

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Райхерт Татьяна Николаевна
Должность: Директор
Дата подписания: 10.11.2022 14:46:54
Уникальный программный ключ:
c914df807d771447164c08ee17f8e2f93dde816b

Министерство просвещения Российской Федерации
Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал)
Федерального государственного автономного образовательного учреждения
высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»

Факультет психолого-педагогического образования
Кафедра психологии и педагогики дошкольного и начального образования

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.О.06.ДВ.01.01 ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ**

Уровень высшего образования	Бакалавриат
Направление подготовки	44.03.02 Психолого-педагогическое образование
Профили	«Психология и педагогика начального образования»
Форма обучения	Заочная

Рабочая программа дисциплины «ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ». Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал) федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования «Российский государственный профессионально-педагогический университет», Нижний Тагил, 2022. 14 с.

Настоящая программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению 44.03.02 Психолого-педагогическое образование (№ 122 от 22.02.2018) и по

Автор: канд. пед. наук, доцент, доцент кафедры ППО _____ А.В. Соколова

Одобен на заседании кафедры ППО 17 июня 2022 г., протокол № 10

Заведующий кафедрой ППО _____ Е.В. Малеева

Рекомендован к печати методической комиссией ФППО 21 июня 2022 г., протокол № 4

Председатель методической комиссии ФППО _____ Е.С. Зубарева

© Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал) федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования «Российский государственный профессионально-педагогический университет», 2022.

© А.В. Соколова, 2022.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.....	4
2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	4
3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.....	4
4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	6
4.1. Объем дисциплины и виды контактной и самостоятельной работы.....	6
4.2. Учебно-тематический план.....	7
5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ	9
6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ	10
6.1. Организация самостоятельной работы студентов	10
6.2. Организация текущего контроля и промежуточной аттестации	10
7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	12
8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.....	14

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины — создание условий для развития профессиональной компетентности в сфере применения игровых технологий в образовании.

Задачи дисциплины:

- формирование базовой системы знаний о теоретических основах применения игровых технологий в образовании;
- развитие профессиональных умений по применению игровых технологий в образовании;
- развитие навыков владения игровыми технологиями в образовании.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ относится к дисциплинам по выбору обязательной части программы подготовки бакалавров по направлению 44.03.02 Психолого-педагогическое образование как составная часть модуля психология и педагогика младшего школьного возраста.

Содержание программы обусловлено вводным и, одновременно, базовым характером дисциплины в процессе формирования компетентности будущего специалиста в сфере образования.

«ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ» имеет связь с целым рядом дисциплин психолого-педагогического модуля, в рамках которого осуществляется становление ряда универсальных и общепрофессиональных компетенций. Непосредственно ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ связано с такими дисциплинами, как «Психология дошкольного возраста», «Образовательные программы для детей дошкольного возраста», «Психолого-педагогические технологии работы с детьми раннего и дошкольного возраста».

3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие следующих компетенций:

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Совместная и индивидуальная учебная и воспитательная деятельность обучающихся	ОПК3. Способен организовывать совместную и индивидуальную учебную и воспитательную деятельность обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями, в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов	ИОПК 3.1. Знает основные требования федеральных государственных образовательных стандартов, предъявляемые к организации учебной и воспитательной деятельности обучающихся, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями
		ИОПК 3.2. Умеет организовать совместную и индивидуальную учебную и воспитательную деятельность обучающихся, применяя технологии инклюзивного образования
		ИОПК 3.3. Подготовлен к взаимодействию с другими специалистами для организации психолого-медико-педагогического консультирования и оказания адресной помощи обучающимся с особыми

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
		образовательными потребностями
	ПК5. Способен участвовать в проектировании предметной среды образовательной программы	ИПК 5.1. Знает компоненты образовательной среды и их дидактические возможности; принципы и подходы к организации предметной среды для обучения учебным предметам в начальных классах
		ИПК 5.2. Умеет обосновывать и включать этнокультурные объекты в образовательную среду и процесс обучения; использовать возможности социокультурной среды региона в целях достижения целевых ориентиров и результатов обучения
		ИПК 5.3. Владеет умениями по проектированию элементов предметной среды с учетом возможностей конкретного региона
	ПК7. способен организовывать различные виды деятельности детей, осуществляемые в раннем и дошкольном возрасте: предметную, познавательно-исследовательскую, игру (ролевую, режиссерскую, с правилами), продуктивную, конструирование.	ИПК 7.1. Знает возрастные, психофизиологические особенности становления и развития различных видов деятельности детей дошкольного возраста; специфические задачи обучения, воспитания и развития, реализуемые посредством различных видов деятельности; современные подходы и технологии организации и руководства различными видами деятельности детей раннего и дошкольного возраста
		ИПК 7.2. Умеет организовывать различные виды деятельности детей раннего и дошкольного возраста; - создавать условия для обучения, воспитания и развития в процессе организации различных видов деятельности; - оказывать недирективную помощь и поддержку инициативы и самостоятельности детей в разных видах деятельности
		ИПК 7.3. Владеет технологиями организации различных видов деятельности; способами организации взаимодействия детей и взрослых в разных видах деятельности
	ПК18. Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик и современных образовательных технологий	ИПК 18.1. Знает: концептуальные положения и требования к организации образовательного процесса в предметных областях, определяемые ФГОС начального общего образования, особенности проектирования образовательного процесса, подходы к планированию образовательной деятельности, содержание учебных

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
		предметов в начальных классах, формы, методы и средства обучения, современные образовательные технологии, методические закономерности их выбора; особенности частных методик организации обучения учебным предметам в начальных классах
		ИПК 18.2. Умеет: проектировать элементы образовательной программы, рабочую программу педагога по учебным предметам в начальной школе, формулировать дидактические цели и задачи обучения и реализовывать их в образовательном процессе; планировать, моделировать и реализовывать различные организационные формы в процессе обучения (урок, экскурсию, домашнюю, внеклассную и внеурочную работу); обосновывать выбор методов обучения и образовательных технологий, применять их в образовательной практике, исходя из особенностей содержания учебного материала, возраста и образовательных потребностей обучаемых; планировать и комплексно применять различные средства обучения
		ИПК 18.3. Владеет умениями по планированию и проектированию образовательного процесса; методами обучения учебным предметам в начальных классах и современными образовательными технологиями
	ПК20. Способен организовать деятельность обучающихся, направленную на развитие интереса к учебному предмету в рамках урочной и внеурочной деятельности.	ИПК 20.1. Знает способы организации образовательной деятельности обучающихся при обучении учебным предметам в начальных классах
		ИПК 20.2. Умеет организовывать различные виды деятельности обучающихся в образовательном процессе; применять приемы, направленные на поддержание познавательного интереса
		ИПК 20.3. Владеет умениями по организации разных видов деятельности обучающихся и приемами развития познавательного интереса

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Объем дисциплины и виды контактной и самостоятельной работы

Вид работы	Форма обучения	
	очная	заочная

	Кол-во часов	Кол-во часов
Общая трудоемкость дисциплины по учебному плану	0	72
Контактная работа, в том числе:	0	22
Лекции	0	12
Практические занятия	0	8
Самостоятельная работа	0	52
Подготовка к экзамену, сдача экзамена	0	
Подготовка к зачету, сдача зачета	0	4

Вид работы	Кол-во часов
Общая трудоемкость дисциплины по учебному плану	0
Контактная работа, в том числе:	0
Лекции	0
Практические занятия	0
Самостоятельная работа	0
Подготовка к экзамену, сдача экзамена	0
Подготовка к зачету, сдача зачета	0

4.2. Учебно-тематический план

Заочная форма обучения

Наименование разделов и тем дисциплины	Всего часов	Контактная работа		Сам. работа	Формы текущего контроля успеваемости
		Лекции	Практ. занятия		
Тема 1. Игровые технологии в образовании	7	2	0	5	Оценивание высказываний по ПОПС-формуле Оценивание докладов, проектов игр и реализованных игр
Тема 2. Организация предметно-игровой среды в образовании	7	2	0	5	Оценивание высказываний по ПОПС-формуле Оценивание докладов, проектов игр и реализованных игр
Тема 3. Сюжетные игры в образовании	7	2	0	5	Оценивание высказываний по ПОПС-формуле Оценивание докладов, проектов игр и реализованных игр
Тема 4. Театрализованные игры в образовании	7	0	2	5	Оценивание высказываний по ПОПС-формуле Оценивание докладов, проектов игр и реализованных игр

Наименование разделов и тем дисциплины	Всего часов	Контактная работа		Сам. работа	Формы текущего контроля успеваемости
		Лекции	Практ. занятия		
Тема 5. Строительно-конструктивные игры в образовании	8	0	2	6	Оценивание высказываний по ПОПС-формуле Оценивание докладов, проектов игр и реализованных игр
Тема 6. Дидактические игры в образовании	6	2	0	4	Оценивание высказываний по ПОПС-формуле Оценивание докладов, проектов игр и реализованных игр
Тема 7. Развивающие игры в образовании	6	2	0	4	Оценивание высказываний по ПОПС-формуле Оценивание докладов, проектов игр и реализованных игр
Тема 8. ТРИЗ игры в образовании	6	2	0	4	Оценивание высказываний по ПОПС-формуле Оценивание докладов, проектов игр и реализованных игр
Тема 9. Подвижные игры в образовании	3	0	1	2	Оценивание высказываний по ПОПС-формуле Оценивание докладов, проектов игр и реализованных игр
Тема 10. Игра-экспериментирование в образовании	4	0	1	3	Оценивание высказываний по ПОПС-формуле Оценивание докладов, проектов игр и реализованных игр
Тема 11. Компьютерные игры в системе образования	7	0	2	5	Оценивание докладов, проектов игр и реализованных игр
Подготовка и сдача зачета	4	0	0	4	Оценивание ответа на зачете
Всего по дисциплине	72	12	8	52	

4.3. Содержание дисциплины

Тема 1

Игровые технологии: сущность, содержание, структура и основные требования. Виды игр. Принципы организации игровой технологии. Этапы игровой технологии. Позиция педагога в игре.

Тема 2

Принципы создания предметно-развивающей среды в помещении образовательной организации. Типология игровых материалов и критерии их психолого-педагогической экспертизы. Виды деятельности детей (игровая, продуктивная, познавательная, физическая активность) и необходимые для них игрушки и игровые материалы.

Тема 3

Понятие сюжетно-ролевой игры, структура сюжетно-ролевой игры, закономерности развития сюжетно-ролевой игры. Проектирование сюжетно-ролевой игры.

Тема 4

Понятие театрализованной игры, классификация театрализованных игр, формы организации театрализованной деятельности, типы занятий, виды театра и театральных кукол, основные этапы работы над созданием спектакля. Проектирование театрализованных игр.

Тема 5

Понятие строительно-конструктивной игры, классификация строительно-конструктивных игр, виды строительно-конструктивного материала, основные этапы строительно-конструктивной игры. Проектирование строительно-конструктивной игры.

Тема 6

Дидактическая игра: сущность, содержание, структура. Виды дидактических игр. Технология конструирования дидактических игр. Принципы и приемы педагогического сопровождения дидактической игры. Проектирование дидактической игры.

Тема 7

Развивающая игра: сущность и содержание, структура. Структура развивающей игры. Виды развивающих игр. Принципы и приемы педагогического сопровождения развивающей игры. Проектирование развивающей игры.

Тема 8

ТРИЗ игра: сущность и содержание. Виды ТРИЗ игр. Создание игрового противоречия как основа использования «мозгового штурма». Игровые оболочки тризовских занятий. Воображаемые ситуации и их роль в системе ТРИЗ. Противоречия ТРИЗ как технологии обучения. «Правила безопасности» в использовании ТРИЗ.

Тема 9

Подвижная игра: сущность и содержание. Классификация подвижных игр. Методика проведения подвижных игр. Выбор игры. Создание интереса к игре. Объяснение игры. Распределение ролей в игре. Руководство ходом игры. Варьирование и усложнение подвижных игр. Проектирование подвижной игры.

Тема 10

Понятие игра-экспериментирование, приемы педагогического сопровождения игры-экспериментирования. Проектирование игры-экспериментирования.

