

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Райхерт Татьяна Николаевна
Должность: Директор
Дата подписания: 31.08.2022 14:02:10
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.08.10 ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ**

Уровень высшего образования	Бакалавриат
Направление подготовки	44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
Профили	«Начальное образование и дошкольное образование»
Форма обучения	Очная

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. 15 с.

Настоящая программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) (№125 от 22.02.2018)

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	5
4.1. Объем дисциплины и виды контактной и самостоятельной работы.....	5
4.2. Учебно-тематический план	5
5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ	7
6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ.....	8
6.1. Организация самостоятельной работы студентов.....	8
6.2. Организация текущего контроля и промежуточной аттестации	9
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 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».

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

Дисциплина «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 «Дошкольная педагогика», «Организация образовательного процесса в дошкольных образовательных организациях».

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	ОПК 3. 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. Проектирует диагностируемые цели (требования к результатам) совместной и индивидуальной учебной и воспитательной деятельности обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями, в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов
		ИОПК 3.2. Использует педагогически обоснованные содержание, формы, методы и приемы совместной и индивидуальной учебной и воспитательной деятельности обучающихся
		ИОПК 3.3. Управляет учебными группами с целью вовлечения обучающихся в процесс обучения и воспитания, оказывает помощь и поддержку в организации деятельности

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
		ученических органов самоуправления
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	ИОПК 6.1. Осуществляет отбор психолого-педагогических технологий (в том числе инклюзивных) и применяет их в профессиональной деятельности с учетом различного контингента обучающихся
		ИОПК 6.2. Применяет специальные технологии и методы, позволяющие проводить индивидуализацию обучения, развития, воспитания, формировать систему регуляции поведения и деятельности обучающихся
	ПК 1. Способен осваивать и использовать теоретические знания и практические умения и навыки в предметной области при решении профессиональных задач	ИПК 1.1. Знает структуру, состав и дидактические единицы предметной области (преподаваемого предмета)
		ИПК 1.2. Умеет осуществлять отбор учебного содержания для его реализации в различных формах обучения в соответствии с требованиями ФГОС ДО и НОО
		ИПК 1.3. Демонстрирует умение разрабатывать различные формы учебных занятий, применять методы, приемы и технологии обучения, в том числе информационные

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Объем дисциплины и виды контактной и самостоятельной работы

Вид работы	Форма обучения
	очная
	Кол-во часов
Общая трудоемкость дисциплины по учебному плану	252
Контактная работа, в том числе:	68
Лекции	20
Практические занятия	48
Самостоятельная работа	157
Подготовка к экзамену, сдача экзамена	27

Вид работы	Кол-во часов
Общая трудоемкость дисциплины по учебному плану	144
Контактная работа, в том числе:	68
Лекции	20

Практические занятия	48
Самостоятельная работа	157
Подготовка к экзамену, сдача экзамена	27

4.2. Учебно-тематический план

Очная 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	14	2		12	Оценивание высказываний по ПОПС-формуле Оценивание докладов, проектов игр и реализованных игр
Тема 2. Организация предметно-игровой среды в образовании	14	2		12	Оценивание высказываний по ПОПС-формуле Оценивание докладов, проектов игр и реализованных игр
Тема 3. Сюжетные игры в образовании	18	2	6	10	Оценивание высказываний по ПОПС-формуле Оценивание докладов, проектов игр и реализованных игр
Тема 4. Театрализованные игры в образовании	18	2	6	10	Оценивание высказываний по ПОПС-формуле Оценивание докладов, проектов игр и реализованных игр
Тема 5. Строительно-конструктивные игры в образовании	19	2	6	11	Оценивание высказываний по ПОПС-формуле Оценивание докладов, проектов игр и реализованных игр
Тема 6. Дидактические игры в образовании	19	2	6	11	Оценивание высказываний по ПОПС-формуле Оценивание докладов, проектов игр и реализованных игр
Тема 7. Развивающие игры в образовании	19	2	6	13	Оценивание высказываний по ПОПС-формуле Оценивание докладов, проектов игр и реализованных игр
Тема 8. ТРИЗ игры в	19	2	4	13	Оценивание

Наименование разделов и тем дисциплины	Всего часов	Контактная работа		Сам. работа	Формы текущего контроля успеваемости
		Лекции	Практ. занятия		
образовании					высказываний по ПОПС-формуле Оценивание докладов, проектов игр и реализованных игр
Тема 9. Подвижные игры в образовании	119	2	4	13	Оценивание высказываний по ПОПС-формуле Оценивание докладов, проектов игр и реализованных игр
Тема 10. Игра-экспериментирование в образовании	19	2	4	13	Оценивание высказываний по ПОПС-формуле Оценивание докладов, проектов игр и реализованных игр
Тема 11. Компьютерные игры в системе образования	18		6	12	Оценивание докладов, проектов игр и реализованных игр
Подготовка и сдача экзамена	27			27	Оценивание ответа на экзамене
Всего по дисциплине	252	20	48	157	

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 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.

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 (очная форма обучения)

Практические занятия по теме 3. Сюжетные игры в образовании

Практическое занятие 1

Вопросы для обсуждения

1. Охарактеризовать специфику и особенности организации сюжетно-ролевых игр.
2. Подобрать диагностические методики для исследования особенностей сюжетно-ролевой игры.
3. Организовать наблюдение за играющими детьми и зафиксировать основные действия педагога и детей в соответствии с этапами сюжетно-ролевой 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 сюжетно-ролевую игру: соответствуют ли игры возрастным возможностям детей; в чем проявляется самостоятельность и творчество детей в играх; как можно оценить позицию педагога в ходе игры; при каких условиях содержание игры могло быть более полным, интересным, а действия и умения детей богаче и точнее.

5. Спланировать систему совместных сюжетно-ролевых игр воспитателя и детей.

Практическое занятие 2, 3

Вопросы для обсуждения

1. Составить схему сюжетно-ролевой игры: содержание сюжета, роли, условия, социальная ситуация, которую вводит воспитатель, связь с образовательными областями (социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие, физическое развитие).

1. Разработать проект сюжетно-ролевой игры: тема, возраст, цель, задачи, планируемый результат, временные рамки, принципы организации, методические рекомендации, схема управления игрой, ход игры.

2. Разработать эскиз уголка сюжетно-ролевой деятельности.

3. Создать электронную страницу: «Виды сюжетных игрушек и сюжетных игр» книги «Игровые технологии в образовании».

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, 3

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, 3

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 6. Дидактические игры в образовании

Практическое занятие 1

Вопросы для обсуждения

1. Составить библиографический обзор статей из педагогических журналов по проблеме педагогического сопровождения дидактической игры в образовании: дидактическая игра: сущность, содержание, структура; виды дидактических игр; технология конструирования дидактических игр; принципы и приемы педагогического сопровождения дидактической игры.
2. Подготовить презентацию содержания статьи (одной на выбор).
3. Охарактеризовать специфику и особенности организации дидактических игр дошкольников.
4. Подобрать диагностические методики для исследования особенностей дидактической игры.
5. Организовать наблюдение за дидактической игрой и на основе наблюдений проанализировать дидактическую игру, её структуру, методику проведения.
6. Спланировать систему дидактических игр.

Практическое занятие 2, 3

Вопросы для обсуждения

1. Составить схему дидактической игры.
2. Разработать проект дидактической игры.
3. Разработать эскиз уголка дидактической игры.
4. Создать электронную страницу: «Виды дидактических игр» книги «Игровые технологии в образовании».

Практические занятия по теме 7. Развивающие игры в образовании

Практическое занятие 1

Вопросы для обсуждения

1. Составить библиографический обзор статей из педагогических журналов по проблеме педагогического сопровождения развивающей игры в дошкольном образовании: развивающая игра: сущность и содержание, структура; структура развивающей игры; виды развивающих игр; принципы и приемы педагогического сопровождения развивающей игры.

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

3. Охарактеризовать специфику и особенности организации развивающих игр дошкольников в разных возрастных группах детского сада (Б.П. Никитина, Н.А. Зайцева, З.А. Михайловой).

Практическое занятие 2, 3

Вопросы для обсуждения

1. Охарактеризовать специфику и особенности организации развивающих игр дошкольников в разных возрастных группах детского сада (В.В. Воскобовича, Дж. Кюизенера, З. Дьенеша).

2. Создать электронную страницу: «Развивающие игры в образовании» книги «Игровые технологии в образовании».

Практические занятия по теме 8. ТРИЗ игры в образовании

Практическое занятие 1, 2

Вопросы для обсуждения

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

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

3. Охарактеризовать специфику и особенности организации ТРИЗ-игр (игры на формирование умения выявлять функции объекта, на определение линии развития объекта, на выявление надсистемных связей, на определение подсистемных связей объекта, на объединение над- и подсистемы объекта, игры на умение выявлять ресурсы объекта, на сравнение систем, на классификацию объекта, универсальные системные игры).

4. Спланировать систему ТРИЗ игр.

5. Разработать каталог ТРИЗ игр.

6. Создать электронную страницу: «ТРИЗ игры в образовании»)» книги «Игровые технологии в образовании».

Практические занятия по теме 9. Подвижные игры в образовании

Практическое занятие 1, 2

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

Практическое занятие 1, 2

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, 3

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 экзамена. На экзамене 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.

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.

Помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования: кабинет 123А