и емкость аргументации: приведение содержательной, но краткой аргументации с опорой на теоретические позиции приведение содержательной, но слишком объемной аргументации с опорой на теоретические позиции приведение краткой, но недостаточно содержательной аргументации, отсутствие ссылок на теоретические позиции ученых	3 2 1
4. Оформление таблицы	0-3
итого	0-12

### Тематика обобщающих таблиц по дисциплине

Тема	Задание
Психологические и	Подготовка обобщающей таблицы по ключевым

педагогические теории игры	характеристикам психологических и педагогических теорий игры
Игровое обучение как самостоятельная педагогическая технология	Обобщающая таблица по теме «Сравнительный анализ игровой активности мальчиков и девочек» источник: ✓ Деркунская В.А., Харчевникова А.Н. Педагогическое сопровождение игровой деятельности детей среднего дошкольного возраста. М.: Центр пед. образования, 2012г. ✓ Собкин В.С., Скобельцина К.Н. Игровые предпочтения современных дошкольников (по материалам опроса родителей)// Психол. Наука и образование. 2011. №2. С.56-67. Точка доступа: <a href="https://elibrary.ru/query_results.asp">https://elibrary.ru/query_results.asp</a>

### Эссе

**Эссе** (от фр. *essai* – попытка, от лат. *exagium* – взвешивание) – краткое, свободное прозаическое сочинение, рассуждение небольшого объема со свободной композицией. Эссе выражает индивидуальные впечатления и соображения по конкретному вопросу и заведомо не претендует на определяющую или исчерпывающую трактовку предмета. Как правило, эссе предполагает новое, субъективно окрашенное мнение о чем-либо.

### Критерии оценки эссе

Показатели оценивания	Критерии оценивания	Шкала оценивания
1. Полнота раскрытия темы и проблематик вопроса	<ul style="list-style-type: none"> <li>• соответствие теме</li> <li>• выделение ключевой проблемы</li> <li>• наличие творческого подхода к изложению материала, в т.ч.: попытки привлечь неожиданные примеры, метафоры</li> <li>• выделение вариантов решений, аспектов проблемы</li> <li>• раскрытие истории и теорий, связанных с данной проблемой в аспекте разных направлений, наук, взглядов</li> </ul>	соответствует – 1 не соответствует- 0
2. Широта эрудиции, знания в области предмета и смежных наук	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Полнота представленного круга исследований, приведение определений понятий, аргументация суждений, соответствующая интерпретация проблемы</li> <li>• использование классификации, выделение аспектов понятий, сторон явлений</li> <li>• приведение соответствующих теме и проблеме примеров из обыденного опыта, научной литературы и исследований</li> </ul>	приведен полный круг исследований – 1 неполный круг исследований – 0
3. Логичность и связность изложения	<ul style="list-style-type: none"> <li>• грамотность научного языка, связность изложения</li> <li>• правильность написания терминов, имен, названий</li> <li>• выделение основных структурных элементов работы</li> <li>• непротиворечивость, последовательность посылок, суждений и выводов</li> </ul>	соответствует – 1 не соответствует- 0



4. Аргументация и обоснованность выводов	<ul style="list-style-type: none"> <li>• логическая структура аргументов</li> <li>• способность дать личную субъективную оценку по исследуемой проблеме</li> <li>• использование основных категорий анализа, выделение причинно-следственных связей</li> <li>• суммирование ранее высказанных оценок, вариантов решения проблемы в выводах</li> <li>• характер выводов оценки с позиции здравого смысла, теоретических позиций, сформулированных в эссе</li> <li>• оригинальные суждения автора</li> <li>• автор осознанно отмечает новизну, оригинальность своих выводов</li> </ul>	соответствует – 1 не соответствует- 0
	<b>итого</b>	<b>0-19 баллов</b>

#### Тематика аналитических эссе по дисциплине

Тема	Задание
Психологические и педагогические теории игры	Аналитическое эссе по теме (на выбор) – источники 1, 3
История игрового обучения	Аналитическое эссе на тему (по выбору) <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ «Игровое проблемное обучение детей в детских садах по методу Дж.Дьюи»</li> <li>✓ «Система игр с "дарами Фребеля", её значение для развития идеи игрового обучения»</li> <li>✓ «Своеобразие игр-занятий с материалами М.Монтесори»</li> </ul>
Игровое обучение как самостоятельная педагогическая технология	Аналитическое эссе по теме «Проблема использования игры в теориях и технологиях обучения»
Педагогическая технология руководства игровой деятельностью С.Л. Новоселовой, Е.В. Зворыгиной, Е.В. Трифоновой	Аналитическое эссе по результатам работы с персональным сайтом С.Л. Новоселовой «Направления исследования игровой деятельности в творчестве С.Л. Новоселовой» точка доступа: <a href="http://igrashkolaslnovoselovoy.narod.ru/index/0-5">http://igrashkolaslnovoselovoy.narod.ru/index/0-5</a>

#### Реферат

Реферат представляет собой итог самостоятельного изучения студентом одной (монографический реферат) или нескольких (обзорный реферат) научных работ и должен отражать их основное содержание. При его написании студент должен продемонстрировать умение выделять главное в научном тексте, видеть проблемы, которым посвящена работа, а также пути и способы их решения, используемые автором (или авторами).

Реферат должен иметь четкую структуру. Монографический реферат обычно включает небольшое введение, в котором обосновывается важность данного исследования; основную часть, раскрывающую собственно содержание книги, и заключение, где студент кратко представляет выводы автора работы, если они есть в ней, или сам их формулирует. Надо сказать, что заключение не является обязательной частью текста реферата, часто он заканчивается изложением содержания работы. Композиция основной части может быть:

- конспективной, когда ее построение полностью соответствует структуре самой работы и отражает все или основные ее рубрики (разделы, главы, параграфы и т. д.);

- фрагментарной, когда рассматриваются только ее отдельные части (обычно таким образом реферируются большие по объему и многопроблемные источники);
- аналитической, когда содержание реферируемой работы раскрывается вне связи с ее структурой; в этом случае составляется план реферата, в соответствии с которым и излагается содержание.

Обзорный реферат в целом имеет аналогичную структуру; разница состоит лишь в том, что перед введением обязательно дается план реферата, а в конце его приводится список реферируемой литературы. Однако работа над таким рефератом гораздо сложнее, поскольку обычно он представляет собой обзор основной литературы одного или нескольких авторов по отдельной научной проблеме или теории. В этом случае требуется не просто выделить основное содержание изученных источников, но и сделать некоторые обобщения и сопоставления, показать, что их объединяет и в чем они различаются, какой аспект проблемы (теории) социальной педагогики раскрывается в каждой из работ.

Композиционно такие рефераты также бывают различными. Источники могут рассматриваться каждый отдельно в определенной последовательности (по времени появления, по значимости работ и т. д.) или аналитически, т. е. по различным аспектам проблемы, нашедшим отражение в разных источниках.

Реферат как форма самостоятельной научной работы студента широко применяется в учебном процессе вуза. Рефераты могут быть обязательными для всех студентов или выполняться по желанию.

Написание реферата является обязательным при проведении практических или семинарских занятий. При этом студент в течение изучения курса социальной педагогики должен выбрать и написать один реферат, желательно выступить по нему на практическом занятии. Общее руководство работой над рефератами осуществляется преподавателем, ведущим учебный курс. Он предлагает студентам на выбор темы рефератов, сообщает единые требования по их написанию, консультирует в процессе подготовки реферата.

Рефераты используются также и в работе студентов на семинарских и практических занятиях. В этом случае обычно они выполняются по желанию и зачитываются на занятии с целью его дальнейшего обсуждения всеми студентами группы.

В целом работа над рефератом позволяет студентам овладеть очень важными для исследователя умениями, а именно: научиться работать с научным текстом, выделять в нем главное, существенное, формулировать как свои, так и чужие высказывания кратко и своими словами, логично выстраивать и систематизировать изученный материал.

Студент на семинарских и практических занятиях не только выбирает и пишет реферат по определенной теме: желательно, чтобы он в дальнейшем вошел в содержание курсовой работы студента.

### Критерии оценивания реферата

Критерии оценки	балл
Степень раскрытия сущности вопроса а) актуальность темы исследования и степень ее изученности; б) соответствие плана теме реферата; в) соответствие содержания теме и плану реферата; г) полнота и глубина знаний по теме; д) обоснованность способов и методов работы с материалом; е) умение обобщать, делать выводы, сопоставлять различные точки зрения по одному вопросу (проблеме); ж) умение структурировать материал	<b>0-7</b>
2. Обоснованность выбора источников: а) оценка использованной литературы: привлечены ли наиболее известные работы по теме исследования (в т.ч. журнальные публикации последних лет, последние статистические данные, сводки, справки и т.д.);	<b>0-3</b>

б) наличие современных изданий; в) наличие электронных источников	
3.Соблюдение требований к оформлению: а) насколько верно оформлены ссылки на используемую литературу; б) список литературы; в) оценка грамотности и культуры изложения (в т.ч. орфографической, пунктуационной, стилистической культуры); г) владение терминологией; д) стилевое единство текста, единство жанровых черт; е) соблюдение требований к объёму реферата	<b>0-6</b>
Итого	<b>0-16</b>

### Тематика рефератов по дисциплине

Тема	Задание
Педагогическая технология руководства сюжетной игрой и игрой с правилами Н.А. Коротковой	Подготовка реферата на тему «Модель партнерской педагогической поддержки сюжетной игры»

### Презентация

Мультимедийные презентации используются для того, чтобы выступающий смог на большом экране или мониторе наглядно продемонстрировать дополнительные материалы к своему сообщению, эти материалы могут также быть подкреплены соответствующими звукозаписями.

Критерии оценки	балл
Титульный слайд с заголовком	<b>0-3</b>
Дизайн слайдов	<b>0-3</b>
Изготовление дополнительных эффектов PowerPoint	<b>0-3</b>
Список источников информации	<b>0-3</b>
Широта кругозора	<b>0-3</b>
Логика изложения материала	<b>0-3</b>
Найден ли ответ на вопрос для группы	<b>0-3</b>
Правильность и точность речи во время выступления	<b>0-3</b>
Текст хорошо написан и сформированные идеи ясно изложены и структурированы	<b>0-3</b>
Слайды представлены в логической последовательности	<b>0-3</b>
Грамотное создание и сохранение документов в папке рабочих материалов	<b>0-3</b>
Слайды распечатаны в формате заметок	<b>0-3</b>
Итого	<b>0-36</b>

### Тематика презентаций по дисциплине

Тема	Задание
Педагогическая технология руководства сюжетной игрой и игрой с правилами Н.А. Коротковой	Разработайте методическую презентацию на тему «Виды сюжетной игры по Н.А. Коротковой»

### Кейс-задачи, ситуационный задачи по психологии и педагогике игры

Метод конкретных ситуаций, метод ситуационного анализа) – это единый информационный комплекс по анализу проблемы.

### Критерии оценки работы с кейс-задачами

Показатели	Критерии оценки
Умение решать проблемы образовательной деятельности	Ориентироваться в образовательном пространстве, использовать различные источники образовательной информации – 0- 1 балл; Решать учебно-познавательные проблемы 0- 1 балл; Решать коммуникативные проблемы, связанные с образовательной деятельностью 0- 1 балл
Умение объяснять явления действительности (решать познавательные проблемы) Умение ориентироваться в мире ценностей (решать ценностно-ориентационные проблемы)	Описывать явления действительности, выделять их существенные и несущественные признаки, выявлять происходящие в них изменения – 0- 1 балл; Раскрывать причинно-следственные, закономерные и случайные связи явлений действительности – 0- 1балл; Систематизировать явления действительности – 0-1 балл; Использовать научные методы познания явления действительности – 0 – 1 балл; Обосновывать собственную мировоззренческую позицию – 0 – 1 балл. Определять собственные ценности – 0 – 1 балл; Различать существующие виды ценностей (материальные, социальные, духовные) – 0 – 1 балл; Выбирать критерии оценки явлений действительности) – 0 – 1 балл.
Умение решать практические проблемы, связанные с реализацией определенной социальной роли	Работать с различными видами текстов, имеющих функциональное назначение (учебные тексты, деловая информация, научно-популярные тексты) – 0-1 балл; Использовать технические средства, использовать существующие нормы и правила поведения применительно к конкретным ситуациям, приборы, инструменты при решении познавательных и практических проблем – 0 – 1 балл; Объяснять, какие знания лежат в основе изучаемых норм, правил, инструкций – 0 – 1 балл.
Умение решать практические проблемы универсального характера (профессиональный универсализм)	Достигать успеха в приоритетных видах деятельности – 0 – 1 балл; Решать проблемы в любых видах профессиональной и любой другой социальной деятельности – 0 – 1 балл.
Умение решать проблемы образовательной деятельности	Ориентироваться в образовательном пространстве, использовать различные источники образовательной информации – 0- 1 балл; Решать учебно-познавательные проблемы 0- 1 балл; Решать коммуникативные проблемы, связанные с образовательной деятельностью 0- 1 балл
<b>Итого баллов 18</b>	

\*\*\* используется шкала, предложенная Савельевой М.Г. Педагогические кейсы. Ижевск: УдГУ, 2013. – С.15-16.

### Тематика кейс-задач по дисциплине

Тема	Задание
Педагогическая технология руководства игровой деятельностью С.Л. Новоселовой, Зворыгиной, Трифоновой	Решение кейс-задач по методике педагогического руководства игрой
Педагогическая технология руководства сюжетной игрой и игрой с правилами Н.А. Коротковой	Решение кейс-задач по игровой поддержке ролевой игре
Педагогическая технология развития ролевой игры в условиях ДОУ О.В. Солнцевой	Решение кейс-задач по игровой поддержке ролевой игре

### Примеры ситуационных задач к разделу 1. Игра как культурная практика и психолого-педагогический феномен

**Ситуация 1.** Представим себе ситуацию, предложенную французским психологом А. Пьероном. Вообразим, что нашу планету постигла катастрофа. Остались в живых только маленькие дети, а все взрослое население погибло. Все материальные и культурные ценности сохранились.

*Что в этом случае стало бы с человечеством, с его историей? Как будет проходить психическое развитие детей?*

**Ситуация 2.** Студентка педучилища, выполняя курсовую работу по теме «Игра», должна была собрать необходимый фактический материал, используя метод наблюдения. Придя в детский сад, она обратилась к детям с такими словами: «Мне сегодня необходимо понаблюдать за тем, как вы играете!».

*Будут ли данные, полученные студенткой, достоверными? Какое необходимое условие было нарушено студенткой?*

**Ситуация 3.** Исследователь для диагностики подвижности игровых процессов у детей 6 лет составил следующий перечень симптомов для наблюдения.

1. Скорость реакции на новизну в окружающей обстановке.
2. Быстрота и легкость выработки навыков, привычек.
3. Способность легко переходить от одного занятия к другому.
4. Быстрота переключения внимания с одного объекта на другой.
5. Быстрота возникновения и протекания чувств.
6. Темп движений, речи.
7. Быстрота запоминания и воспроизведения.

*Будет ли достигнута цель, поставленная исследователем? Дайте психологическое обоснование своему суждению.*

**Ситуация 4.** Студентка педучилища во время педагогической практики в детском саду подошла к Коле (5 лет) и сказала ему: «Подожди минутку, мне надо с тобой побеседовать».

Мальчик остановился и недоуменно посмотрел на нее. Студентка начала с ним беседу.  
*Правильно ли поступила студентка, решив воспользоваться методом беседы? Какие условия должен соблюдать исследователь, применяя метод беседы?*

**Ситуация 5.** Выясните мнение каждого ребенка об особенностях взаимоотношений между детьми в старшей группе детского сада, применяя метод беседы.

Вопросы, используемые в беседе, могут быть следующими.

1. Хорошо ли тебе в группе?
2. Дружно ли вы играете?
3. Ссоритесь ли вы? Как часто?
4. Как ребята считают, вы дружно живете?
5. Можно ли про вас сказать, что вы дружные?
6. Кто тебе нравится? Почему?
7. Кто с тобой играет? Почему?
8. С кем ты никогда не играешь? Почему?
9. А хотел бы ты с ним играть?

*Проанализируйте беседу. Опишите особенности взаимоотношений детей в группе.*

**Ситуация 6.** В каждой из приведенных ниже ситуаций показаны основные особенности внутренней позиции дошкольника.

1. Дети старшей группы детского сада играли в игру «Гараж». Саша и Андрей захотели быть начальниками. Назревал конфликт. Воспитатель пришел им на помощь: «В вашем гараже много разных машин, и одному начальнику трудно будет справиться с работой. В гараже должны быть инженеры, механики, слесари, водители». Андрей согласился быть инженером, а Саша – начальником, к ним присоединились и другие дети. Играли все дружно, заинтересованно относясь к выбранной роли.

2. Мама моет посуду. Маша (4 года) стоит рядом, наблюдает за мамой, а затем обращается к ней: «Я смогу так же вымыть посуду. Разреши мне».

3. Нина (5 лет) постоянно обрывала цветы, растущие в ящике на балконе. Мама рассказала об этом воспитателю. Воспитатель обратился к детям: «Тот, кто хорошо дома ухаживает за растениями, получит в подарок семена красивых цветов». Ребята стали наперебой просить семена, а Нина, опустив голову, молчала. Когда вечером мама пришла за ней, дочь бросилась ей навстречу: «Мамочка, не говори никому, что я обрывала цветы на балконе. Я так больше не буду!»

4. Воспитатель старшей группы детского сада попросил одну из мам рассказать о своей работе. Мама пришла в назначенное время празднично одетой, принесла фотографии своих коллег, рассказала о своей работе, о взаимопомощи, взаимовыручке. Дети с интересом выслушали ее рассказ, с любопытством рассматривали фотографии, задавали много вопросов.

*Каково содержание мотивов поведения дошкольников? Как влияет на развитие личности ребенка его общение со сверстниками и взрослыми?*

**Ситуация 7.** В дошкольном возрасте игра – ведущий вид деятельности ребенка. Дети разных возрастных групп в игру с одним и тем же сюжетом вносят разное содержание.

*Что составляет основное содержание сюжетно–ролевой игры в старшем дошкольном возрасте? Обоснуйте свой выбор. Из возможных ответов выберите главный:*

- а) освоение свойств предметов и действий с ним;
- б) подчинение правилам, вытекающим из взятой на себя роли;
- в) восприятие отношений между людьми;
- г) высвобождение лишней энергии ребенка;
- д) получение удовольствия.

**Ситуация 8.** Почему необходимо формировать сюжетно–ролевую игру с раннего возраста?

Б.С. Волков пишет « Уже на втором году жизни игровые действия отделяются от предметно–практических. Постепенно дети усваивают игровое назначение предметов: кормят куклу, укладывают спать и т. д. Для выполнения таких действий достаточно обозначить его «внешнюю картинку» (приложить ложку к лицу куклы – значит, кормить)»

Игровые действия возникают в определенной последовательности: тесно связаны с конкретными действиями на основе действий со взрослыми; те же действия переносятся на другие похожие предметы; ребенок переносит действие с одного предмета на другой (с настоящего на игрушечный); при этом происходит отделение действия от самого предмета.

Ребенок обобщает действие и таким образом «играет»; игровые действия только формально переходят одно в другое – суть игры в процессе действия, поэтому ее называют процессуальной; содержание игровых действий – подражание действиям взрослого; ребенок действует с реалистическими игрушками, которые отображают реальные предметы, находящиеся в его поле зрения; для детей характерна слабая эмоциональная включенность в игру. И хотя эти действия не являются игрой, они необходимы, чтобы ребенок смог перейти к ролевой игре.

На третьем году жизни игра, по данным Л. Н. Галигузовой, существенно изменяется: усиливается игровая мотивация и эмоциональная включенность; существенно меняется структура игровых действий: появляется последовательность и самостоятельная переработка схем одного сюжета; ребенок использует предметы–заместители, дает им соответствующие названия, начинает активно работать воображение.

*Приведите приемы педагогической поддержки формирования игровых действий у детей с позиции разных педтехнологий.*

**Ситуация 9.** Дети играли в игру «Не замочи ноги». Надо было перейти болото, используя специальные дощечки, перепрыгивая с одной на другую. Не у всех ребят получалось хорошо, особенно у Вити. Он всегда был последним, что его очень огорчало. Воспитатель сказал мальчику, что этому можно научиться, если очень постараться. Витя дома попросил папу научить его хорошо прыгать.

*Проанализируйте действия воспитателя.*

**Ситуация 10.** Дети старшей группы играли в игру «Моряки». Климку надоело играть, и он захотел выйти из игры. Воспитатель предложил Климку спросить разрешение у капитана. «Капитан, – обратился Клим к Саше, своему товарищу, выполнявшему роль капитана, – разрешите мне уйти с корабля?» Саша запретил. Клим беспрекословно повиновался и сошел с корабля на берег вместе с другими только тогда, когда корабль вернулся из плавания.

*Какие качества личности формируются у детей в данной игре?*

**Ситуация 11.** Дети играли в игру «Магазин». Около продавца выстроилась очередь.

Интересно было наблюдать за поведением детей в очереди. Таня захотела стать старушкой. Она надела платок, взяла палочку в руку, сгорбилась и сказала: «Я – бабушка». Витя, не хотевший никого пропускать, спросил: «Старенькая, да?» «Конечно, бабушки всегда старенькие», – ответила Таня. «Ну, тогда становись впереди меня. Бабушек надо пропускать, я знаю», – рассудительно заметил Витя. Воспитатель похвалил мальчика: «Молодец, Витя, хорошо поступил».

*? Какие качества личности воспитываются у детей в приведенном примере?*

*? Проанализируйте действия воспитателя*

**Ситуация 12.** Детскую игру хорошо дополняет сказка. Она вводит ребенка в мир еще не реализованных человеческих возможностей и замыслов, расширяет сферу познания «необыденного», помогая ребенку осваивать творческий опыт человечества. Под влиянием сказки складывается детская картина мира, специфическая система взглядов ребенка на существенные принципы строения и развития вещей и явлений.

*Какими способами взрослый может вводить сказку в контекст детской жизни?*

**Ситуация 13.** Перед началом игры, по условию которой надо было разбиться на пары, воспитатель поставил в пару с новой девочкой Аней Нину и шепнул ей, что Аня робеет и надо ей помочь, так как она плохо знает игру. Нина встала в пару с Аней и стала старательно выполнять правила игры, показывая новенькой необходимые движения. Воспитатель похвалил Нину. На другой день в играх Аня старалась выполнить игровые действия так же хорошо, как и Нина.

*? Какие качества личности воспитываются у детей в данной ситуации?*

*Проанализируйте действия воспитателя.*

**Ситуация 14.** Игрушки в жизни ребенка имеют очень большое значение. Их может быть много и мало. Среди них есть любимые и не очень.

*? Как родители могут использовать игрушку для развития общительности ребенка?*

**Ситуация 15.** Мама Оли (5 лет) старалась, чтобы дочь, играя с мамой, была ведущей, доводила действие до успешного окончания.

? *Из каких особенностей развития психики исходила мама?*

**Ситуация 16.** Самое интересное в формировании чувства материнства происходит тогда, когда девочка (6–9 лет) переходит от игры к общению с настоящим младенцем.

? *Что может испытывать девочка, ухаживая за своими младшими сестрами, братьями?*

? *Может ли это повлиять на развитие чувства материнства?*

**Ситуация 17.** Мама пишет: «Моему сыну 4 года. Он нежный и ласковый мальчик. А муж сердится, говорит, что сын ведет себя не по-мужски, как девчонка. Но разве это не нормально, ведь мальчик тоже может быть ласковым?»

? *Охарактеризуйте психосексуальное развитие мальчика.*

**Ситуация 18.** Саша (6 лет), участвуя в коллективных играх, всегда был капитаном. Вскоре в этой роли он стал грубо разговаривать, кричать на «матросов». Дети вместе с воспитателем сказали ему, что капитан так не должен поступать, и не предложили ему эту роль.

Несколько дней Саша в «моряков» не играл, так как матросом быть не хотел, а капитаном его не выбирали. Но ему очень хотелось быть капитаном и командовать. Это желание было настолько велико, что Саша стал следить за собой, сдерживать себя, внимательно относиться к товарищам. Дети, заметив, что Саша изменился, стали вновь поручать ему роль капитана и чаще приглашать его участвовать в ролевых играх.

? *Какая важная потребность формируется у Саши в данной игре? Проанализируйте действия воспитателя.*

**Ситуация 19.** Предлагаем запись двух вариантов игры детей по одной теме – «Магазин».

*Первый вариант.* Наташа отправляется за покупками в магазин, берет сумку и говорит: «Пойду куплю хлеб, молоко, колбасу».

*Второй вариант.* Играют Саша, Маша, Сережа, Катя, Алеша, Света, Нина. У каждого своя роль. Двое из них – продавцы, один – кассир, кто-то принимает товар, еще двое сгружают его, покупатель – Нина. Она выбирает продукты, платит деньги, складывает покупки в сумку.

? *Определите возраст детей, назовите основные признаки, по которым вы определили его.*

**Ситуация 20.** Ознакомьтесь с записями следующих игр.

1. Шура построила из трех кирпичиков кроватку и положила в нее куклу. Люсе понадобились кирпичики для постройки домика, и она забрала один кирпичик у Шуры, а та расплакалась.

2. Сеня взял коробку из-под ботинок, похожую на магнитофон, и стал петь, объяснив, что магнитофон играет.

3. Саша расставил в гараже машинки и стал по одной вывозить их из гаража, голосом передавая звуки машины. В это время Дима, повернувшись спиной к Саше, въехал со своими машинами в гараж Саши.

4. Саша предложил Сереже и Боре построить корабль, чтобы поплыть в Африку. Мальчики с удовольствием занялись постройкой. Сережа стал рассказывать про крокодилов, обезьян, которых они обязательно встретят в Африке. В это время за Сашей пришла мама и забрала его домой. Игра расстроилась.

5. Дети играли в «морское путешествие». Петя был капитаном, Саша – боцманом, Наташа – врачом, еще четверо детей – матросами. Капитан Петя вдруг объявил, что корабль потерпел крушение и нужны водолазы, чтобы заделать пробоину. Быть водолазами согласились матросы. Но в это время пришел врач и позвал Петю к себе в кабинет. Петя предупредил, что скоро придет, и отдал распоряжение водолазам ликвидировать пробоину. Вместо ушедшего Пети командование кораблем принял Саша. Игра продолжалась.

? *Определите возраст детей в каждом из приведенных примеров, принимая за основу их взаимоотношения в игре.*

*Цитируется по книге Волков Б.С., Волкова Н.В. Детская психология в задачах и ответах. М.: Тривола, 1996.*



## Примеры кейсов к разделу 2. Педагогическая поддержка самостоятельной игры дошкольников

### Кейс №1

#### Контекст

Саша (3; 4) предлагает Вале (3; 6): «Давай играть. Давай как будто, к нам гости сейчас придут. Я буду мама, а ты дочка. Ладно?» Девочки надевают фартуки. Подходит Таня (3; 8).

Саша. Что, тоже хочешь с нами? Ладно, будешь моей дочкой, как Валя.

Таня садится на маленький стульчик. Девочки достают из шкафа кукольную посуду.

Саша. Дочки, быстрее, сейчас гости придут. *(Расставляет на столе тарелки и кружки.)*

Валя. А чайник ставить?

Саша. Да.

Валя. Наливаю чай.

Саша. Таня, принеси печенье.

Таня. Какое?

Саша. Ну, вот, кубики лежат.

Таня складывает кубики в тарелку. К девочкам подходит Игорь (3; 7). Берет кеглю, которую только что поставила Саша.

Игорь. Я вино пью. *(Подносит ко рту.)*

Саша. Ты к нам в гости пришел?

Игорь. Да.

Саша. Тогда кушай.

Игорь. Я не хочу, я вино уже пил.

Саша. Тогда иди. *(Игорь уходит.)*

Саша. Все, гости больше не придут. Дочки, убирайте посуду.

Девочки собирают посуду и ставят ее на место.

#### **Задания, которые приведут к решению:**

1. Проанализируйте приведенные ниже материалы наблюдений по сюжетно-ролевой игре детей 3-6 лет. Определите, какое теоретическое знание вам необходимо для решения этой задачи.

2. Сделайте вывод об уровне сформированности игры.

3. Деятельностный анализ игры проведите по следующему плану:

- сюжет игры;
- содержание игры;
- перечень игровых ролей;
- обозначает ли ребенок роль для себя и для других детей?
- количество игровых действий;
- характеристика игровых действий (по форме и по характеру);
- какие игровые действия преобладают?
- используются ли предметы-заместители?
- планируют ли дети ход игры?
- корректируются ли действия партнеров по игре?
- конфликты между детьми и способы их разрешения

4. Поставьте задачи руководства игрой детей на основе проведенного анализа.

5. Оформите окончательный вариант решения в виде рекомендаций педагогам, работающим с данными детьми

### Кейс № 2

#### Контекст

Павлик (4; 7) взял медицинскую сумочку, надел халат.

- Я буду врачом. Буду всех лечить. Вот здесь лежат всякие лекарства и бумаги. Открывает сумку и все из нее выкладывает на стол.

— Это таблетки, сюда уколы и вату. Оля, давай ты будешь моей медсестрой.

Оля (4; 9). Хорошо. А что мне делать?

Павлик. Надевай халат, садись сюда. Вот тебе бумага, будешь мне помогать. Это — чтобы писать. Они садятся за стол и смотрят по сторонам.

Оля. Кого, мы будем лечить?

Оля и Павлик предлагают другим детям стать больными. Никто из детей не соглашается. Тогда воспитатель предлагает себя в качестве больного.

Павлик. Хорошо. Садитесь сюда. Добрый день. Что у вас болит? Я врач, буду вас лечить.

Воспитатель. У меня болит рука.

Оля. Я сейчас померяю температуру. *(Ставит игрушечный градусник воспитателю под мышку.)* Температура нормальная.

Павлик. Нужно послушать трубкой. Я вас послушаю. *(Берет трубку, дотрагивается ею до спины. Смотрит «больную» руку.)* Где болит? Я сделаю укол, чтобы не болела рука.

К Оле и Павлику подходит Таня (4; 8).

Таня. Можно и я буду лечить?

Павлик. Нет, врач должен быть один. Я — врач, а Оля — медсестра. Мы тебя потом полечим, после воспитательницы.

Таня уходит. Оля идет «в магазин» и приносит коробку из-под конфет, кладет ее на стол.

Оля. Вот конфеты.

Павлик *(аккуратно берет пинцетом ватку, протирает воспитателю руку и делает «укол» игрушечным шприцем)*. Нужно помазать лекарством и положить пластырь. *(Кладет на «больное место» кусочек, бумаги.)* Вот таблетка вам сейчас. Оля, напиши на бумажке таблетки, чтобы дома брать.

Оля *(берет бумажку и водит по ней карандашом)*. Вот вам таблетки написала.

Павлик. Что еще болит? Ничего? До свидания, приходите еще.

### **Задания, которые приведут к решению:**

1. Проанализируйте приведенные ниже материалы наблюдений по сюжетно-ролевой игре детей 3-6 лет. Выделите профессиональную задачу, которую решает педагог.
2. Деятельностный анализ игры проведите по следующему плану:
  - сюжет игры;
  - содержание игры;
  - перечень игровых ролей;
  - обозначает ли ребенок роль для себя и для других детей?
  - количество игровых действий;
  - характеристика игровых действий (по форме и по характеру);
  - какие игровые действия преобладают?
  - используются ли предметы-заместители?
  - планируют ли дети ход игры?
  - корректируются ли действия партнеров по игре?
  - конфликты между детьми и способы их разрешения
3. Представьте возможные варианты педагогического решения задачи педагогам по стимулированию игровой активности детей, определив их достоинства и недостатки (не менее 4 вариантов).
4. Проведите анализ проявления субъектной игровой активности у данных детей
5. Оформите окончательный вариант решения в виде текста-описания вариантов перспективного педагогического планирования работы по развитию субъектной игровой активности у данных детей.

### Кейс №3

#### Контекст

Андрей (5; 2) и Саша (5; 3) рисуют палочками танки по обе стороны дорожки (на песке).

Андрей. У меня советские танки, они со звездой. А у тебя?

Саша. А у меня... американские. У меня на штабе флаг.

Андрей. И у меня.

Саша. А что мы будем делать с танками?

Андрей. Стрелять. Бух! («Стреляет» и ведет линию к танку Саши.) Ты тоже так делай!

Мальчики некоторое время «стреляют» — пока все «танки» не уничтожены.

Андрей. Давай нарисуем вражеские танки, а сами сядем в засаде и будем по ним стрелять.

Только, я командиром буду.

Саша соглашается.

Андрей. Ты там рисуй, а я буду здесь.

Саша. Слушай, товарищ командир!

Андрей. Надо говорить «слушаюсь» или «есть».

Саша (*приставляет руки к глазам, — «смотрит в бинокль»*). Товарищ командир, вижу танки!

Андрей (*делает то же самое*). Солдат, готовьте патроны, будем бомбить.

Саша. Есть. (*Тыкает палочкой землю.*) Готово.

Андрей. Огонь!

Саша берет горсть земли и бросает в нарисованные танки. Андрей тоже хочет бросить.

Саша. Командиры не стреляют, они смотрят в бинокль и говорят «попал» или «не попал» и кричат «огонь!».

Андрей. Огонь! Здорово мы их взрываем.

Таким образом, уничтожены почти все «танки врага», Андрей нарисовал на каждом уничтоженном «танке» огонь. Прибегают девочки.

— А во что вы играете?

— В танкистов.

— А мы в «краски» хотим играть. Будете с нами? Мы по-новому будем играть.

Мальчики соглашаются.

#### **Задания, которые приведут к решению:**

1. Проанализируйте приведенные ниже материалы наблюдений по сюжетно-ролевой игре детей 3-6 лет. Охарактеризуйте уровень развития игровых навыков у данных детей, используя критериальную схему диагностики Е.Е.Кравцовой

2. Деятельностный анализ игры проведите по следующему плану:

- сюжет игры;
- содержание игры;
- перечень игровых ролей;
- обозначает ли ребенок роль для себя и для других детей?
- количество игровых действий;
- характеристика игровых действий (по форме и по характеру);
- какие игровые действия преобладают?
- используются ли предметы-заместители?
- планируют ли дети ход игры?
- корректируются ли действия партнеров по игре?
- конфликты между детьми и способы их разрешения

3. Сформулируйте различия в игровой деятельности мальчиков и девочек, воспользовавшись дополнительной литературой, обобщив исследования В. А. Деркунской Т.А. Репиной.

4. Выделите элементы профессиональной подготовленности педагога, обеспечивающие умение учитывать индивидуальные особенности детей в игры, развивают игровые сюжеты детских игр
5. Опишите способы организации продуктивной педагогической поддержки по развитию у детей способностей создавать игровые сюжеты (используйте исследования А. Либерман, О.Репиной)
6. Оформите окончательный вариант решения в виде мультимедийной презентации.

#### **Кейс №4**

##### **Контекст**

Наташа (5; 3) держит куклу в руках и обращается к Свете (5; 5): «Давай будем в «дочки — матери» играть.

Света (*кивает головой, берет куклу, качает*). Надо дочку покормить.

Наташа. А где мне сумку взять? (*Ищет глазами.*) Я бы в магазин поехала. (*Находит сумку в шкафу, сажает куклу в коляску, уходит.*) Я поехала в магазин.

Света положила куклу на кровать. Берет чашки, блюдца, ложечки, расставляет на столе, молча, поглядывая в сторону, куда пошла Наташа. Накрыв стол, села на коврик и ждет.

Подходит воспитатель.

Воспитатель. Ты чего сидишь? Сходи в аптеку, купи витамины, пока дочка спит.

Света уходит. Возвращается Наташа, везет коляску с куклой и в сумке несет каштаны. Зовет Свету.

Наташа. Ты где пропала? Я уже вернулась.

Подходит Игорь (5; 2) и молча смотрит.

Наташа. Уходи, нам не нужен папа, иди к строителям.

Игорь уходит, а Наташа высыпает из сумки каштаны. Возвращается Света.

Наташа. Я купила картошку, а ты, Света, иди еще в магазин. На вот рубль.

Света берет сумку и уходит. Наташа с коляской идет следом за Светой. Приходит Галя (5; 8), достает из шкафа одеяло, подушку, берет Светину куклу, раздевает и кладет в постель, сама уходит к детям, которые рисуют, затем возвращается в уголок, достает из шкафа бутылочку, «наливает» из нее в чашку. Все делает молча. Приходит Света, приносит сумку и высыпает из нее каштаны.

Наташа. Там уже есть картошка.

Света. Будет больше. Ой, еще пойду в магазин, пусть дочка спит. (*Берет сумку, уходит.*)

Наташа приходит вместе с воспитателем.

Воспитатель. Пока ваши девочки спят, нужно сварить обед. Где у вас кастрюли, плита?

Наташа достает из шкафа игрушечную газовую плиту, кастрюльку. Галя берет каштаны, насыпает в кастрюлю и ставит на плиту. Пришел Женя, увидел каштаны.

Женя. Я хочу кушать! (*Берет из кастрюли два каштана, подносит ко рту, имитируя, что ест.*)

Галя (*обиженно Жене*). Обед еще не готов, положи каштаны на место!

Женя с каштанами убегает.

Г а л я. А ну его! Пошли лучше в магазин.

Девочки уходят, затем приносят пустые коробки из-под конфет, рассматривают их. Прибегает Женя и забирает все коробки.

##### **Задания, которые приведут к решению:**

1. Проанализируйте приведенные ниже материалы наблюдений по сюжетно-ролевой игре детей 3-6 лет. Охарактеризуйте уровень развития игровых навыков у данных детей, используя критериальную схему, предложенную в пособии в рамках практикоориентированной диагностики игровых достижений детей

2. Деятельностный анализ игры проведите по следующему плану:

- сюжет игры;
- содержание игры;

- перечень игровых ролей;
- обозначает ли ребенок роль для себя и для других детей?
- количество игровых действий;
- характеристика игровых действий (по форме и по характеру);
- какие игровые действия преобладают?
- используются ли предметы-заместители?
- планируют ли дети ход игры?
- корректируются ли действия партнеров по игре?
- конфликты между детьми и способы их разрешения

3. Выделите профессиональные задачи, которые требуется решать педагогу, в данном случае, соответствует ли это поведению педагога

4. Оцените свою профессиональную компетентность для решения подобных задач в детской группе. Обратите внимание на то, насколько вы владеете теоретической базой, необходимой для решения задачи (конкретизируйте теоретические подходы, которые актуальны для данной ситуации)

5. Соберите информацию о том, как решают задачу по стимулированию игровой активности детей педагоги в современной практике ДООУ (составьте опросник)

6. Оформите окончательный вариант решения в виде рекомендаций педагогам, по учету индивидуальных игровых предпочтений девочек в образовательной работе ДООУ

## **Кейс №5**

### **Контекст**

#### 1 вариант

Дети играли в игру "Магазин".

Около продавца выстроилась очередь. Интересно было наблюдать за поведением детей в очереди.

Таня захотела стать старушкой. Она надела платок, взяла палочку в руку, сгорбилась и сказала: "Я — бабушка. "

Витя, не хотевший никого пропускать, спросил:

— Старенькая, да?

— Конечно, бабушки всегда старенькие, — ответила Таня.

— Ну, тогда становись впереди меня. Бабушек надо пропускать, я знаю, — рассудительно заметил Витя.

Воспитатель похвалил мальчика: "Молодец, Витя, хорошо поступил".

#### 2 вариант

Саша расставил в гараже машинки и стал по одной вывозить их ' из гаража, голосом передавая звуки машины. В это время Дима, повернувшись спиной к Саше, въехал со своими машинами в гараж Саши.

#### 3 вариант

Игра в "магазин". Играют Саша, Маша, Сережа, Катя, Алеша, Света, Нина. У каждого своя роль. Двое — продавцы, один — кассир, один — принимает товар, двое — сгружают его, покупатель — Нина. Она выбирает продукты, платит деньги, складывает покупки в сумку.

#### 4 вариант

Дети старшей группы играли в игру "Моряки". Климку надоело играть, и он захотел выйти из игры.

Воспитатель предложил Климку спросить разрешение у капитана.

— Товарищ капитан, — обратился Клим к товарищу в роли капитана,

— Разрешите мне уйти с корабля?

Саша твердым голосом ответил: "Запрещаю!" Клим беспрекословно повиновался ему и сошел с корабля на берег вместе с другими только тогда, когда корабль вернулся из плавания.

### **Задания, которые приведут к решению:**

1. Проанализируйте данные варианты, соотнесите возраст детей и уровень развития игровых навыков, конкретизируйте проблему в форме противоречия, требующего разрешения

*Этап выявления противоречий.*

*(Напоминание: сначала выделите признаки негативного состояния ситуации - опишите, что не устраивает Вас в ситуации; дайте ответы на вопросы: «В чем затруднение, что не устраивает, что - за ситуация сложилась? Каков контекст ситуации? и т.п. Я хочу, чтобы ситуация выглядела так: ....»; попробуйте выделить причину появления ситуации и ее следствие; составьте модель исходного (не устраивающего Вас) и идеального состояния ситуации; выделите противоречие (я).*

*Помните, что противоположности возникают только внутри одного объекта.*

*Формулирование противоречия можно задать логической формулой: противоречие между отрицанием следствия (требованием, нормой, идеалом) и причиной (отрицанием правильности протекания процесса).*

2. Сформулируйте проблему, вычлняя в ситуациях педагогически значимые противоречия – в методах руководства. В поведении детей и пр.

3. Деятельностный анализ игры проведите по следующему плану:

- сюжет игры;
- содержание игры;
- перечень игровых ролей;
- обозначает ли ребенок роль для себя и для других детей?
- количество игровых действий;
- характеристика игровых действий (по форме и по характеру);
- какие игровые действия преобладают?
- используются ли предметы-заместители?
- планируют ли дети ход игры?
- корректируются ли действия партнеров по игре?
- конфликты между детьми и способы их разрешения

4. Определите совокупность всех возможных педагогических действий по развитию игровых сюжетов в любых двух вариантах

5. Произведите отбор оптимальный для данных ситуаций, представленных в вариантах

6. Составьте педагогический алгоритм применяемых для развития игровой деятельности, либо субъектных проявлений детей в выбранных вариантах.

### **Проект**

Проектирование (создание проекта) – дальнейшая разработка созданной модели и доведение ее до уровня практического использования.

#### **Критерии оценки проектирования по дисциплине**

<b>Показатели оценивания</b>	<b>Критерии оценивания</b>	<b>Шкала</b>
Актуальность и значимость проекта	Обозначена потребность в разработке темы и сформулирована проблема на основе анализа ситуации.	<b>2</b>
	Самостоятельно сформулировано противоречие между реальной и идеальной ситуацией.	<b>2</b>
	Определена внешняя (социальная, научная и т.п.) потребность в планируемом продукте.	<b>2</b>
Целеполагание	Четко сформулирована цель проекта на основании проблемы и на ее основе поставлены задачи.	<b>2</b>

	Самостоятельно определено, какие действия следует предпринять для решения задач на основе общего подхода (стратегии, технологии). Прогнозируются последствия появления продукта.	2 2
Полнота содержания проекта, логичность изложения материала, темы и вариативность ее решения в проекте	Представляется достаточное количество фактической информации и достоверные факты. Полностью описываются и раскрываются идеи. Анализируются необходимые ресурсы. Определены промежуточные результаты. Приводится достаточная система доказательств. Умозаключения основаны на собственных исследованиях. Демонстрируется владение способами предъявления информации в различных формах (текст, графики, схемы, таблицы и т.п.) Делаются аргументированные выводы. Присутствуют все этапы проекта.	2 2 2 2 2 2 2 2
Качество информации	Источники информации не вызывают подозрений в достоверности. Присутствуют ссылки на все источники информации. Ссылки, графики, таблицы, рисунки, заголовки оформлены в соответствии с требованиями. Библиография достаточна и оформлена в соответствии с ГОСТ. Работа не содержит стилистических, орфографических и пунктуационных ошибок.	2 2 2 2
Публичное выступление	Выступление логично, грамотно, с использованием фразеологии научного стиля. Автор демонстрирует владение способами (риторическими, невербальными, логическими и т.п.) воздействия на аудиторию. Во время выступления используются средства наглядности, технические средства.	2 2 2
Ответы на вопросы	Автор четко и аргументировано отвечает на уточняющие вопросы, и вопросы, направленные на развитие содержания выступления, демонстрируя глубину знаний и эрудицию. Демонстрирует умение вести научную дискуссию, отстаивать свою позицию, признавать возможные недочеты.	2 2
<b>Итого:</b>		<b>50</b>

#### Тематика проектов по дисциплине

Тема	Задание
Педагогическая технология развития ролевой игры в условиях ДОУ О.В. Солнцевой	Педагогический проект на тему (на выбор) «Проектирование игровой технологии обучения на примере образовательной области ... (индивидуальное задание по выбору)» Интеграция образовательных областей как условие проектирования игровой технологии обучения детей... (возраст по выбору)»

## Игровое моделирование

**Игровое моделирование** – это «живое» изображение основных черт реальности, в которых существенным является способ анализа конкретных ситуаций как глубокое и детальное исследование реальной или имитированной ситуации, выполняемое для того, чтобы выявить ее частные или общие характерные свойства (М.В. Кларин).

### Основные атрибуты игрового моделирования по А.П. Панфиловой:

- игровое моделирование имитирует тот или иной аспект целенаправленной человеческой деятельности;
- участники игрового моделирования получают разнообразные игровые и профессиональные роли, которые определяют различие их интересов и побудительных стимулов в игре;
- игровые действия регламентируются системой правил, штрафов и поощрений;
- в игровом моделировании преобразуются пространственно-временные характеристики моделируемой деятельности;
- преимущественное большинство деловых игр носит условный характер;
- контур регулирования процесса игрового взаимодействия включает в себя блоки: концептуальный, сценарный, постановочный, сценический, блок анализа, критики и рефлексии, блок оценивания работы участников игры и блок обеспечения информацией.

Критерии оценки	балл
Актуальность разыгрываемой игровой ситуации	0-3
Соответствие содержания игровой ситуации заявленной теме	0-3
Глубина и полнота теоретического обоснования поставленной проблемы – разработка игрового сюжета	0-3
Логика изложения	0-3
Компетентность участников игровой ситуации	0-3
Культура выступающих (презентация игровой ситуации)	0-3
Наглядность, подготовка раздаточных материалов	0-3
Практикоориентированность	0-3
Итого	0-24

### Тематика игрового моделирования по дисциплине

Тема	Задание
Педагогическая технология руководства игровой деятельностью С.Л. Новоселовой, Е.В. Зворыгиной, Е.В. Трифоновой	Игровое моделирование вариантов педагогического руководства сюжетной игрой на основе технологии комплексного подхода С.Л. Новоселовой, Е.В. Зворыгиной
Педагогическая технология руководства сюжетной игрой и игрой с правилами Н.А. Коротковой	Игровое моделирование вариантов педагогического руководства сюжетной игрой на основе партнерской технологии Н.А. Коротковой
Педагогическая технология развития ролевой игры в условиях ДОУ О.В. Солнцевой	Игровое моделирование вариантов педагогического руководства режиссерской игрой на основе технологии педагогического сопровождения О.В. Солнцевой

## 8.2. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ (В ФОРМЕ ЭКЗАМЕНА)

### Вопросы и задания к экзамену



1. Характеристика понятий «игра», «игровая деятельность». Основные тенденции культурно-исторического развития игры.
2. Общие теории игры К. Гросса и Ф. Бойтендайка. Теории и проблемы исследования детской игры в зарубежной психологии (Дж. Селли, В. Штерн, З. Фрейд, С. Спенсер, Ж. Пиаже, Ж. Шато, Ф. Шиллер и др.).
3. Проблемы психологии и педагогики игры в отечественной науке (К.Д. Ушинский, А.И. Сикорский, Н.Д. Виноградов, М.Я. Басов, П.П. Блонский, Л.С. Выготский, Л.С. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин и др.).
4. Теория игровой деятельности в конце XX – начале XXI века.
5. Игра и психическое развитие детей. Игра и развитие мотивационно-потребностной сферы. Игра и преодоление «познавательного эгоцентризма». Игра и развитие умственных действий. Игра и развитие произвольного поведения.
6. Зарождение идеи значения игры в обучении детей. Идея использования игры в обучении детей в дидактике Я.-А.Коменского.
7. Система игр с "дарами Фребеля", её значение для развития идеи игрового обучения.
8. Игровое проблемное обучение детей в детских садах по методу Дж.Дьюи.
9. Система дидактических игр для дошкольников О.Декроли.
10. Своеобразие игр-занятий с материалами М.Монтесори.
11. Вклад Е.И.Тихеевой в развитие проблемы игрового обучения в отечественном детском саду.
12. Развитие идеи дидактической игры в советской педагогике (Е.И.Удальцова, А.И.Сорокина).
13. Концепция взаимосвязи игры и обучения А.П.Усовой.
14. Вклад В.И.Логиновой в разработку идеи проблемно-игрового обучения.
15. Современные подходы к классификации детских игр. Игры с правилами, «без правил», сюжетно-ролевые, импровизированные (О.Ю. Грезнева, О.А. Казанский). Игры, возникающие по инициативе детей, по инициативе взрослого, традиционные (народные) игры (С.Л. Новоселова). Вещно-предметная деятельность, сюжетная игра, ролевая игра, игра по правилам (В.А. Петровский).
16. Технологии развивающих игр Б.П.Никитина, З.А.Михайловой.
17. Игровое обучение в системе ТРИЗ. Создание игрового противоречия как основа использования "мозгового штурма" в работе с дошкольниками. Игровые оболочки тризовских занятий. Воображаемые ситуации и их роль в системе ТРИЗ.
18. Игра в технологии проблемного обучения. Классификация проблемно-игровых ситуаций: по содержанию неизвестного, по уровню проблемности, по виду рассогласования информации, по методическим особенностям.
19. Методика создания проблемно-игровой ситуации. Использование проблемно-игровых ситуаций на разных этапах обучения детей.
20. Игра в технологии организации детского экспериментирования. Воображаемая ситуация как основа вхождения ребёнка в игру-экспериментирование. Противоречие как основа организации ситуаций детского экспериментирования.
21. Саморазвитие ребёнка - критерий эффективности детского экспериментирования.
22. Игровое экспериментирование с предметами, объектами и материалами, языковыми явлениями, социальными отношениями.
23. Характеристика и структура дидактической игры. Соотношение развлекательного и содержательного начала в дидактической игре.
24. Игры, направленные на социально-коммуникативное развитие. Игры, направленные на развитие восприятия.
25. Игры, направленные на развитие речи.
26. Игры, направленные на развитие познавательных процессов. Рекомендации по проведению дидактических игр.
27. Творческое игровое задание как метод развития художественно-творческих

- способностей дошкольников.
28. Игровая исследовательская позиция ребёнка как основа конструирования творческого задания.
  29. Взаимосвязь игр-имитаций и творческих игровых заданий. Разновидности творческих игровых заданий: игры-этюды, образно-ролевые игры, ролевые диалоги.
  30. Педагогическая технология руководства игровой деятельностью С.Л. Новоселовой, Е.В. Трифионовой
  31. Педагогическая технология руководства сюжетной игрой и игры с правилами Н.А. Коротковой
  32. Педагогическая технология развития ролевой игры в условиях ДОУ О.В. Солнцевой
  33. Принципы организации коррекционной работы с детьми, различные подходы в игротерапии
  34. Особенности игр с правилом и их развивающее значение. Развитие отношения к правилу в дошкольном возрасте. Этапы становления действий по правилу в дошкольном возрасте. Настольно-печатные игры. Подвижные игры.
  35. Исследования влияния компьютерных игр на развитие детей. Опыт использования компьютерных игр в дошкольном образовании. Психологическая типология компьютерных игр. Сравнительный анализ компьютерных и традиционных игр. Критерии выбора компьютерных программ для дошкольников.
  36. Место игры в режиме дня детского сада.
  37. Организация игровой предметно-пространственной среды для развития самостоятельной игры ( концепция на выбор).
  38. Игровая компетентность воспитателя.

#### **Процедура оценивания результатов:**

Максимальная сумма баллов по дисциплине - 152 балл

Компетенция считается сформированной, если количество баллов по дисциплине не менее 50% от максимально возможного. Для получения зачета достаточно набрать не менее 50% от максимального количества баллов.

Оценивается: посещение занятий (бонусные баллы); выполнение заданий для самостоятельной работы; выполнение тестов.

Самостоятельные работы включают следующие типовые заданий:

- подготовка информационно-проблемных сообщений/докладов;
- участие в обсуждении практикоориентированных и эмпирических вопросов по дисциплине,
- подготовка аннотационно-реферативных сообщений;
- составление тематических тезаурусов;
- разработка обобщающих таблиц;
- написание аналитических эссе;
- подготовка проекта;
- подготовка презентаций к аннотационно-реферативным сообщениям;
- решение кейс-задач, ситуационных задач.

“ОТЛИЧНО” - студент выполнил все задания по самостоятельной работе (СР), оценка каждого не менее 70% от максимального, логично выстраивает ответ на теоретический вопрос с опорой на психолого-педагогические знания, обнаруживает ярко выраженную субъектную позицию и свободно оперирует знанием современных форм проектирования предметно-развивающей игровой среды ДОУ с учетом авторской концепции, обосновывает педагогический характер игры, иллюстрирует варианты использования игры, как средства педагогического процесса в ДОУ, демонстрирует умение рассматривать педагогическую проблему, определять ее диагностическое сопровождение и способы решения нестандартных задач.

“ХОРОШО” - студент выполнил все задания по самостоятельной работе (СР), оценка каждого не менее 60% от максимального, логично выстраивает ответ на теоретический вопрос, всесторонне представляет и оценивает различные подходы к рассматриваемой проблеме, подтверждает выдвигаемые теоретические положения психолого-педагогическими знаниями в области проектирования образовательной среды, учета потенциала игровой деятельности, однако характерна недостаточная интеграция психолого-педагогических основ игровой деятельности при обосновании концептуального подхода при проектировании игровой среды, наблюдается некоторая непоследовательность анализа в сопоставлении подходов к педагогическому руководству игровой деятельностью дошкольников, использования игры, как средства обучения и развития в целостном образовательном процессе в ДОУ и обосновании своей точки зрения.

“УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО” – студент выполнил все задания по самостоятельной работе (СР), оценка каждого не менее 50% от максимального, ответ на теоретический вопрос выстроен недостаточно логично, студент затрудняется в раскрытии современных психолого-педагогических основ руководства игровой деятельностью детей дошкольного возраста, организации предметно-пространственной игровой среды ДОУ, выдвигаемые положения декларируются, но недостаточно аргументируются, не раскрывается сущность содержания и отличие моделей игровой среды в зависимости от авторской концепции самостоятельной игры детей дошкольного возраста. Предлагаемое содержание педагогического руководства игрой в целом соответствует целевым и нормативным установкам по ее проектированию в ДОУ. Студент испытывает затруднения при ответе на вопросы преподавателя, подменяя научное обоснование проблем рассуждением практически-бытового плана, характерны отдельные неточности в использовании научной терминологии.

“НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО” – студент выполнил не все задания по самостоятельной работе (СР), оценка каждого менее 50% от максимального, ответ на теоретический вопрос не выстроен логично, студент не владеет знанием современных подходов к педагогическому руководству игровой деятельностью детей в ДОУ в соответствии с поставленными задачами, психолого-педагогические знания отличаются поверхностностью, слабой аргументацией.

Документ составлен в соответствии с требованиями ФГОС по направлению **44.03.02** Психолого-педагогическое образование, утвержденного приказом Минобрнауки РФ от «22» февраля 2018 г. №122 (зарегистрирован в Минюсте России «15» марта 2018 г. № 50364).

*Настоящая программа, не может быть воспроизведена ни в какой форме без предварительного письменного разрешения кафедры-разработчика программы.*