Тема 11

Понятие компьютерной игры, виды компьютерных игр, принципы педагогического сопровождения компьютерной игрой, приемы педагогического сопровождения компьютерной игрой. Проектирование компьютерной игры.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Обучение по дисциплине «ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ» целесообразно построить с использованием компетентного подхода, в рамках которого образовательный процесс строится с учетом специфики будущей профессиональной деятельности студентов. Содержание лекций предусматривает изучение теоретических вопросов, связанных с освоением педагогической терминологии, рассмотрением основ профессиональной деятельности. На практических занятиях осуществляется анализ теоретических положений, освоение навыков их применения для

решения конкретных профессиональных и социальных ситуаций.

Лекционные занятия должны стимулировать познавательную активность студентов, поэтому преподавателю необходимо обращаться к примерам, взятым из практики, включать проблемные вопросы, применять визуальные средства обучения, практиковать лекцию «со стопами» или с привлечением к ее чтению самих студентов.

На практических занятиях необходимо применять интерактивные методы обучения: разбор конкретных правовых ситуаций, учебные дискуссии, деловые игры. При организации образовательной деятельности следует использовать как индивидуальные, так групповые формы работы.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

6.1. Организация самостоятельной работы студентов

Самостоятельная работа студентов включает изучение вопросов, вынесенных за рамки аудиторных занятий, расширение и углубление знаний по темам, рассмотренным на лекционных занятиях. При подготовке к практическим занятиям студенты изучают учебные тексты и нормативные документы, выполняют тренировочные задания, решают задачи, разрабатывают проекты, готовят доклады, подбирают примеры судебной практики. Письменные работы преподавателем проверяются выборочно, устные выступления оцениваются в ходе практического занятия.

Тематика практических занятий

Практические занятия по теме 4. Театрализованные игры в образовании

Практическое занятие 1

Вопросы для обсуждения

1. Охарактеризовать специфику и особенности организации театрализованных игр.
2. Подобрать диагностические методики для исследования особенностей театрализованной игры.
3. Организовать наблюдение за играющими детьми и зафиксировать основные действия педагога и детей в соответствии с этапами театрализованной игры (возникновение игры, развитие и завершение). результаты наблюдения оформить в таблицу по форме:

этап игры	действия воспитателя	действия детей
возникновение игры		
развитие игры		
завершение игры		

4. На основе наблюдений проанализировать театрализованную игру.
5. Спланировать систему театрализованных игр.

Практическое занятие 2

Вопросы для обсуждения

1. Составить схему театрализованной игры.
1. Разработать проект театрализованной игры: тема, возраст, цель, задачи, планируемый результат, временные рамки, принципы организации, методические рекомендации, схема управления игрой, ход игры.
2. Разработать эскиз уголка театрализованной деятельности.
3. Создать электронную страницу: «Виды театра и театральных кукол» книги «Игровые технологии в образовании».

Практические занятия по теме 5. Строительно-конструктивные игры в образовании

Практическое занятие 1

Вопросы для обсуждения

1. Охарактеризовать специфику и особенности организации строительно-конструктивных игр.

2. Подобрать диагностические методики для исследования особенностей строительно-конструктивной игры.

3. Организовать наблюдение за играющими детьми и зафиксировать основные действия педагога и детей в соответствии с этапами строительно-конструктивной игры (возникновение игры, развитие и завершение). Результаты наблюдения оформить в таблицу по форме:

Этап игры	Действия воспитателя	Действия детей
Возникновение игры		
Развитие игры		
Завершение игры		

4. На основе наблюдений проанализировать строительно-конструктивную игру.

5. Спланировать систему строительно-конструктивных игр.

Практическое занятие 2

Вопросы для обсуждения

1. Составить схему строительно-конструктивной игры.

2. Разработать проект строительно-конструктивной игры.

3. Разработать эскиз уголка строительно-конструктивной деятельности.

4. Создать электронную страницу: «Строительно-конструктивный материал для организации деятельности детей» книги «Игровые технологии в образовании».

Практические занятия по теме 9. Подвижные игры в образовании

Практическое занятие

Вопросы для обсуждения

1. Составить библиографический обзор статей из педагогических журналов по проблеме педагогического сопровождения подвижной игры в дошкольном образовании: подвижная игра: сущность и содержание; классификация подвижных игр; методика проведения подвижных игр; выбор игры; создание интереса к игре; объяснение игры; распределение ролей в игре; руководство ходом игры; варьирование и усложнение подвижных игр.

2. Подготовить презентацию содержания статьи (одной на выбор).

3. Охарактеризовать специфику и особенности организации подвижных игр.

4. Подобрать диагностические методики для исследования особенностей подвижной игры дошкольников.

5. Спланировать систему подвижных игр.

6. Составить схему подвижной игры.

7. Разработать проект подвижной игры.

8. Создать электронную страницу: «Подвижные игры в образовании» книги «Игровые технологии в образовании».

Практическое занятие по теме 10. Игра-экспериментирование в образовании

Вопросы для обсуждения

1. Составить библиографический обзор статей из педагогических журналов по проблеме педагогического сопровождения игры-экспериментирования в образовании.

2. Подготовить презентацию содержания статьи (одной на выбор).

1. Охарактеризовать специфику и особенности организации образовательной деятельности с использованием игр-экспериментирований.

2. Разработать эскиз уголка для организации игры-экспериментирования.

3. Спланировать систему игр-экспериментирований.

1. Разработать каталог игр-экспериментирований.

2. Создать электронную страницу: «Игра-экспериментирование в образовании» книги «Игровые технологии в образовании».

Практические занятия по теме 11. Компьютерные игры в системе образования

Практическое занятие 1

Вопросы для обсуждения

1. Составить библиографический обзор статей из педагогических журналов по проблеме педагогического сопровождения компьютерной игры в дошкольном образовании.

2. Подготовить презентацию содержания статьи (одной на выбор).

3. Охарактеризовать специфику и особенности компьютерных игр.

Практическое занятие 2

Вопросы для обсуждения

1. Спланировать систему компьютерных игр.

2. Разработать каталог компьютерных игр.

3. Подготовиться к демонстрации компьютерной игры (из составленного каталога).

4. Создать электронную страницу: «Компьютерная игра в образовании» книги «Игровые технологии в образовании».

6.2. Организация текущего контроля и промежуточной аттестации

Текущий контроль качества усвоения учебного материала ведется в ходе практических занятий в форме опросов (устных и письменных), тестирования, собеседования, контроля и оценки выполненных практических заданий. В процессе ведения дисциплины со студентами очной формы обучения может быть использована накопительная балльно-рейтинговая система оценки учебных достижений обучающихся.

Промежуточная аттестация по данной дисциплине проводится в форме зачета (заочная форма обучения). На зачете студент должен дать устный ответ на два вопроса, изложенные в билете.

Примерные вопросы к зачету

Примерные основные вопросы для проведения промежуточной аттестации

1. Игровые технологии: сущность, содержание, структура и основные требования, виды, принципы организации, этапы игровой технологии.

2. Охарактеризовать специфику и особенности организации сюжетных игр.

3. Охарактеризовать специфику и особенности организации театрализованных игр.

4. Охарактеризовать специфику и особенности организации строительно-конструктивных игр.

5. Дидактическая игра: сущность, содержание, структура, виды.

6. Дидактическая игра: принципы, приемы, технология конструирования дидактических игр.

7. Развивающая игра: сущность и содержание.

8. Развивающая игра: структура и виды.

9. Развивающая игра: принципы и приемы педагогического сопровождения развивающей игры.

10. Подвижная игра: сущность и содержание.

11. Подвижная игра: классификация подвижных игр.

12. Подвижная игра: методика проведения подвижных игр.

13. ТРИЗ игра: сущность и содержание.

14. ТРИЗ игра: виды, структура.

15. ТРИЗ игра: технология.

16. Проблемно-игровая ситуация: сущность и содержание.

17. Проблемно-игровая ситуация: виды, структура.

18. Проблемно-игровая ситуация: технология.

19. Игра-экспериментирование: сущность и содержание.

20. Игра-экспериментирование: виды, структура.

