

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Райхерт Татьяна Николаевна
Должность: директор
Дата подписания: 10.10.2023 08:10:36
Уникальный программный ключ:
c914df807d771447164508ee1758e2f93dde816b

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.08.09 ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ

Направление подготовки	44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
Профили программы	«Начальное образование и дошкольное образование»
Автор	к.п.н., доцент Малеева Е..В.

Одобрена на заседании кафедры ППО протокол от 28.08.2023 г. № 1.

Рекомендована к использованию в образовательной деятельности методической комиссией ФППО 29.08.2023 г. протокол от № 1.

Нижний Тагил
2023

СОДЕРЖАНИЕ

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.....	3
2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.....	3
3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	3
4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.....	3
4.1. Объем дисциплины и виды контактной и самостоятельной работы	3
4.2. Учебно-тематический план	4
4.3. Содержание дисциплины	4
5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ.....	5
6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.....	5
7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	6

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

Дисциплина «Игровые технологии в образовании» относится к обязательной части программы подготовки бакалавров по направлению 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) как составная часть предметно-методического модуля по профилю «Дошкольное образование».

Дисциплина «Игровые технологии в образовании» изучается в 10 семестре и имеет связь с такими дисциплинами, как «Дошкольная педагогика», «Организация образовательного процесса в дошкольных образовательных организациях», «Социально-коммуникативное развитие дошкольников». Дисциплина «Игровые технологии в образовании» является одной из базовых для формирования профессиональных компетенций педагога дошкольной образовательной организации.

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
Психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности	ОПК-6. Способен использовать психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями	ОПК 6.1. Осуществляет отбор психолого-педагогических технологий (в том числе инклюзивных) и применяет их в профессиональной деятельности с учетом различного контингента обучающихся
		ОПК 6.2. Применяет специальные технологии и методы, позволяющие проводить индивидуализацию обучения, развития, воспитания, формировать систему регуляции поведения и деятельности обучающихся
	ПК 3. Способен формировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов	ПК-3.1. Владеет способами интеграции учебных предметов для организации развивающей учебной деятельности (исследовательской, проектной, групповой и др.)
		ПК-3.2. Использует образовательный потенциал социокультурной среды региона в образовательной деятельности по освоению образовательных областей в соответствии с программами дошкольного образования

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Объем дисциплины и виды контактной и самостоятельной работы

Вид работы	Кол-во часов
Общая трудоемкость дисциплины по учебному плану	180
Контактная работа, в том числе:	54
Лекции	14
Практические занятия	40
Самостоятельная работа	99
Подготовка к экзамену, сдача экзамена	27
Подготовка к зачету, сдача зачета	0

4.2. Учебно-тематический план очная форма обучения

Наименование разделов и тем дисциплины	Всего часов	Контактная работа		Сам. работа
		Лекции	Практ. занятия	
Тема 1. Понятие игровых технологий. Типология игр	16	2	4	10
Тема 2. Организация предметно-игровой среды в образовательной организации	16	2	4	10
Тема 3. Сюжетно-ролевые игры	15	1	4	10
Тема 4. Театрализованные игры	15	1	4	10
Тема 5. Строительно-конструктивные игры	15	1	4	10
Тема 6. Дидактические игры	15	1	4	10
Тема 7. ТРИЗ -игры	15	1	4	10
Тема 8. Подвижные игры	14	1	4	9
Тема 9. Игра-экспериментирование	16	2	4	10
Тема 10. Компьютерные игры	16	2	4	10
Подготовка и сдача экзамена	27			27
Всего по дисциплине	180	14	40	126

4.3. Содержание дисциплины

Тема 1. Понятие игровых технологий. Типология игр

Игровые технологии: сущность, содержание, структура и основные требования. Виды игр. Роль игры в физическом и личностном развитии дошкольника. Принципы организации игровой деятельности дошкольников. Этапы игровой технологии. Позиция педагога в игре.

Тема 2. Организация предметно-игровой среды в образовательной организации

Понятие и структура предметно-игровой среды образовательной организации. 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. Сюжетно-ролевые игры

Понятие сюжетно-ролевой игры, структура и закономерности развития сюжетно-ролевой игры. Развивающий потенциал сюжетно-ролевой игры. Проектирование и принципы организации сюжетно-ролевой игры в дошкольной образовательной организации.

Тема 4. Театрализованные игры

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. Строительно-конструктивные игры

Понятие строительно-конструктивной игры, классификация строительно-

конструктивных игр, виды конструктивно-конструктивного материала, основные этапы конструктивно-конструктивной игры. Развивающий потенциал конструктивно-конструктивной игры. Проектирование и принципы организации конструктивно-конструктивной игры.

Тема 6. Дидактические игры

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

Тема 7. ТРИЗ -игры

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 8. Подвижные игры

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 9. Игра-экспериментирование

Понятие «игра-экспериментирование», структура игры. Принципы и приемы педагогического сопровождения игры-экспериментирования. Проектирование и особенности организации игры-экспериментирования.

Тема 10. Компьютерные игры

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 компетентностного 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.

В процессе подготовки к занятиям применяются активные методы обучения: самостоятельный поиск информации, в том числе в сети Интернет, разработка электронных презентаций, сравнительный анализ методических материалов и т.п. На занятии проводится защита презентаций, что способствует развитию у студентов навыков публичного выступления, ведения дискуссии и полемики.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Основная литература:

1. Козлова, С.А. Образовательные программы для детей дошкольного возраста: учебник и практикум для академического бакалавриата / С. А. Козлова, Н. П. Флегонтова. — Москва: Издательство Юрайт, 2019. — 202 с. — (Бакалавр. Академический курс). — ISBN 978-

5-534-02559-0. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/book/obrazovatelnye-programmy-dlya-detey-doshkolnogovozrasta-434580>

2. 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. — 265с. — 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. 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.

3. 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.

4. Психология игры [Текст] / Д. Б. Эльконин; Акад. пед. наук СССР. — Москва: Педагогика, 1978. — 301 [4] с.

5. Развивающие игры [Текст]: практическое пособие для родителей, учителей и воспитателей / Н. Е. Граш [и др.]. — Ростов-на-Дону: Феникс, 2010. — 92 [1] с.

6. 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 «OpenedX» (<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».

7. 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.

Помещение для самостоятельной работы:

Читальный зал (ауд. № 224В).

— комплект специализированной мебели (156 посадочных мест);

— компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации (компьютер – 12 шт.);

— комплект лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства.

Кабинет информатики (компьютерный класс, ауд. № 201Аа):

— комплект учебной мебели для обучающихся (11 посадочных мест);

— компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации (компьютер – 11 шт.);

— комплект лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства.