



**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

**«ИРКУТСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**  
ФГБОУ ВО «ИГУ»

**Кафедра психологии образования и развития личности**



УТВЕРЖДАЮ

Директор

Педагогического института  
А.В. Семиров

17 марта 2022 г.

**Рабочая программа дисциплины**

Наименование дисциплины: **Б1.В.09 Игровые технологии в профессиональной деятельности**

Направление подготовки: **44.04.02 Психолого-педагогическое образование**

**Направленность (профиль) подготовки:** Практическая психология личности

Квалификация выпускника: **магистр**

Форма обучения: **очная**

Согласовано с УМС Педагогического  
института

Протокол № 7 от 11 марта 2022 г.

Председатель \_\_\_\_\_ М.С. Павлова

Рекомендовано кафедрой психологии  
образования и развития личности:

Протокол № 6 от 4 марта 2022 г.

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ Л.В. Сорова

Иркутск -2022 г.

## I. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

**Цели:** формирование готовности к использованию в психолого-педагогической деятельности игровых технологий.

**Задачи:**

- систематизация знаний об игровых технологиях;
- формирование практических умений в использовании игровых технологий в психолого-педагогической деятельности;
- формирование умений проектирования игровой деятельности.

## I. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Учебная дисциплина «Игровые технологии в профессиональной деятельности» относится к части дисциплин в учебном плане, формируемой участниками образовательных отношений. Изучается на втором курсе.

2.2. Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: Б1.В.10 «Психологическое сопровождение развития личности в семье».

Обучающийся, приступая к изучению дисциплины, должен иметь представление об основных методологических принципах психологической науки и психологических закономерностях возрастного развития личности.

2.3. Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: для подготовки и защиты выпускной квалификационной работы.

## II. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование компетенций (элементов следующих компетенций) в соответствии с ФГОС ВО и ОП ВО по направлению подготовки 44.04.02 Психолого-педагогическое образование:

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

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
ПК-3 Способен к использованию современных психотехнологий в профессиональной деятельности	ИДК <sub>ПК3.1</sub> Осуществляет разработку и реализацию психологических рекомендаций (в т.ч. с использованием цифровых ресурсов и инструментов) по проектированию образовательной среды, комфортной и безопасной для личностного развития обучающегося на каждом возрастном этапе, для своевременного предупреждения нарушений в развитии и становлении личности, ее аффективной, интеллектуальной и волевой сфер.	Знать: иметь структурированные знания об игре, игровой деятельности, игровых техниках и игровых технологиях; Уметь: подбирать игры и игровые техники для решения задач психического развития, проектировать игровую деятельность Владеть: игровыми техниками
	ИДК <sub>ПК3.2</sub> Использует современные психолого-педагогические методы и технологии по формированию комфортной и безопасной для личностного развития обучающегося образовательной среды, в т.ч. в условиях адаптации к новой образовательной среде.	Знать: содержание и структуры различных видов игр, их целевую направленность Уметь: использовать игру, игровые техники для когнитивного и личностного развития и самовыражения Владеть: игровыми технологиями

### III. СОДЕРЖАНИЕ И СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

Трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы, 144 часов, в том числе 22 часа на экзамен.

Форма промежуточной аттестации: экзамен.

#### 4.1 Содержание дисциплины, структурированное по темам, с указанием видов учебных занятий и отведенного на них количества академических часов

Раздел дисциплины/ темы	Се м е стр	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу обучающихся и трудоемкость (в часах)			Самостоятельная работа	Формы текущего контроля успеваемости. Форма промежуточной аттестации
		Контактная работа преподавателя с обучающимися				
		Лекции	Практические занятия/практическая подготовка	КО		
Тема 1.	4	–	4		25	Индивидуальные и групповые задания, тестовые задания, опрос
Тема 2.	4	–	2		25	Индивидуальные и групповые задания, тестовые задания, опрос
Тема 3.		–	10		25	Индивидуальные и групповые задания, тестовые задания, опрос
Тема 4.	4	–	4		22	Индивидуальные и групповые задания, тестовые задания, опрос
<b>Итого часов</b>	<b>144</b>		<b>20/4</b>	<b>5</b>	<b>97</b>	<b>Экзамен 22 часа</b>

#### 4.2 План внеаудиторной самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Се м е стр	Название раздела, темы	Самостоятельная работа обучающихся			Оценочное средство	Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы
		Вид СРС	Сроки выполнения	Затраты времени (час.)		

Се- мес- тр	Назва- ние разде- ла, те- мы	Самостоятельная работа обучающихся			Оце- ночное средст- во	Учебно-методическое обеспечение самостоя- тельной работы
		Вид СРС	Сроки выпол- нения	Затраты времени (час.)		
4	1.	Инфор- мацион- ный по- иск	1-2 недели	25	Лите- ратур- ные источ- ники/ пере- чень факто- ров	Авдулова, Т. П. Психология игры: учебник для вузов / Т. П. Авдулова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Изда- тельство Юрайт, 2021. — 232 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-05718-8. — Текст: электронный // Образова- тельная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <a href="https://urait.ru/bcode/473227">https://urait.ru/bcode/473227</a> Патрушева, И. В. Психология и педагогика игры: учебное пособие для вузов / И. В. Патрушева. — Москва: Изда- тельство Юрайт, 2021. — 130 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-09867-9. — Текст: электронный // Образова- тельная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <a href="https://urait.ru/bcode/472378">https://urait.ru/bcode/472378</a> Смирнова Е. О. Психология и педагогика игры: учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. — Мо- сква: Издательство Юрайт, 2021. — 223 с. — (Высшее образо- вание). — ISBN 978-5-534-00219-5. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <a href="https://urait.ru/bcode/469519">https://urait.ru/bcode/469519</a>
4	2.	Инфор- мацион- ный по- иск	3-4 недели	25	Лите- ратур- ные источ- ники/ пере- чень факто- ров	Авдулова, Т. П. Психология игры: учебник для вузов / Т. П. Авдулова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Изда- тельство Юрайт, 2021. — 232 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-05718-8. — Текст: электронный // Образова- тельная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <a href="https://urait.ru/bcode/473227">https://urait.ru/bcode/473227</a> Патрушева, И. В. Психология и педагогика игры: учебное пособие для вузов / И. В. Патрушева. — Москва: Изда- тельство Юрайт, 2021. — 130 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-09867-9. — Текст: электронный // Образова- тельная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <a href="https://urait.ru/bcode/472378">https://urait.ru/bcode/472378</a> Смирнова Е. О. Психология и педагогика игры: учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. — Мо- сква: Издательство Юрайт, 2021. — 223 с. — (Высшее образо- вание). — ISBN 978-5-534-00219-5. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <a href="https://urait.ru/bcode/469519">https://urait.ru/bcode/469519</a>
	3.	Разра- ботка про- граммы психо- логиче- ской по- мощи По- строение схемы	4-7 не- дели	25	Психо- логи- ческая про- грамма Схема	Теория и методика игры: учебник и практикум для вузов / О. А. Степанова, М. Э. Вайнер, Н. Я. Чутко; под редакцией Г. Ф. Кумариной, О. А. Степановой. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва Издательство Юрайт, 2021. — 265 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-06397-4. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <a href="https://urait.ru/bcode/469939">https://urait.ru/bcode/469939</a> Смирнова Е. О. Психология и педагогика игры: учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. — Мо- сква: Издательство Юрайт, 2021. — 223 с. — (Высшее образо- вание). — ISBN 978-5-534-00219-5. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <a href="https://urait.ru/bcode/469519">https://urait.ru/bcode/469519</a>

Се- мес- тр	Назва- ние разде- ла, те- мы	Самостоятельная работа обучающихся			Оце- ночное средст- во	Учебно-методическое обеспечение самостоя- тельной работы
		Вид СРС	Сроки выпол- нения	Затраты времени (час.)		
4	4.	Разра- ботка реко- мента- ций	9-10 недели	22	Реко- мента- ции	Теория и методика игры: учебник и практикум для вузов / О. А. Степанова, М. Э. Вайнер, Н. Я. Чутко; под редакцией Г. Ф. Кумариной, О. А. Степановой. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва Издательство Юрайт, 2021. — 265 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-06397-4. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <a href="https://urait.ru/bcode/469939">https://urait.ru/bcode/469939</a> Смирнова Е. О. Психология и педагогика игры: учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. — Мо-сква: Издательство Юрайт, 2021. — 223 с. — (Высшее образо-вание). — ISBN 978-5-534-00219-5. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <a href="https://urait.ru/bcode/469519">https://urait.ru/bcode/469519</a>
Общая трудоемкость само- стоятельной работы по дисциплине (час)				97		
<b>Бюджет времени самостоя- тельной работы, преду- смотренный учебным пла- ном для данной дисципли- ны (час)</b>				<b>97</b>		

### 4.3 Содержание учебного материала

Тема 1. Общие представления об игре, игровой деятельности и игровой технологии.

Понятие об игре, игровой деятельности, игровой технике и игровой технологии. Психолого-педагогический потенциал игры. Игра как деятельность. Игра как процесс. Игра как средство обучения. Цель игры. Структура игры. Функции игры: компенсаторная, развивающая, обучающая, воспитывающая, коммуникативная, диагностическая, релаксационная, развлекательная, психотерапевтическая. Роль игры в психическом развитии.

Концептуальные основы игровых технологий. Зарубежные подходы к исследованию игры: биологический, культурологический, психологический. Зарубежные теории игры: Карл Гроос, Ф. Бойтендаик, В. Штерн, К. Бюллер, З Фрейд, Ж. Пиаже. Теории игры в отечественной психологии: Л.С. Выготский, Б.Д. Эльконин, Л.И. Эльконинова, В.В. Зеньковский, Е.Е. Кравцова, Н.Я. Михайленко, Н.А. Кроткова, И.Л. Кириллова, Е.О. Смирнова, О.В. Гударева. Типологии игр, принятые в западной науке: коммуникативная игра, творческая игра, глубинная игра, игра-фантазия, игра-воображение, игра-драматизация, игра-исследование, двигательная (локомоторная игра), игра-овладение, предметная игра, игра-рекапитуляция, ролевая игра, игра без правил или возня, социальная игра, социально-драматическая игра, символическая игра. Особенности игровых технологий. Современные тенденции развития игры.

Развитие игры на современном этапе. Использование игровых технологий в современном социуме. Игровые технологии в моделировании и прогнозировании. Игровые технологии в организации и управлении. Игровые технологии в психологии и педагогике. Профессиональная карьера как область использования игротехнологий. Профессиональная карьера игротехника. Режессура.

Тема 2. Научно-методические подходы к использованию игры в психолого-педагогической работе с разными возрастными категориями.

Технология конструирования и реализации игр для детей, подростков и взрослых. Игровая позиция психолога (педагога). Принципы разработки и формы реализации игры в коррекционной работе.

Игра в профилактике, диагностике и коррекции недостатков когнитивного и личностного развития.

Тема 3. Игровые технологии.

Технология развивающих игр. Сюжетно-ролевая игра. Структура. Виды сюжетных игр: процессуальная, ролевая, режиссёрская. Этапы становления в дошкольном возрасте. Современные технологии сюжетно-ролевых игр для разных возрастов. Технология Н.Ф. Тарловской. Технология В.И. Турченко. Технология игры Н.Я. Михайленко. Методы и приемы руководства сюжетно-ролевой игрой. Методы и приемы, способствующие регулированию игровых взаимоотношений детей. Косвенные приемы руководства сюжетно-ролевой игрой.

Технология организации и проведения деловых игр. Классификация деловых игр. Структура деловой игры. Преимущества деловой игры. Конструирование деловой игры. Этапы проведения деловой игры.

Технология организации и проведения дидактических игр. Структура. Виды дидактических игр: игры, направленные на социально-коммуникативное развитие; игры, направленные на развитие восприятия; игры, направленные на развитие речи; игры, направленные на развитие познавательных процессов.

Игры с правилом. Особенности игр с правилом. Настольно-печатные игры. Подвижные игры.

Технология организации и проведения маршрутных игр и тренингов. Маршрутная игра. Виды маршрутных игр. Этапы маршрутной игры.

Технология организации и проведения трансформационных игр. Признаки игры: проблемная ситуация, место личной инициативы, разнообразие приёмов в игре, предъявление результата. Формирование запроса на игру. Ресурсы в игре. Типы игроков.

Компьютерные игры. Влияние компьютерных игр на развитие детей. Психологическая типология компьютерных игр. Сравнительный анализ компьютерных и традиционных игр. Психологическая типология компьютерных игр.

Тема 4. Игровая терапия.

Модели игротерапии: психоаналитический подход, гуманистический подход, деятельностный подход. Психоаналитическая игровая терапия. Структурированная игровая терапия: игровая терапия отреагирования, высвобождающаяся игровая терапия). Игровая терапия отношений. Недирективная игровая терапия, центрированная на клиенте/ребёнке. Поведенческое направление в игровой терапии. Отечественные подходы к игровой терапии. Использование игры в сказкотерапии. Правила организации игрового процесса. Игра как средство самовыражения – база для терапевтической работы с детьми и подростками. Игровые платформы. Использование ассоциативных и метафорических карт в игре.

### 3.3.1. Перечень практических занятий

№ раздела и темы дисциплины	Наименование практических работ	Трудоемкость (час.)	Оценочные средства	Формируемые компетенции
Тема 1	Игровые условности игровой деятельности	4	Вопросы по теме	ПК-3
Тема 2.	Технология конструирования и реализации игр для детей, подростков и взрослых	2	Учебные индивидуальные и групповые задания	ПК-3
Тема 3.	Игровые технологии	10	Учебные индивидуальные и групповые задания	ПК-3

Тема 4	Игротерапия	4	Учебные индивидуальные и групповые задания	ПК-3
--------	-------------	---	--	------

#### 4.3.2. Перечень тем (вопросов), выносимых на самостоятельное изучение в рамках самостоятельной работы студентов

Тема	Задание	Формируемая компетенция	ИДК
Тема 1.	<p>Определить и письменно аргументировать основные аспекты подготовки к проведению игр:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Антитезисы - внешнее освобождение от игры.</li> <li>2) Избегание лжи.</li> <li>3) Контракты.</li> <li>4) Заключение контракта и его структура.</li> </ol> <p>Описать различные степени игр:  Игры первой степени.  Игры второй степени.  Игры третьей степени.  Формула игры.  Драматический треугольник С. Карпмана.  Письменно обосновать:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) психологическое и биологическое значение игры;</li> <li>2) осознанность и неосознанность игры;</li> <li>3) Социальность и асоциальность игры;</li> <li>4) Творческое начало игр – спонтанность, непредсказуемость, многовариантность.</li> </ol>	ПК-3	<i>ИДК ПК3.1</i> <i>ИДК ПК3.2</i>
Тема 2.	<p>Составить алгоритм:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Игры, как метода изучения группы и отдельных ее индивидов.</li> <li>2) Игры, как механизма сплочения группы в коллектив.</li> <li>3) Игры в командообразовании.</li> </ol>	ПК-3	<i>ИДК ПК3.1</i> <i>ИДК ПК3.2</i>
Тема 3.	<p>Продумать и описать схему модели игры:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Создание идеальных моделей в деловых играх.</li> <li>2) Правила создания идеальных моделей и образов потребного будущего.</li> </ol>	ПК-3	<i>ИДК ПК3.1</i> <i>ИДК ПК3.2</i>
Тема 4	<p>Подготовить психолого-педагогические рекомендации по проведению:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Личных игротехнологий и деформация руководителя и специалиста.</li> <li>2) Использованию игротехнологий для самоисследования и личностного развития</li> </ol>	ПК-3	<i>ИДК ПК3.1</i> <i>ИДК ПК3.2</i>

#### 4.4. Методические указания по организации самостоятельной работы студентов

Самостоятельная работа – форма организации образовательного процесса, стимулирующая активность, самостоятельность, познавательный интерес студентов. Самостоятельная работа организуется с целью формирования профессиональных компетенций, предусмотренных данной программой, понимаемых как способность применять знания, умения и личностные качества для успешной деятельности в области психолого-педагогического сопровождения личности в пространстве образовательных отношений.

Основными формами организации самостоятельной работы являются: аудиторная (под методическим руководством преподавателя на практических занятиях) и внеаудиторная (без непосредственного участия педагога при подготовке) самостоятельная работы.

**Изучение литературы (информационный поиск).** Изучение дисциплины следует начинать с проработки настоящей рабочей программы, особое внимание, уделяя целям и задачам, структуре и содержанию дисциплины. Для подготовки к занятиям, текущему контролю и промежуточной аттестации студенты могут воспользоваться электронной библиотекой ВУЗа, они имеют возможность получить доступ к учебно-методическим материалам, как библиотеки вуза, так и иных электронных библиотечных систем. В свою очередь, студенты могут взять на дом необходимую литературу на абонементе вузовской библиотеки, а также воспользоваться читальными залами вуза.

Важной частью изучения дисциплины является самостоятельная работа над учебным материалом: чтение и проработка лекционного материала, разбор материалов практических занятий, чтение и проработка учебной литературы, рекомендованной преподавателем.

При изучении учебного материала рекомендуется вести отдельные конспекты: конспект лекций, конспект практических занятий и конспект самостоятельной работы над учебным материалом (учебной литературой). В конспектах рекомендуется выделять важные выводы и формулы, проделывать вычисления и выводы (доказательства) формул и теорем, предложенных для самостоятельного осуществления.

Целесообразно в процессе изучения материала вести специальную тетрадь – справочник (словарь), содержащую основные определения, формулировки и т.п.

При работе с литературой и/или документами главное – осмысленное чтение и вдумчивый анализ прочитанного. Она включает три этапа:

1) общее знакомство с документом, позволяющее получить общее представление о нём: уровень принятия документа, дата утверждения и вступления в силу, проанализируйте название документа (определите, о чём пойдёт речь в документе, вспомните документы, регламентирующие аналогичные вопросы), обратите внимание на структуру документа; ознакомьтесь с приказом, утверждающим данный документ;

2) чтение основного текста документа: начинать чтение следует при наличии справочной литературы с целью правильного толкования текста, по ходу чтения документа формулируйте вопросы к тексту, выдвигайте свои идеи, предположения о содержании документа, убедитесь в их правильности при последующем чтении, читая, выделяйте в документе главное.

3) обработка текста с целью обобщения информации: сформулируйте основные положения документа, опишите, какие проблемы решаются в тексте документа, какие способы решения предлагаются, постарайтесь выработать собственное отношение к документу и сформулируйте аргументы, обосновывающие Вашу точку зрения на документ, сравните документ с другими ранее изученными, установите их различия, в чём новизна (если она есть), обобщите информацию, полученную из разных документов и сформулируйте собственные выводы о том, насколько значим и актуален документ для решения задач педагогической деятельности.

**Подготовка к практическому занятию.** Подготовка к практическому занятию включает следующие элементы самостоятельной деятельности: четкое представление цели и задач его проведения; выделение навыков умственной, аналитической, научной деятельности, которые станут результатом предстоящей работы. Данный вид СРС обеспечивает формирование таких общекультурных компетенций, как способность к самоорганизации и самообразованию, способность использовать методы сбора, обработки и интерпретации комплексной информации для решения организационно-управленческих задач, в том числе находящихся за пределами непосредственной сферы деятельности студента.

Подготовка к практическому занятию нередко требует подбора материала, данных и специальных источников, с которыми предстоит учебная работа. Студенты самостоятельно



осуществляют поиск соответствующих источников, определяют их актуальность. На практическом занятии главное – уяснить связь решаемых задач с теоретическими положениями.

**Подготовка к экзамену.** Экзамен представляет собой форму контроля учебной деятельности студента. Самостоятельная подготовка к экзамену схожа с подготовкой к зачету, особенно если он дифференцированный. Но объем учебного материала, который нужно восстановить в памяти к экзамену, вновь осмыслить и понять, значительно больше, поэтому требуется больше времени и умственных усилий. Важно сформировать целостное представление о содержании ответа на каждый вопрос, что предполагает знание разных научных трактовок сущности того или иного явления, процесса, умение раскрывать факторы, определяющие их противоречивость, знание имен ученых, изучавших обсуждаемую проблему. Необходимо также привести информацию о материалах эмпирических исследований, что указывает на всестороннюю подготовку студента к экзамену. Ответ, в котором присутствуют все указанные блоки информации, наверняка будет отмечен высокими баллами.

Рекомендуется подготовку к экзамену осуществлять в два этапа. На первом, в течение 2–3 дней, подбирается из разных источников весь материал, необходимый для развернутых ответов на все вопросы. Ответы можно записать в виде краткого конспекта. На втором этапе по памяти восстанавливается содержание того, что записано в ответах на каждый вопрос.

**Построение сводной (обобщающей, аналитической) таблицы** позволяет усвоению отношений между понятиями или отдельными разделами темы. Это концентрированное представление отношений между изучаемыми феноменами, выраженными в форме переменных.

Правила составления таблицы:

- 1) таблица должна быть выразительной и компактной, лучше делать несколько небольших по объему, но наглядных таблиц, отвечающих задаче исследования;
- 2) название таблицы, заглавия граф и строк следует формулировать точно и лаконично;
- 3) в таблице обязательно должны быть указаны изучаемый объект и единицы измерения;
- 4) при отсутствии каких-либо данных в таблице ставят многоточие либо пишут «Нет сведений», если какое-либо явление не имело места, то ставят тире;
- 5) значения одних и тех же показателей приводятся в таблице с одинаковой степенью точности;
- 6) таблица должна иметь итоги по группам, подгруппам и в целом;
- 7) если суммирование данных невозможно, то в этой графе ставят знак умножения;

Навык построения таблицы формирует готовность студентов использовать индивидуальные креативные способности для оригинального решения исследовательских задач;

**Учебные индивидуальные и групповые задания** выполняются во время практических занятий и направлены на формирование практических профессиональных умений по проектированию и осуществлению игровых технологий.

В дисциплине используются **онлайн-инструменты Moodle**, которые позволяют расширить действия студентов за пространственно-временные пределы работы в аудитории. Электронно-образовательная среда университета предоставляет студентам круглосуточный доступ к ресурсам курса, интерактивным действиям. Отсутствовавшие студенты могут легко найти пропущенный материал.

Основные направления работы студента в ЭОС:

1. *Изучение теоретического материала.* Курс структурирован по разделам (темам). Каждый раздел, как правило, содержит теоретический материал для изучения, дополнительные материалы, а также материалы для контроля знаний. Сначала необходимо изучить теоретический материал, который может быть представлен отдельными файлами, страницами или гиперссылками. Для просмотра материала необходимо щелкнуть по его ссылке, а затем в открывшемся окне выбрать одно из действий (открыть или сохранить). После изучения материала необходимо приступить к выполнению контрольных мероприятий, кото-

рые, как правило, представлены в виде практических заданий или автоматизированных тестов. При изучении теоретического материала студенты осуществляют следующие виды работ:

А. *Работа с ресурсами.* Ресурс – это содержимое, которое преподаватель может предложить в качестве учебного материала студентам. Ресурсы – это статичные материалы курса, и действие, которое студент выполняет самостоятельно.

Б. *Работа студента с файлом.* Файл – это картинка, документ в формате pdf, электронная таблица, аудио-файл, видео-файл. Студент на странице курса щёлкает по названию файла и либо на экране появляется его содержимое, если, конечно, на компьютере студента установлена программа для работы с файлами такого типа, либо копия этого файла помещается в область загрузок на компьютер студента, откуда этот файл можно просмотреть.

В. *Работа студента с URL.* Uniform Resource Locator – унифицированный указатель (местонахождения информационного) ресурса. Модуль URL позволяет предоставить студенту веб-ссылку в качестве ресурса для экономии времени и усилий студента по набору этого адреса вручную. Студенту необходимо ознакомиться с описанием URL, которое подготовил преподаватель, щёлкнуть по названию URL и изучить материал, на который указала данная ссылка.

2. Работа с электронно-образовательной средой предполагает *интерактивные действия* – это средства вовлечения студентов в активное обучение. Интерактивное действие – это общее название для группы средств в Moodle. Обычно, интерактивное действие есть нечто, что студент будет делать во взаимодействии (т.е. интерактивно) с другими студентами и/или с преподавателем.

А. *Работа студента с заданием.* Модуль Задание позволяет преподавателям получать работы от студентов, просматривать их, и предоставлять им обратную связь, включая оценивание. Готовые ответы студентов видны только преподавателю и никому из студентов, кроме случая, когда это задание было поручено группе студентов. Студенты могут передавать преподавателю на рассмотрение любое цифровое содержимое (файлы), включая, например, обработанные в Word документы, электронные таблицы, изображения, аудио- и видео контент. Задания не должны непременно состоять из пересылаемых файлов. В качестве альтернативы, преподаватель может попросить студентов набрать информацию непосредственно в текстовом поле Moodle, или сделать параллельно и пересылку файла или файлов, и набор текста непосредственно в Moodle. Задание имеет дату «доступно с», до наступления которой никто из студентов не может представлять свои готовые ответы, и дату, после которой преподаватель может отказаться принимать ответы. Доступными опциями готовых ответов по стандартным заданиям являются:

- Готовые ответы в виде файлов (студенты передают готовый ответ по заданию в виде файла).
- Текст онлайн (студенты могут набрать их ответы непосредственно в Moodle).
- Комментарии к готовым ответам.

Модуль «Задание» можно также использовать для оценивания «Задания офлайн», т.е. задания, работа по которому выполняется вне Moodle. Это осуществляется простым снятием пометок «галочкой» у трёх приведённых выше опций. После входа в курс студент щёлкает по названию указанного преподавателем задания и затем добавляет готовый ответ как в режиме онлайн с помощью средств текстового редактора Moodle, так и прикрепляет заранее подготовленный файл с готовым ответом. Чтобы передать подготовленный тем или другим способом готовый ответ на рассмотрение преподавателю, студент должен щёлкнуть кнопку «сохранить изменения».

Б. *Работа с форумом* позволяет участникам курса проводить асинхронные обсуждения. Модуль «Форум» является интерактивным действием, где студенты и преподаватель могут обмениваться идеями посредством отправки комментариев. Существует четыре основных типа Форумов. Подписка на все типы форумов обязательна. Преподаватель может закрыть форум: студенты не смогут больше ни начать новые

обсуждения, ни добавить ответы, но всё ещё смогут читать все обсуждения. *Рекомендации по использованию форумов:* необходимо время для того, чтобы сделать форум как интерактивное действие успешным. Форум может использоваться как поощрение дискуссии и тогда а) студенты чувствуют, что существует необходимость/причина участвовать, и что они что-то получают от этого опыта; б) у студентов возникнет чувство общей целеустремлённости. Это чувство содружества может быть создано через инициативу и поддержку преподавателя, но главным образом самими студентами.

Форум может быть организован для а) для обсуждения студентами вопроса (преподаватель наблюдает за ответами), б) группового обсуждения (в мини-группах) и последующего представления в общий форум для аргументации основных идей группы; в) сосредоточения внимания студентов на конкретном аспекте вопроса. Для этого может быть использован *стандартный* форум: наиболее полезен для широких дискуссий, которые намерен направлять преподаватель; *социальный* форум, который ведут студенты. Преподаватель может попросить студентов время от времени подытоживать темы обсуждения: раз в неделю или когда ход рассуждений придёт к согласованному заключению. *Простой* форум наиболее полезен для краткого/ограниченного временем обсуждения по отдельной теме. Форум-суждение: каждый студент отправляет только одно суждение. Отдельная тема на каждого человека предоставляет студентам несколько больше свободы, чем форум единого обсуждения, но не так много, как стандартный форум, где каждый студент может выдвигать столько тем на обсуждение, сколько он или она пожелает. Студенты не ограничены в количестве раз, которое они могут отвечать другим в развитие тех или иных тем, возникших в ходе обсуждений. В *форуме «Вопрос и Ответ»* преподаватель отправляет вопрос, а студенты отвечают приемлемыми ответами. «Вопрос и Ответ» требует от Студентов отправить свой ответ перед тем, как он сможет просмотреть ответы других студентов. После начальной отправки сообщения и как только закончится время редактирования (обычно 30 минут), студент может просмотреть и ответить на сообщения других. *Стандартный форум в формате Блога* позволяет пользователям начинать их собственные суждения, но отображает он по-другому: первое сообщение каждого обсуждения отображается (как в Блоге) так, что пользователи могут прочитать его, и затем сделать выбор своего ответа. Правила обсуждений в форуме: участие и поддержка; приверженность и соучастие; уважение мнения.

Если курс полностью проходит в онлайн формате (без очных занятий), то он начинается с приветствия или вводного сообщения с предложением студентам в письме на форум представить себя с некоторыми подробностями преподавателю и однокурсникам. В этом форуме содержится информация о том, куда следует отправлять свои ответы, и что нужно отвечать на все части вопроса преподавателя. Преподаватель может задать разные форматы форума, например, «Это Форум размышлений вслух, мы попытаемся причесать идеи и возможности», или «Это формальный Форум, в который вы приглашены поделиться идеями по (такой-то теме)». Или преподаватель может инициировать обсуждения, а студенты могут только отвечать. Каждое русло рассуждений, начинаемое преподавателем, содержит Вопрос-Эссе (или несколько таких вопросов). Студенты составляют сжатый план основных мыслей в этом Эссе и отправляют их в качестве ответа. После того, как каждый отправил свой замысел, преподаватель начинает обсуждение того, какой из замыслов кажется лучше и почему.

В. *Работа с глоссарием* позволяет участникам создавать и поддерживать список определений, наподобие словаря. Глоссарий может использоваться многими способами. Его Записи можно искать и просматривать в различных форматах. Глоссарий может создаваться коллективно, либо доступ к введению новых записей может быть предоставлен только преподавателю. Записи могут быть распределены по Категориям. Средство авто-связывания будет подсвечивать любое слово в курсе, которое размещено в Глоссарии. Наведение на подсвеченное слово курсора мышки высвечивает определение этого слова в Глоссарии. *Базисный* Глоссарий очень важен, его творческое применение действительно

помогает воздействовать на студентов. *Совместные* глоссарии может подвигнуть к сотрудничеству в Курсе (это необходимо когда студенты сталкиваются с новыми терминами). Каждому студенту может быть разрешено вносить термин, определение или комментарии на представленные на рассмотрение определения. Разные определения могут оцениваться и преподавателем, и студентами, а определения с наивысшими отметками могут составить *итоговый* глоссарий. Когда Студенты ответственны за создание определений, намного более вероятно, что они запомнят это слово и его корректное определение. Вовлечение в процесс обучения, обсуждения и усовершенствования глоссария может очень существенно помочь студентам продвинуться к тому, чтобы начать употреблять новые термины. Могут быть созданы несколько команд студентов для работы с определениями и ответами. Каждой команде может быть поручено собирать определения в течение одной недели, а остальным командам их ранжировать и комментировать. Другим вариантом может быть ответственность каждой команды за одно определение в одной части курса, а также за ранжирование и комментирование такой работы других команд. После того, как преподаватель и студенты определили термины глоссария, для студентов важно начать их практическое применение в реальных контекстах. Однако, обычно, Студенты неохотно экспериментируют с новыми терминами. Со средством авто-связывания легко распознать, когда слово из Глоссария было использовано на Форуме или в сообщениях на веб Сайте.

Г. *Работа с тестом.* Навигация по тесту содержит набор кнопок с номерами вопроса, щелкнув по кнопке, можно перейти к выполнению соответствующего задания теста. Также, в том случае если тестирование ограничено по времени, на Панели навигации отображается оставшееся время тестирования. Центральная область страницы содержит перечень тестовых заданий. При этом для каждого задания показан балл, который можно получить за верный ответ, а также имеется возможность отметить вопрос. После ответа на все вопросы откроется страница, содержащая статистику всех ответов, на которой нужно щелкнуть по кнопке «отправить всё и завершить тест» и в следующем окне подтвердить отправку. После отправки откроется окно, содержащее результаты тестирования (набранный балл, % правильных ответов, итоговую оценку). Тест может включать в себя вопросы «Верно/неверно» (студент просто отвечает на вопрос, помечая «птичкой» окошко), «Вопросы с кратким ответом» (студент, чаще всего, отвечает одним словом либо Преподователь при составлении Вопроса подсказывает из сколько слов должен состоять ответ), «Вопросы типа Эссе» (студенту требуется лишь написать ответ на поставленный Вопрос в виде эссе), «Вопросы со множественным выбором» (студенту нужно выбрать правильные ответы), «Вопросы на установление соответствия» (студенту нужно выбрать из ниспадающего списка нужный ответ).

Д. *Работа студента с Wiki.* Wiki – это веб Сайт – коллекция совместно созданных веб документов. По существу, страница Wiki является веб страницей, которую каждый в классе может создавать вместе с другими, прямо в браузере, без необходимости знать HTML. Wiki начинается с одной Главной страницы. Каждый автор может добавить другие страницы в Wiki простым созданием ссылки на ещё не существующую страницу. Wiki является быстрым методом для создания содержимого группой. Этот формат используется для создания документов в группе, где все редактируют документ и развивают своё собственное содержимое. Единодушие взглядов возникает во время работы многих людей над документом. Виды Wiki:

– Групповой конспект лекций: студенты имеют возможность объединить все свои заметки. Те, кто пропустил информацию, могут получить её от своих сокурсников. Группа также может решить, какая информация является критической, и сделать на ней особый акцент, подчеркнуть её значение. Групповой конспект лекции может быть сделан всей группой, если число студентов в нём невелико, либо небольшими подгруппами по отдельности. Группы также могут сравнить свои заметки для дальнейшего обсуждения и уточнения.

– Мозговой штурм – это групповой творческий процесс без критики выдвигаемых идей, в котором члены группы поощряются к предложению любых идей, которые они считают подходящими для рассматриваемой ими проблемы. На заседании с личным присутствием членов группы фасилитатор (ведущий) или модератор (сдерживающий) фиксирует идеи, генерируемые участниками мозгового штурма, на большом листе бумаги. Преподаватель может создать онлайн версию этого процесса установкой Wiki для всего класса или для более мелких студенческих групп, попросив всех предлагать свои идеи в Wiki.

*Данный формат работы используется в полном объеме при переводе студентов на дистанционное обучение. В обычном офлайн режиме студенты используют материал, представленный на странице курса.*

**Работа с медиаматериалами.** Самостоятельная работа по дисциплине подразумевает ознакомление студента с видеоматериалами с целью разбора примеров игр и практических кейсов и выполнения заданий и подготовки ответа на вопросы.

Во время выполнения обучающимися внеаудиторной самостоятельной работы и при необходимости преподаватель может проводить консультации за счет общего бюджета времени, отведенного на контактную работу.

#### **4.5. Примерная тематика курсовых работ (проектов)**

Курсовые работы не предусмотрены.

### **V. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

#### **а) литература:**

1. Авдулова, Т. П. Психология игры: учебник для вузов / Т. П. Авдулова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2021. — 232 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-05718-8. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/473227>

2. Патрушева, И. В. Психология и педагогика игры: учебное пособие для вузов / И. В. Патрушева. — Москва: Издательство Юрайт, 2021. — 130 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-09867-9. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/472378>

3. Теория и методика игры: учебник и практикум для вузов / О. А. Степанова, М. Э. Вайнер, Н. Я. Чутко; под редакцией Г. Ф. Кумариной, О. А. Степановой. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2021. — 265 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-06397-4. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/469939>

4. Смирнова Е. О. Психология и педагогика игры: учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. — Москва: Издательство Юрайт, 2021. — 223 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-00219-5. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/469519>

**б) периодические издания** не предусмотрены

**в) список авторских методических разработок** отсутствует

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

<http://elibrary.ru/> – крупнейший российский информационный портал «РУНЭБ».

<http://biblio-online.ru/> – электронно-библиотечная система издательства «Электронное издательство Юрайт»

### **VI. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

#### **6.1. Учебно-лабораторное оборудование:**

Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации укомплектована

специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления информации аудитории: мультимедиапроектор BENQ, ноутбук ASUS A6000, экран ClassicNorma 305\*406MW.

Помещение для самостоятельной работы: аудитория укомплектована специализированной мебелью, оснащена компьютерной техникой: компьютерами (Системный блок Intel Pentium G3250, 3.20GHz, Монитор ViewSonic VA2249S, Системный блок Intel Celeron CPU 430, 1.81GHz, Монитор LG Flatron W1942SE; доска, стационарный проектор Casio XJ-V1, XGA1024\*768) с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.

## 6.2. Программное обеспечение:

### Медиа материалы

1. Пальчиковая гимнастика для дошколят «Дождик» — <https://youtu.be/pihNkPAW44w>
2. Развитие мелкой моторики. Игры с мячиком — <https://youtu.be/B20w70aZPH8>
3. Игра для пальчиков - Муха. Видео для программы развития речи — <https://youtu.be/Pso6vJ6IKoU>
4. Развитие речи. Программа развития. 3-4 года. — <https://youtu.be/4QNvdglnrA>
5. Развитие речи. Игра для пальчиков. Программа развития. Vikaraskina.com — <https://youtu.be/Ygcw5IyGB4I>
6. Как распознать детский аутизм? Симптомы — <https://youtu.be/udNHTyfgUM>

## 6.3. Технические и электронные средства:

В процессе реализации программы используется тематическая подборка медиаконтента для его психологического анализа: художественных и мультипликационных фильмов, рекламы, новостного и сетевого контента, компьютерных игр.

## VII. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

1. Проблемное изложение учебного материала на практических занятиях.
2. Работа в малых группах.
3. Учебная дискуссия.
4. Игровая технология.
5. Информационно-коммуникационные технологии.
6. Дистанционные образовательные технологии.
7. Групповые и индивидуальные консультации.

### Наименование тем занятий с использованием активных форм обучения

Тема занятия	Вид занятия	Форма / Методы интерактивного обучения	Кол-во часов
Тема 1	практическое	Анализ кейсов	4
Тема 2.	практическое	Групповая дискуссия	2
Тема 3.	практическое	Анализ кейсов	10
Тема 4.	практическое	Групповая дискуссия	4
<b>Итого часов</b>			<b>20</b>

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

### Оценочные средства (ОС):

#### 11.1. Оценочные средства для входного контроля:

Выберите правильный ответ

#### 1. Классификация детских игр, предложенная К. Гроссом:

1. игры-упражнения, символические игры, игры с правилами,

2. творческие игры и игры с правилами,  
3. игры, возникающие по инициативе детей; по инициативе взрослых; народные  
игры,

4. игры экспериментальные, игры обычных функций.

2. В основу классификации игрушек Е.А. Флериной положен:

1. способ изготовления,
2. вид материала,
3. способ использования детьми,
4. вид игр.

3. Дидактические игрушки – это:

1. лото, домино, конструктор, барабан.
2. кукла, мяч, пирамидка,
3. игрушка - дергунчик, серсо, дудочка, юла,
4. пирамидка, матрешка, разрезные картинки.

4. Сюжетно-ролевая игра – это ...:

1. деятельность, строго регламентируемая взрослым,
2. деятельность творческая,
3. самостоятельная творческая деятельность,
4. деятельность, осуществляемая по специально заданной программе.

5. В сюжетно-ролевой игре начинают формироваться элементы таких видов деятельности, как:

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

6. Основные сюжеты игр детей старшего дошкольного возраста:

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

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

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

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

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

9. Приемы прямого руководства игрой детей:

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

10. Возникновение ознакомительной игры в раннем возрасте:

1. 1 год,
2. 1,5 года,

3. 2 года,
4. 2,5 года
5. 3 года.

11.2. Оценочные средства текущего контроля:

*Примеры вопросов для собеседования:*

1. Игры, игротехники, игротехнологии. Значение игр.
  2. Ловушка – понятие и виды.
  3. Действия игры – определение, виды и особенности.
  4. Антитезисы - внешнее освобождение от игры. Избегание лжи.
  5. Контракты. Заключение контракта и его структура.
  6. Особенности игр.
  7. Игры первой степени. Игры второй степени. Игры третьей степени.
  8. Формула игры.
  9. Драматический треугольник С. Карпмана.
  10. Игры маленьких детей.
  11. Семейные игры.
  12. Административные или чиновные игры.
  13. Психологические теории деловых игр и игротехнологий.
  14. Игра как социокультурный феномен. Функции игры.
  15. Общие черты социальной игровой технологии. Частное и общее определение деловой игры.
  16. Методологические принципы игры. Функции и задачи.
  17. Классификация игр.
  18. Этапы развития игровой технологии
  19. Использование игровых технологий в современном социуме.
  20. Игротехнологии в моделировании и прогнозировании.
- 11.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации (в форме экзамена).

№п\п	Вид контроля	Контролируемые темы (разделы)	Компетенции, компоненты которых контролируются
1.	Входной	Тема 1.1.	ПК-3
2.	Текущий	Темы 1.2. – 2.3.	ПК-3
3.	Промежуточный	Темы 1.1. – 2.4.	ПК-3

**Примерный перечень вопросов к экзамену**

- Игры, игротехники, игротехнологии.  
 Функции игры. Роль игры в психическом развитии.  
 Ловушка – понятие и виды.  
 Действия игры – определение, виды и особенности.  
 Антитезисы - внешнее освобождение от игры. Избегание лжи.  
 Контракты. Заключение контракта и его структура.  
 Игры первой степени. Игры второй степени. Игры третьей степени.  
 Формула игры.  
 Драматический треугольник С. Карпмана.  
 Игры маленьких детей.  
 Семейные игры.  
 Административные или чиновные игры.  
 Психологические теории деловых игр и игротехнологий.  
 Игра как социокультурный феномен. Функции игры.



Общие черты социальной игровой технологии. Частное и общее определение деловой игры.

Методологические принципы игры. Функции и задачи.

Классификация игр.

Этапы развития игровой технологии

Использование игровых технологий в современном социуме.

Игротехнологии в моделировании и прогнозировании.

Игровые технологии в организации и управлении.

Игротехнологии в психологии и педагогике.

Понятие игровой группы. Групповая динамика.

Профессиональная карьера как область использования игротехнологий

Профессиональная карьера игротехника. Режиссура.

Личностные факторы в игротехнологиях.

Игротехнологии и пути личностного самосовершенствования.

Концептуальные основы игровых технологий.

Технология конструирования и реализации игр для детей, подростков и взрослых.

Игровая позиция психолога (педагога).

Принципы разработки и формы реализации игры в коррекционной работе.

Игра в профилактике, диагностике и коррекции недостатков когнитивного и личностного развития.

Технология развивающих игр.

Технология организации и проведения деловых игр.

Технология организации и проведения дидактических игр.

Игры с правилом.

Технология организации и проведения маршрутных игр и тренингов.

Технология организации и проведения трансформационных игр.

Влияние компьютерных игр на развитие детей.

Модели игротерапии

Использование игры в сказкотерапии.

Правила организации игрового процесса.

Игровые платформы.

Использование ассоциативных и метафорических карт в игре.

### **Примерные задания**

Задание 1. Приведите определение понятия, раскройте его структуру, приведите примеры для развития ребенка в раннем и дошкольном возрасте - игровые технологии.

Задание 2. Приведите определение понятия, раскройте его структуру, приведите примеры для развития ребенка в младшем возрасте – игровая деятельность.

Задание 3. Приведите определение понятия, раскройте его структуру, приведите примеры для развития ребенка в подростковом возрасте – Психолого-педагогическая характеристика различных видов игр.

Задание 4. Приведите определение понятия, раскройте его структуру, приведите примеры для развития ребенка в юношеском возрасте - Игровые условия игровой деятельности.

Ситуация 1. К детям подошел Андрей: "Возьмите меня играть в поезд!?" - Нет, поезд уже отходит от станции, и мы никого не принимаем, - ответили "пассажиры". Мальчик поспешил к другой группе. - Можно мне с вами? - Нет, нас и так много, - ответили дети. Андрею одному было скучно, и он пошел к группе детей, играющих в настольный хоккей. - А можно и мне поиграть? - Нет, - ответили ему мальчики, - мы сами хотим играть. Мальчик, опустив голову, медленно отходит от детей, останавливается у окна и ждет, когда за ним придут родители.

Определите, почему Андрей остался один? Как поступить воспитателю в данной ситуации?

Ситуация 2. Мальчики собирались играть в пограничников и принялись распределять роли. - Чур, я командир, - сказал Миша. - Ты вчера командовал! Ты и так всегда командир, - недовольны ребята. - Подумайте, дети, как поступить, чтобы никому не было обидно, - обратился к воспитанникам педагог.

Какие приемы, помогающие справедливо разрешить подобные споры, вы будете использовать в своей практике? Какие правила распределения ролей в игре доступны дошкольникам? Как вы относитесь к желанию Миши быть командиром? Какие черты личности проявляются у него? Нуждается ли он в коррекции?

Ситуация 3. Известно, что уборка игрушек доставляет много хлопот взрослым и дети выполняют ее без желания. Приобщать к этому малышей лучше всего при помощи игры. - Машины уже все перевезли, что нужно? Еще немного осталось? Ну вот, теперь все перевезли, пора им в гараж. Здесь на полке у них гараж. «Ду-ду-ду... - поехали в гараж».

Какие еще игровые приемы помогут навести порядок в игрушечном хозяйстве? Как в зависимости от возраста детей усложняются приемы и требования к воспитанникам?

Ситуация 4. Педагогическая ситуация Коля (3 года) мешает сверстнику Саше играть. Он отбирает у него игрушки. Первая воспитательница говорит ему, что он плохой и жадный мальчик. Вторая воспитательница обращает внимание Коли на то, как хорошо играл Саша. Затем она посоветовала играть вместе, сказав, что вдвоем будет веселее и интереснее.

Проанализируйте действия воспитателей.

Ситуация 5. Перед началом игры, по условию которой надо было разбиться на пары, воспитатель поставил Нину в пару с новой девочкой Аней 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 выполнять игровые действия так же хорошо, как Нина.

Какие качества личности воспитываются у детей в данной ситуации? Проанализируйте действия воспитателя.

Ситуация 6. Прежде чем предложить детям строить улицу, воспитатель одной группы повел их на экскурсию. Во время экскурсии воспитатель обратил внимание детей на постройки домов разных видов, их пропорции, указал на расположение окон, балконов, дверей, карнизов, ознакомил с проезжей частью улицы, тротуарами, бордюрами и т.п. Воспитатель другой группы такой предварительной работы не провел, а сразу предложил детям начать постройку.

Дети, какой группы выполнили работу более правильно? В какой группе постройки будут разнообразными и интересными?

Ситуация 7. К Кириллу (7 лет) пришел в гости Андрюша (6 лет). Мальчики увлеченно играют уже целый час в новую настольно-печатную игру «Золотой ключик» (типа «Лабиринт»), которую принес Андрей. Мама раздраженно кричит на сына: «Кирилл, тебе уже скоро в школу, а ты все как маленький, играешь целыми днями. Лучше бы считать научился!» «Я умею!» - обиженно отвечает Кирилл и продолжает играть.

Как вы думаете, права ли мама, которая не придает особого значения дидактической игре? Обоснуйте свой ответ. (В чем обучающая задача этой игры?) Прав ли Кирилл, когда сказал, что умеет считать? Смог бы он без навыка счетной деятельности осуществлять игровые действия?

Ситуация 8. Лена (2 года 8 мес.) принесла в группу новую игрушку - красивого котенка. На прогулке Юра выхватил игрушку у девочки, несмотря на её протесты, повертел в руках и бросил в лужу. Лена горько заплакала, прижимая к себе испачканного котенка.

Объясните возможные причины поведения Юры? Какие особенности малышей следует учесть педагогу, чтобы правильно среагировать на происшедшее?

Ситуация 9. Ребенка, входящего утром в группу, воспитатель, поздоровавшись, приглашает к столу, где лежат специально приготовленные картинки или предметы. Проведя запланированный разговор о них, педагог интересуется: "Во что ты хочешь поиграть?" либо

"Чем ты хочешь заняться?". Выслушав желание ребенка, воспитатель либо одобряет выбор, либо советует поиграть во что-то другое. Например, Сережа захотел взять самосвал, но им уже играет Дима, и взрослый предлагает взять машину для перевозки молока.

Выскажите свое мнение о подобных утренних диалогах. Не лучше ли предоставить ребятам свободу выбора занятий по интересам? Аргументируйте свое мнение.

Ситуация 10. Трое детей бегают по участку, наталкиваясь на своих товарищей и падая после столкновения. На замечание воспитателя они отвечают, что они автомобили, на дороге авария.

Какой должна быть реакция педагога: - запретить играть, - переключить внимание детей на другую игру, - продолжить эту игру вступив в неё? Есть ли у вас другие предложения?

**Итоговая оценка выставляется в ведомость согласно следующему правилу:**

Критерии оценивания компетенции	Итоговая оценка
Не владеет теоретическими основами дисциплины и научной терминологией, демонстрирует отрывочные знания, не способен иллюстрировать ответ примерами, допускает множественные существенные ошибки в ответе.	неудовлетворительно
Владеет частично теоретическими основами дисциплины и научной терминологией, фрагментарно способен иллюстрировать ответ примерами, допускает несколько существенных ошибок в ответе.	удовлетворительно
Владеет теоретическими основами дисциплины и научной терминологией, грамотно излагает материал и способен иллюстрировать ответ примерами, фактами, данными научных исследований, применять теоретические знания для решения практических задач, но допускает отдельные несущественные ошибки.	хорошо
В полной мере владеет теоретическими основами дисциплины и научной терминологией, грамотно излагает материал и способен иллюстрировать ответ примерами, фактами, данными научных исследований, применять теоретические знания для решения практических задач.	отлично

**Разработчик:** доцент А.Ю. Качимская, доцент Л.В. Скорова.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению 44.04.02 Психолого-педагогическое образование.

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