21. Игра-экспериментирование: технология.
22. Компьютерная игра: сущность и содержание.
23. Компьютерная игра: виды, структура.
24. Компьютерная игра: технология.

Примерные дополнительные вопросы для проведения промежуточной аттестации

1. Принципы создания предметно-развивающей среды в помещении образовательной организации.
2. Типология игровых материалов и критерии их психолого-педагогической экспертизы.
3. Виды деятельности детей (игровая, продуктивная, познавательная, физическая активность) и необходимые для них игрушки и игровые материалы.
4. Разновидности творческих игр дошкольников (сюжетно-ролевая, режиссерская, театрализованная, строительно-конструктивная).
5. Современные концепции развития творческих игр.
6. Концепция комплексного руководства детской игрой (Е. В. Зворыгина, С. Л. Новоселова).
7. Охарактеризовать специфику и особенности организации образовательной деятельности с использованием развивающих игр.
8. Охарактеризовать специфику и особенности организации образовательной деятельности с использованием подвижных игр.
9. Охарактеризовать специфику и особенности организации образовательной деятельности с использованием ТРИЗ игр.
10. Охарактеризовать специфику и особенности организации образовательной деятельности с использованием проблемно-игровых ситуаций.
11. Охарактеризовать специфику и особенности организации образовательной деятельности с использованием игр-экспериментирований.
12. Охарактеризовать специфику и особенности компьютерных игр.

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Основная литература:

1. Соколова, А. В. Игры и игрушки для детей раннего и дошкольного возраста : учеб. пособие [Текст] / А. В. Соколова. – Нижний Тагил: Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал) ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», 2018. – 89 с.
2. Соколова, А. В. Практикум по организации игровой деятельности : учеб. пособие [Текст] / А. В. Соколова. – Нижний Тагил: Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал) ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», 2018. – 112 с.
3. Теория и методика игры: учебник и практикум для академического бакалавриата / 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, 2019. — 265 с. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт. — URL: <https://biblio-online.ru/bcode/433786>.

Дополнительная литература:

1. Современные технологии игрового обучения дошкольников [Текст] : учебно-методическое пособие для вузов, обучающихся по направлению 050700 Педагогика / Т. Л. Аракелова ; Федер. агентство по образованию, Нижнетагил. гос. соц.-пед. акад. — Нижний Тагил : НТГСПА, 2009. — 151 [6] с.
2. Психология игры [Текст] / Д. Б. Эльконин ; Акад. пед. наук СССР. — Москва : Педагогика, 1978. — 301 [4] с.
3. Развивающие игры [Текст] : практическое пособие для родителей, учителей и

воспитателей / Н. Е. Граш [и др.]. — Ростов-на-Дону : Феникс, 2010. — 92 [1] с.

4. Развивающие игры [Текст] / В. Бачурина ; ил. И. Г. Тураевой. — Москва : Эксмо, 2006. — 158 [1] с.

Интернет-ресурсы:

1. Всероссийская ассоциация по играм в образовании [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.rage-portal.ru/>.

2. Игра и дети: электронный журнал [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.i-deti.ru/>.

Программное обеспечение общего и профессионального назначения: LibreOffice, LibreOffice Base, LibreOffice Impress, Kaspersky Endpoint Security – 300, Adobe Reader.

Информационные системы и платформы:

1. Среда электронного обучения «Русский Moodle» (<https://do.ntspi.ru/>).

2. Интернет-платформа онлайн-курсов со свободным кодом «Open edX» (<https://www.edx.org/>).

3. Интернет-платформа онлайн-курсов «Открытое образование» (<https://openedu.ru/>).

4. Электронная информационно-образовательная среда РГППУ (<https://eios.rsvpu.ru/>).

5. Платформа для организации и проведения вебинаров «Mirapolis Virtual Room».

8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебная аудитория № 113Б для проведения занятий лекционного типа, семинарского (практического) типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации:

- комплект учебной мебели для обучающихся (26 посадочных мест);
- комплект мебели для преподавателя (1 рабочее место);
- технические средства обучения: ноутбук, телевизор;
- вспомогательные средства обучения: наборы учебно-наглядных пособий, тематические иллюстрации, плакаты;
- комплект лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства.