

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РЯЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ С.А. ЕСЕНИНА»

Утверждаю:
И.о. декана факультета
истории и международных отношений



О.И. Амурская

«30» августа 2020 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Игровые технологии

Уровень основной профессиональной образовательной программы
бакалавриат

Направление подготовки **44.03.05 Педагогическое образование**
(с двумя профилями подготовки)

Направленность (профили) подготовки **история и организация детского движения**
Форма обучения **очная**

Сроки освоения ОПОП **нормативный, 5 лет**

Факультет истории и международных отношений

Кафедра **педагогики и менеджмента в образовании**

Рязань, 2020

ВВОДНАЯ ЧАСТЬ

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ «Игровые технологии» :

формирование у обучающихся коммуникативных компетенций, необходимых для построения взаимоотношений в различных социальных средах, а также развитие творческого мышления как основы коммуникативной активности и построения взаимоотношений, организации взаимодействия в детском объединении.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВУЗА

2.1. Дисциплина **Б.1.В.ДВ.11.1 «Игровые технологии»** относится к базовой части Блока 1.

1.2. Для изучения данной учебной дисциплины необходимы следующие знания, умения и навыки:

знания: основные факты, процессы, явления, характеризующие целостность педагогики, психологии, социологии; периодизация всемирной и отечественной психологии; историческая обусловленность социальных процессов; основ менеджмента.

Умения: критически анализировать источники информации (авторство, время, обстоятельства и цели их создания), а также историческую информацию, представленную в разных знаковых системах (текст, карта, таблица, схема, аудиовизуальный ряд); устанавливать причинно-следственные связи в развитии человеческого общества, пространственные и временные рамки изучаемых социальных процессов и явлений; формулировать собственную позицию по обсуждаемым вопросам, используя для аргументации вербальные и невербальные средства

Навыки: использования педагогического анализа при восприятии получаемой извне социальной информации; осознания причин и социального значения событий и явлений современной жизни; высказывания собственных суждений, действий, поступков в организации взаимодействия в молодежной среде; объяснения исторически сложившихся норм социального поведения; применения знаний об историческом пути и традициях народов мира в общении с людьми другой культуры, национальной и религиозной принадлежности.

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

- *Общие основы педагогики,*
- *Введение в специальность*
- *История развития детских общественных организаций.*

2.4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине «Игровые технологии», соотнесенных с планируемыми результатами освоения основной профессиональной образовательной программы

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся общекультурных (ОК) (общепрофессиональных- ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций:

№ п/п	Номер/индекс компетенции	Содержание компетенции (или ее части)	В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны:		
			Знать	Уметь	Владеть
1	2	3	4	5	6
1.	ОК - 1	способность использовать основы философских и социогуманитарных знаний для формирования научного мировоззрения	теоретическую базу педагогических технологий, детского объединения как социального института воспитания; особенности современных педагогических технологий в воспитании	выделять гуманистические, аксиологические основы в взаимодействии и определять векторы их проектирования в плоскости современного образования.	технологией организации самостоятельной познавательно-творческой деятельности учебного и исследовательского характера в процессе освоения современных педагогических технологий в воспитании; способами научной аргументации
2.	ОПК-2	способность осуществлять воспитание и развитие с учётом социальных, возрастных, психофизических и индивидуальных особенностей, в том числе особых образовательных потребностей обучающихся	социальные, возрастные, психофизические и индивидуальные особенности обучающихся	организовывать учебно-воспитательный процесс в соответствии с социальными, возрастными, психофизическими и индивидуальными особенностями обучающихся	игровыми технологиями воспитания в с учетом социальных, возрастных, психофизических и индивидуальных особенностей обучающихся
3.	ОПК-3	готовность к психолого-педагогическому сопровождению воспитательного процесса	психолого-педагогические игровые технологии; методы сопровождения игровой деятельности;	использовать игровые технологии, анализировать и решать педагогические профессиональные задачи	методами и технологиями психолого-педагогического сопровождения и педагогической поддержки
4.	ПК-5	способность осуществлять педагогическое сопровождение социализации и профессионального самоопределения обучающихся	факторы социализации личности; специфику процесса социализации; специфику профессионального самоопределения обучающихся	организовать игровую деятельность учащихся с учетом их интересов, наклонностей и потребностей, диагностировать условия социализации	технологией организации игровой деятельности учащихся с учетом их интересов, наклонностей и потребностей; технологией профориентации
5.	ПК-7	способность организовывать сотрудничество обучающихся, поддерживать их активность, инициативность и самостоятельность, развивать творческие способности	особенности построения сотрудничества в игровой деятельности; способы поддержания активности, инициативности и самостоятельности детей; знать теорию игры	применять правила коммуникации, необходимые для организации сотрудничества в игре; организовать и поддерживать активность, инициативность и самостоятельность детей в игровой деятельности; развивать творческие способности детей в игре	навыками коммуникации и позитивного поведения в игровой деятельности, технологиями организации взаимодействия в различных социальных условиях.

КАРТА КОМПЕТЕНЦИЙ ДИСЦИПЛИНЫ

НАИМЕНОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ: «Игровые технологии»

Цель дисциплины: формирование у обучающихся общекультурных и профессиональных компетенций, необходимых для организации межличностного взаимодействия в различных условиях в детских объединениях.

Задачи (НАУЧИТЬ)	ставить цель, организовывать, современные игровые технологии в системе образования и социуме; организовывать игровую деятельность, прогнозировать результаты воспитания; применять игровые технологии в воспитании, разрабатывать активные формы взаимодействия с разными субъектами воспитательного процесса;
------------------	--

В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие

Общекультурные компетенции:

КОМПЕТЕНЦИИ		Перечень компонентов	Технологии формирования	Форма оценочного средства	Уровни освоения компетенции
индекс	формулировка				
ОК-1	Способность использовать основы философских и социогуманитарных знаний для формирования научного мировоззрения	<p><i>Знать</i> теоретическую базу педагогических технологий, технологии игровой деятельности; особенности игровых технологий в воспитании;</p> <p><i>уметь</i> выделять гуманистические, аксиологические основы во взаимодействии и определять векторы проектирования игровых технологий в плоскости современного образования</p> <p><i>владеть</i> социогуманитарными знаниями для организации игровой деятельности в современных условиях воспитания; способами научной аргументации</p>	<p>Диалоговая технология</p> <p>Учебная дискуссия</p> <p>Технология групповой деятельности (групповая работа и работа в малых группах)</p>	<p><i>Устный и письменный контроль</i> в индивидуальной, фронтальной и комбинированной форме с использованием разнообразных техник опроса (индивидуальное собеседование, анализ записей в рабочих тетрадях, таблица, зачёт/экзамен)</p>	<p>ПОРОГОВЫЙ: <i>знать</i> теоретическую базу педагогических технологий, технологии игровой деятельности; особенности игровых технологий в воспитании</p> <p><i>Уметь</i> выделять гуманистические, аксиологические основы во взаимодействии и определять векторы проектирования игровых технологий в плоскости современного образования;</p> <p><i>владеть</i> базовыми социогуманитарными знаниями для организации игровой деятельности в современных условиях воспитания; способами научной аргументации</p> <p>ПОВЫШЕННЫЙ:</p> <p><i>знать:</i> исторические условия возникновения и развития игровых технологий; генезис игровой деятельности как социального института воспитания; особенности современного этапа развития образования в детских объединениях;</p> <p><i>уметь</i> выделять гуманистические, аксиологические основы в педагогическом наследии теории игры и намечать векторы их проектирования в плоскость современного образования;</p> <p><i>владеть</i> технологиями организации самостоятельной познавательно-творческой деятельности учебного и исследовательского характера в процессе игровой деятельности в воспитании; способами научной</p>

ОПК-1	<p>Готовность социальную свою профессии, мотивацией к осуществлению профессиональной деятельности</p> <p>сознавать значимость будущей обладать к</p>	<p><i>знать</i> основные нормативные правовые документы в своей деятельности;</p> <p>профессиональные стандарты педагога, вожакого</p> <p><i>уметь</i> применять положения нормативных документов в области образования;</p> <p>организовывать профессиональную деятельность;</p> <p><i>владеть</i> методами анализа основных нормативно правовых документов в области реализации основного общего образования; мотивацией к осуществлению профессиональной деятельности; способами самосовершенствования в профессиональной деятельности</p>	<p>Диалоговая технология</p> <p>Учебная дискуссия</p> <p>Технология групповой деятельности (групповая работа и работа в малых группах)</p>	<p><i>устный и письменный контроль</i> в индивидуальной, фронтальной и комбинированной форме с использованием разнообразных техник опроса (индивидуальное собеседование, контрольная работа, творческие задания и пр.);</p> <p><i>практический контроль</i> (анализ практических ситуаций, решение практико-ориентированных задач и пр.);</p> <p><i>тестирование</i></p>	<p>аргументации</p> <p>ПОРОГОВЫЙ: знать основные нормативные правовые документы в своей деятельности; уметь использовать нормативные правовые документы в своей деятельности; владеть информацией для использования нормативных правовых документов в своей деятельности;</p> <p>ПОВЫШЕННЫЙ: знать необходимые нормативные правовые документы в своей деятельности; уметь хорошо использовать основные нормативные правовые документы в своей деятельности; владеть навыками использования нормативных правовых документов в своей деятельности;</p>
ОПК-2	<p>способность осуществлять обучение, воспитание и развитие с учётом социальных, возрастных, психофизических и индивидуальных особенностей, в том числе особых образовательных потребностей обучающихся</p>	<p><i>знать:</i> социальные, возрастные, психофизические и индивидуальные особенности обучающихся</p> <p><i>уметь:</i> организовывать учебно-воспитательный процесс в соответствии с социальными, возрастными, психофизическими и индивидуальными особенностями обучающихся.</p> <p><i>владеть:</i> игровыми технологиями с учетом социальных, возрастных,</p>	<p>Решение ситуационных профессиональных задач</p>	<p><i>устный и письменный контроль</i> в индивидуальной, фронтальной и комбинированной форме с использованием разнообразных техник опроса (индивидуальное собеседование, контрольная работа, творческие задания и пр.);</p> <p><i>практический контроль</i> (анализ практических ситуаций, решение практико-ориентированных задач и пр.);</p> <p><i>тестирование</i></p>	<p>ПОРОГОВЫЙ <i>Знать:</i> социальные, возрастные, психофизические и индивидуальные особенности обучающихся.</p> <p><i>Уметь:</i> -организовывать игровое взаимодействие в детском объединении</p> <p>ПОВЫШЕННЫЙ <i>Уметь:</i> проектировать и организовывать учебно-воспитательный процесс в соответствии с социальными, возрастными, психофизическими и индивидуальными особенностями обучающихся.</p> <p><i>Владеть:</i> игровыми технологиями с учетом социальных, возрастных, психофизических и индивидуальных особенностей обучающихся</p>

		психофизических индивидуальных особенностей обучающихся			
ОПК-3	Готовность к психолого-педагогическому сопровождению учебно-воспитательного процесса	<i>знать</i> психолого-педагогические игровые технологии; методы сопровождения игровой деятельности; <i>уметь</i> использовать игровые технологии, анализировать и решать педагогические профессиональные задачи; <i>владеть</i> методами и технологиями психолого-педагогического сопровождения и педагогической поддержки	Диалоговая технология Учебная дискуссия Технология проектной деятельности Технология групповой деятельности (групповая работа и работа в малых группах)	<i>устный и письменный контроль</i> в индивидуальной, фронтальной и комбинированной форме с использованием разнообразных техник опроса (индивидуальное собеседование, контрольная работа, творческие задания и пр.); <i>практический контроль</i> (анализ практических ситуаций, решение практико-ориентированных задач и пр.); <i>тестирование</i>	ПОРОГОВЫЙ: ориентироваться в игровых технологиях, анализировать и решать педагогические задачи; уметь анализировать и решать педагогические профессиональные задачи; владеть некоторыми педагогическими технологиями, анализировать и решать педагогические задачи; ПОВЫШЕННЫЙ: хорошо знать педагогические технологии, анализировать и решать педагогические профессиональные задачи; уметь хорошо использовать педагогические технологии, анализировать и решать педагогические профессиональные задачи; владеть педагогическими технологиями, анализировать и решать педагогические задачи;
Профессиональные компетенции:					
КОМПЕТЕНЦИИ		Перечень компонентов	Технологии формирования	Форма оценочного средства	Уровни освоения компетенции
индекс	формулировка				
ПК-5	способность осуществлять педагогическое сопровождение социализации и профессионального самоопределения обучающихся	<i>знать</i> факторы социализации личности; специфику процесса социализации; специфику профессионального самоопределения обучающихся <i>уметь</i> организовать игровую деятельность учащихся с учетом их интересов, наклонностей и потребностей, диагностировать условия социализации <i>владеть</i> технологией организации игровой деятельности учащихся с учетом их интересов, наклонностей и потребностей; технологией профессиональной	Диалоговая технология Учебная дискуссия Технология проектной деятельности Технология групповой деятельности (групповая работа и работа в малых группах)	<i>устный и письменный контроль</i> в индивидуальной, фронтальной и комбинированной форме с использованием разнообразных техник опроса (индивидуальное собеседование, контрольная работа, творческие задания и пр.); <i>практический контроль</i> (анализ практических ситуаций, решение практико-ориентированных задач и пр.); <i>тестирование</i>	ПОРОГОВЫЙ: знать несколько игровых технологий организации взаимодействия с субъектами образовательного процесса; уметь использовать основные игровые технологии организации взаимодействия с субъектами образовательного процесса; владеть некоторыми навыками взаимодействия с субъектами образовательного процесса; ПОВЫШЕННЫЙ: знать современные технологии организации взаимодействия с субъектами образовательного процесса; уметь активно использовать разнообразные игровые технологии организации взаимодействия с субъектами учебно-воспитательного процесса; владеть навыками взаимодействия с субъектами образовательного процесса.

		ориентации			
ПК-7	способность организовывать сотрудничество обучающихся, поддерживать их активность, инициативность и самостоятельность, развивать творческие способности	<i>Знать</i> особенности построения сотрудничества в игровой деятельности; способы поддержания активности, инициативности и самостоятельности детей; <i>знать</i> теорию игры; <i>уметь</i> самостоятельно осуществлять выбор методов исследования; <i>владеть</i> применять правила коммуникации, необходимые для организации сотрудничества в игре; организовать и поддерживать активность, инициативность и самостоятельность детей в игровой деятельности; развивать творческие способности детей в игре	Решение ситуационных профессиональных задач, круглый стол, мультимедийные технологии, использование специализированных программных средств, различного рода тренинги, деловые и ролевой игры	<i>устный и письменный контроль</i> в индивидуальной, фронтальной и комбинированной форме с использованием разнообразных техник опроса (индивидуальное собеседование, контрольная работа, творческие задания и пр.); <i>практический контроль</i> (анализ практических ситуаций, решение практико-ориентированных задач и пр.); <i>тестирование</i>	ПОРОГОВЫЙ способен использовать на практике знания, полученные при организации игровой деятельности ПОВЫШЕННЫЙ способен самостоятельно организовывать сотрудничество обучающихся, поддерживать их активность, инициативность и самостоятельность, развивать творческие способности

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

1. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ «Игровые технологии» И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Вид учебной работы	Всего часов	Семестры
		№ 9
1. Контактная работа обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) (всего)	72	72
В том числе:		
Лекции (Л)	18	18
Практические занятия (ПЗ), Семинары (С)	18	18
Лабораторные работы (ЛР)		
2. Самостоятельная работа студента (всего)	36	36
В том числе		
<i>СРС в семестре:</i>	36	36
Курсовая работа		
<i>Другие виды СРС:</i>		
Изучение, конспектирование, аннотирование, реферирование литературы, работа со справочными материалами	12	12
Работа с интернет-ресурсами, использование ИКТ-технологий	12	12
Индивидуальные творческие задания	12	12
<i>СРС в период сессии</i>		
Вид промежуточной аттестации	зачет	
ИТОГО: Общая трудоемкость	72	72
	2 з.е.	2 з.е.

Дисциплина реализуется частично с применением дистанционных образовательных технологий:

1. Moodle [Электронный ресурс] : среда дистанционного обучения / Ряз. гос. ун-т. – Рязань, [Б.г.]. – Доступ после регистрации из сети РГУ имени С. А. Есенина, из любой точки, имеющей доступ к Интернету. – Режим доступа: <http://e-learn2.rsu.edu.ru/moodle2>

2. Вебинарная платформа Zoom (договор б/н от 10.10.2020 г.); набор веб-сервисов MS office365 (бесплатное ПО для учебных заведений <https://www.microsoft.com/ru-ru/education/products/office>)

2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ «Игровые технологии»

2.1. Содержание разделов дисциплины

№ семестра	№ раздела	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела в дидактических единицах
1	2	3	4
9	1	Происхождение и социально-педагогическое значение игры	Понятие и виды игр Структура коммуникации в игре. Виды коммуникативных игр. Многообразие коммуникативного поведения и его факторы. Нормы коммуникативного поведения и его факторы.
	2	Теории игры	Подходы к классификации игр, функции игры. Истоки игры. Отличительные признаки игровой деятельности. Общие черты, присущие играм. Роль игры в развитии личности ребенка
	3	Игра как вид деятельности	Понятие «игра», особенности игры, закономерности педагогического воздействия игры на личность. Классификации игр. Принципы организации взаимодействия в игре. Отличительные признаки игры. Требования к конструированию и организации игры. Логика организации игры. Современные представления об игровых проектах и программах.
	4	Игровые педагогические технологии	Технология организации ролевой, деловой, организационно-деятельностной игры. Методы воспитания и воспитательные технологии ситуационно-ролевой игры Игры -тренинги. Технология организации. Игры на знакомство. Технология организации. Игры в кругу. Технология организации. Спортивно-оздоровительные игры. Игры на свежем воздухе. Технология организации. Интеллектуальные игры. Технология организации. Компьютерные игры Игры с залом, игры-шутки. Технология организации. Ролевые игры. Технология организации. Логика организации ролевой игры. Деловые игры. Технология организации. Организационно-деятельностные игры. Технология организации. Игры для взрослых Малоподвижные игры Длительные воспитывающие игры.
	5	Педагогическое сопровождение игровой деятельности	Психолого-педагогические особенности организации игровой деятельности в детском коллективе. Конструирование игры. Методы воспитания и воспитательные технологии ситуационно-ролевых, деловых, организационно-деятельностных игр. Формы организации взаимодействия детей в игре. Игры на знакомство,

			на контакт, на сплочение, на взаимодействие, на лидерство, спортивные и подвижные игры, игры в кругу, интеллектуальные игры, игры – шутки, компьютерные игры. Игровые тренинги. Психология общения в игре.
	6	Особенности и характеристика психолого-педагогических условий организации и проведения игры для разного возраста	Методологическая основа моделирования игровой деятельности детей и молодежи в социокультурном пространстве: принципы природосообразности, культуросообразности, системности, историзма; учёт возрастных особенностей, норм и ценностей, значимости религиозных традиций и обрядов правил игры; Принципы конструирования игрового пространства в различных образовательных и социокультурных средах

2.2. Разделы дисциплины, виды учебной деятельности и формы контроля:

№ семестра	№ раздела	Наименование раздела учебной дисциплины	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу студентов (в часах)					Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестрам)
			Л	ЛР	ПЗ/С	СРС	всего	
1	2	3	4	5	6	7	8	9
9	1	Происхождение и социально-педагогическое значение игры	2		2	4	8	1-2 неделя (подготовка к практическим занятиям и семинарам, аннот. и реферирование литературы, контрольная работа)
	2	Теории игры	2		2	4	8	3-4 неделя (подготовка к практическим занятиям и семинарам, аннот. и реферирование литературы, выполнение творческих заданий)
	3	Игра как вид деятельности	2		2	4	8	5-6 неделя (подготовка к практическим занятиям и семинарам, аннотирование. и реферирование литературы, выполнение творческих заданий)

4	Игровые педагогические технологии	4		4	8	16	7-10 неделя (подготовка к практическим занятиям и семинарам, аннотирование. и реферирование литературы, выполнение творческих заданий)
5	Педагогическое сопровождение игровой деятельности	4		4	8	16	11-14 неделя (подготовка к практическим занятиям и семинарам, аннотирование. и реферирование литературы, выполнение творческих заданий)
6	Особенности и характеристика психолого-педагогических условий организации и проведения игры для разного возраста	4		4	8	16	15-18 неделя (подготовка к практическим занятиям и семинарам, аннотирование. и реферирование литературы, выполнение творческих заданий)
	ИТОГО за 9 семестр	18	-	18	36	72	<i>зачет</i>
	ИТОГО	18		18	36	72	

2.3. Лабораторный практикум не предусмотрен.

2.4. Примерная тематика рефератов и проектных работ

1. Социокультурное назначение игры
2. Функция самореализации человека в игре
3. Коммуникативная игра
4. Диагностическая функция игры
5. Игротерапевтическая функция игры
6. Функция коррекции в игре.
7. Развлекательная функция игры.
8. Ограничения и недостатки использования игр в образовании
9. Место игры в различных видах образовательной деятельности.
10. Возникновение и развитие игры.
11. Игра как занятие, обусловленное совокупностью определенных правил, приемов, служащее для заполнения досуга.
12. Психолого-педагогические особенности игровой деятельности.
13. Функции игровой деятельности.
14. Определение содержания, методики подготовки и проведения игры.
15. Значение, место и роль аудитории (места) в игровой деятельности.

16. Требования к содержанию игры согласно возрасту участников.
17. Безопасность и оригинальность используемого реквизита и инвентаря в организации игровой деятельности.
18. Художественное и музыкальное оформление игрового действия.
19. Игровые приемы выбора участников и деления на команды.
20. Поиск оригинальных методов и способов выбора игроков и деления на команды.
21. Композиция построения игровой ситуации.
22. Суть игрового конфликта.
23. Роль ведущего в организации игрового общения.
24. Создание доброжелательной атмосферы общения.
25. Профессиограмма ведущего – свойства личности, способности, умения.
26. Классификация игрового материала: подвижные игры, их разновидности, особенности подготовки и проведения;
27. Малоподвижные игры, их подготовка и проведение;
28. Игры для самых маленьких;
29. Игры на свежем воздухе и в помещении;
30. Интеллектуальные игры.
31. Требования к подбору игрового материала.
32. Понятие, сущность, специфические особенности и организация Тимбилдинга.
33. Понятие, сущность, специфические особенности и организация Квестов.
34. Понятие, сущность, специфические особенности и организация Сюжетных игр.
35. Понятие, сущность, специфические особенности и организация Веревочного курса.
36. Игровые технологии в воспитательной работе с детьми с ОВЗ.
37. Значение подвижной игры в развитии детей разного возраста.
38. Игровые физкультминутки на занятиях и во внеурочной деятельности.
39. Д.Б. Эльконин о психологии игры.
40. Э.Берн «Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры.» в организации взаимодействия с детьми во внеурочной деятельности
41. Игротерапия как метод психокоррекции и педагогического сопровождения.
42. Сказкотерапия как метод психокоррекции и педагогической поддержки.
43. Пальчиковые игры в коррекционно-воспитательной работе с детьми дошкольного возраста.

3. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТА

3.1. Виды СРС

№ семестра	№ раздела	Наименование раздела учебной дисциплины	Виды СРС	Всего часов
1	2	3	4	5
9	1.	Педагогические технологии, их разнообразие в воспитании	<ul style="list-style-type: none"> – изучение теоретических вопросов, вынесенных на самостоятельную работу; – подготовка индивидуальных выступлений; – работа с рекомендуемой и самостоятельно подобранной литературой по изучению документации, –подготовительная работа к семинарским занятиям; – подготовка материала к дискуссии; 	<ul style="list-style-type: none"> 2 2 2 2
	2.	Исследовательские и поисковые технологии.	<ul style="list-style-type: none"> – конспектирование источников – изучение теоретических вопросов, вынесенных на самостоятельную работу; – выполнение творческих заданий, 	<ul style="list-style-type: none"> 3 3

			– подготовка материала к дискуссии;	3 3
3.	Диалоговые и дискуссионные технологии. Технологии сотрудничества		– изучение теоретических вопросов, вынесенных на самостоятельную работу; – конспектирование научной и учебной литературы – подготовка индивидуальных выступлений; – выполнение творческих заданий, – подготовка материала к дискуссии	2 3 3 3 3
4.	Метод проектов		– изучение теоретических вопросов, вынесенных на самостоятельную работу; – конспектирование научной и учебной литературы – подготовка индивидуальных выступлений; – выполнение творческих заданий, – подготовка материала к дискуссии	2 2 3 3 3
5.	Здоровьесберегающие технологии		– изучение теоретических вопросов, вынесенных на самостоятельную работу; – конспектирование научной и учебной литературы – подготовка индивидуальных выступлений; – выполнение творческих заданий, – подготовка материала к дискуссии	2 2 3 3 3
Подготовка к экзамену				36
ИТОГО в 9 семестре				36

3.2. График работы студента

Семестр № 3

Форма оценочного средства*	Условное обозначение	Номер недели																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Подготовка к практическим занятиям и семинарам (работа со справочными материалами, самотестирование, работа с интернет-ресурсами)	ППЗС		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Аннотирование, реферирование литературы (изучение и конспектирование основной и дополнительной литературы)	АР		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Рефераты и творческие работы	РПС			+			+			+			+			+			+
Контрольная работа	Кнр			+														+	
Выполнение группового проекта							+									+			

4. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Виды контроля и аттестации, формы оценочных средств

(см. Фонды оценочных средств)

Результаты выполнения обучающимся заданий на зачете - по шкале «зачтено» - «незачтено».

В основе оценивания лежат критерии порогового и повышенного уровня характеристик компетенций или их составляющих частей, формируемых на учебных занятиях по дисциплине «Игровые технологии».

«Зачтено» – оценка соответствует повышенному уровню и выставляется обучающемуся:

– если он глубоко и прочно усвоил программный материал, исчерпывающе, последовательно, четко и логически стройно его излагает, умеет тесно увязывать теорию с практикой, свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами применения знаний, причем не затрудняется с ответом при видоизменении заданий, использует в ответе материал монографической литературы, правильно обосновывает принятое решение, владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических задач;

– если он твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, не допуская существенных неточностей в ответе на вопрос или выполнении заданий, правильно применяет теоретические положения при решении практических вопросов и задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения;

– если он имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей, допускает неточности, демонстрирует недостаточно правильные формулировки, нарушения логической последовательности в изложении программного материала, испытывает затруднения при выполнении практических работ.

«Незачтено» - оценка выставляется обучающемуся, который не достигает порогового уровня, демонстрирует непонимание проблемы, не знает значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические работы.

4.2. Рейтинговая система оценки знаний обучающихся по дисциплине

Рейтинговая система не используется.

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1. Основная литература

№ п/п	Автор (ы), наименование, место издания и издательство, год	Используется при изучении модуля	Семестр	Количество экземпляров	
				В библиотеке	На кафедре

1	2	3	3	5	6
1.	Нигматуллина, И.В. Игра как метод интерактивного обучения : учебное пособие для преподавателей / И.В. Нигматуллина ; Финансовый университет при Правительстве РФ. - Москва : Прометей, 2018. - 62 с. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-907003-22-4 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=494913 (дата обращения: 29.08.2018).	1-6	9	ЭБС	
2.	Инклюзивное образование : настольная книга педагога, работающего с детьми с ОВЗ: методическое пособие - Москва: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2014 Инклюзивное образование: настольная книга педагога, работающего с детьми с ОВЗ : методическое пособие / под ред. М.С. Старовойтовой. - Москва : Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2014. - 168 с. - ISBN 978-5-691-01851-0 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=234851 (02.08.2018).	1-6	9	ЭБС	
3.	Пономарев, В.Д. Педагогика игры / В.Д. Пономарев. - Кемерово : КемГУКИ, 2003. - 185 с. - ISBN 5-202-00745-0 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=132892 (02.08.2018).	1-4	9	ЭБС	
4.	Щуркова, Н. Е. Педагогика. Воспитательная деятельность педагога [Электронный учебник] : учебное пособие для вузов / Н. Е. Щуркова. – 2-е изд. – М. : Издательство Юрайт, 2018. – 319 с. – Режим доступа: https://biblio-online.ru/book/9BC0E213-F554-4DD2-B1BE-F33780D5EB2C (дата обращения: 09.10.2018).	1-6	9	ЭБС	

5.2. Дополнительная литература

№ п/п	Автор (ы), наименование, место издания и издательство, год	Используется при изучении модуля	Семестр	Количество экземпляров	
				В библиотеке	На кафедре
1	2	3	4	5	6
1.	Лапыгин, Ю.Н. Методы активного обучения [Текст] : учебник и практикум для вузов / Ю. Н. Лапыгин; Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации. - Москва : Юрайт, 2015. - 248 с.	1-6	9	15	

2.	Коротков, И.М. Подвижные игры детей [Текст] / И. М. Коротков. - Москва : Советская Россия, 1987. - 154 с.	1-6	9	6	
3.	Коротков, Игорь Михайлович. Подвижные игры во дворе [Текст] / И. М. Коротков. - Москва : Знание, 1987. - 92 с.	1-6	9	2	
4.	Григоренко, Юрий Николаевич. Кипарис [Текст] : учебное пособие по организации детского досуга в лагере и школе / Ю. Н. Григоренко, У. Ю. Кострецова. - 3-е изд., перераб. - Москва : Педагогическое общество России, 2005. - 224 с.	6	9	1	
5.	Каникулы: игра, воспитание. О педагогическом руководстве игровой деятельностью школьников [Текст] : книга для учителя / под ред. О. С. Газмана; [О. С. Газман [и др.]]. - М. : Просвещение, 1988. - 160 с.	1-6	9	12	
6.	Фопель, Клаус. Как научить детей сотрудничать? [Текст] : психологические игры и упражнения: пер. с нем. Ч. 1-4 / Клаус Фопель. - М. : Генезис, 2010. - 541 с.	1-6	9	1	
7.	Авдулова, Т. П. Психология игры [Текст] : современный подход: учебное пособие / Т. П. Авдулова. - М. : Академия, 2009. - 208 с.	1-4	9	5	
8.	Гузик, М.А. Игра как феномен культуры : учебное пособие / М.А. Гузик. - 3-е изд., стер. - Москва : Издательство «Флинта», 2017. - 268 с. - ISBN 978-5-9765-1356-3 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=103489 (02.08.2018).	1-6	9	ЭБС	
9.	Мандель, Б.Р. Интеллектуальная игра и образование: развитие профессионально значимых качеств обучающихся : учебное пособие для студентов высших учебных заведений гуманитарного направления (все уровни подготовки) / Б.Р. Мандель. - Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2017. - 317 с. : ил., табл. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-4475-9012-3 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=455028 (02.08.2018).	1-4	9	ЭБС	
10.	Использование артпедагогических технологий в коррекционной работе с детьми с особыми образовательными потребностями. Учебное пособие по коррекционной педагогике : пособие / сост. Т.Г. Неретина, С.В. Клевесенкова, Е.Е. Угринова, Н.Н. Кирилук и др. - 3-е изд., стереотип. - Москва : Издательство «Флинта», 2014. - 186 с. - ISBN 978-5-9765-1206-1 ; То же [Электронный ресурс]. -		9	ЭБС	

	URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=83378 (02.08.2018).				
11.	Хван, Т.А. Безопасность жизнедеятельности : учебное пособие / Т.А. Хван, П.А. Хван. - 11-е изд. - Ростов-на-Дону : Издательство «Феникс», 2014. - 448 с. : ил., табл. - (Высшее образование). - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-222-22237-9 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=271593 (02.08.2018).	6	9	ЭБС	

5.3. Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы:

- 1) Информационно-поисковая система: Консультант Плюс – URL: <http://www.consultant.ru> (edu.consultant.ru)
- 2) Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам" – URL: <http://window.edu.ru/>
- 3) Университетская библиотека ONLINE – URL: <http://www.biblioclub.ru/>
- 4) Федеральный портал «Российское образование» – URL: <http://www.edu.ru/>

5.4. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.

- Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов – URL: <http://fcior.edu.ru/> (дата обращения 03.11.2016)
- Образовательный портал prezentacya.ru – URL: <http://prezentacya.ru/> (дата обращения 03.11.2016)
- Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов – URL: <http://school-collection.edu.ru/> (дата обращения 03.11.2016)
- Российский общеобразовательный портал – URL: <http://www.school.edu.ru> (дата обращения 03.11.2016)
- Педагогика. Научно-теоретический журнал Российской академии образования.- – URL: <http://pedagogika-rao.ru/journals/> (дата обращения 03.11.2016).
- Преподаватель XXI века. Общероссийский журнал о мире образования.- – URL:<http://prepodavatel-xxi.ru/> (дата обращения 03.11.2016).
- Инновации в образовании. Научный журнал. – URL: <http://ores.ru/journals/innovatsii-v-obrazovanii/>(дата обращения 03.11.2016).
- Педагогическое образование и наука. Научно-методический журнал Международной академии наук педагогического образования. – URL: <http://manprojournal.com/>(дата обращения 03.11.2016).
- Народное образование. Научный журнал. – URL: <http://narodnoe.org/journals/narodnoe-obrazovanie/> (дата обращения 06.11.2016).

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Требования к аудиториям (помещениям, местам) для проведения занятий: специализированные лекционные аудитории, оснащённые

видеопроекционным оборудованием для презентаций, средствами звуковоспроизведения и экраном.

6.2. Требования к оборудованию рабочих мест преподавателя и обучающихся: Видеопроектор, ноутбук, переносной экран.

6.3. Требования к специализированному оборудованию отсутствуют

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Вид учебных занятий	Организация деятельности студента
Лекции	<p>Подготовиться к активному и творческому восприятию лекции: обратиться к соответствующему разделу программы, к рекомендованной преподавателем литературе, просмотреть записи предыдущей и продумать содержание предстоящей лекции.</p> <p>Материал лекции необходимо кратко записывать. Не пишущий, а только слушающий студент быстрее устаёт, начинает отвлекаться. Если лекция конспектируется, материал запоминается не только слуховой, но и моторно-двигательной памятью. Конспектирование лекции учит студента совмещать в едином процессе различные виды деятельности, что служит основой формирования культуры научного мышления.</p> <p>Опыт хорошего конспектирования приходит не сразу – этому нужно учиться. Запись лекции не означает дословной её фиксации. Не нужно стремиться записывать каждое слово лектора, это приводит к тому, что в конспекте появляются пропуски, отрывки фраз, искажения. Осмысленная запись короче и яснее механической.</p> <p>В процессе слушания и конспектирования лекции необходимо отделять существенный материал от второстепенного, главную мысль от доказательства, а в доказательствах разграничить аргументацию и иллюстрацию. Главную мысль надо записать, аргументацию осмыслить, а с иллюстрацией лишь познакомиться. Для записи лекции по предмету нужно завести отдельную тетрадь. На каждой странице оставляются поля (3-4 см) для заметок, вопросов, собственных суждений, мыслей, которые могут возникнуть как по ходу лекции, так и при последующей работе с записями. Наиболее важные идеи полезно выделять путём подчеркивания и использования различных знаков. Экономия сил и времени студента зависит также от скорости записи. В каждой отрасли знаний существует своя система общеупотребительных сокращений. Вместе с тем следует вырабатывать сокращения для личного пользования. После лекции её текст желательно просмотреть, чтобы предупредить процесс забывания: расшифровать сокращения, вставить пропущенные слова, осмыслить основные идеи и</p>

	<p>выводы лекции, поставить вопросы, ответы на которые можно получить на следующей лекции или практическом занятии. Наиболее важный лекционный материал конкретизируется в процессе семинарских и практических занятий, которые являются логическим продолжением лекций.</p>
Семинарские занятия	<p>Готовиться к занятиям надо не накануне, а заблаговременно. Изучить план семинарского занятия, который отражает содержание предложенной темы. Тщательно продумать и изучить вопросы плана, проработать материал обязательной и дополнительной литературы, рекомендованной к данной теме. Продумать и подготовить план ответа по каждому вопросу. Сделать необходимые выписки из рекомендуемой литературы. Ответы на вопросы должны быть в свободной форме, но не считывание с листа. Речь должна быть грамотной, последовательной, убедительной.</p> <p>На основе индивидуальных предпочтений можно выбрать тему доклада по проблеме семинара и по возможности подготовить по нему презентацию. Если программой занятия предусмотрено выполнение практического задания, то его необходимо выполнить с учетом предложенной инструкции (устно или письменно). Все новые понятия по изучаемой теме необходимо выучить наизусть и внести в глоссарий, который целесообразно вести с самого начала изучения курса.</p> <p>Результат такой работы должен проявиться в способности студентов свободно отвечать на теоретические вопросы семинара, его выступлении и участии в коллективном обсуждении вопросов изучаемой темы, правильном выполнении практических заданий.</p> <p style="text-align: center;">Структура семинарского занятия.</p> <p>В зависимости от содержания и количества отведенного времени на изучение каждой темы занятие может состоять из четырех-пяти частей:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Обсуждение теоретических вопросов, определенных программой курсов. 2. Доклад и/ или выступление с презентациями по проблеме семинара. 3. Обсуждение выступлений по теме – дискуссия. 4. Выполнение практического задания с последующим разбором полученных результатов или обсуждение практического задания, выполненного дома, если это предусмотрено программой. 5. Подведение итогов занятия. 6. Домашнее задание.

9. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

1. Применение средств мультимедиа в образовательном процессе (презентации, видео)

2. Проверка домашних заданий и консультирование посредством электронной почты.
3. Использование слайд-презентаций при проведении практических занятий.

1. Требования к программному обеспечению учебного процесса

2. ПО (для кафедральных ноутбуков):

Антивирус Kaspersky Endpoint Security (договор №14/03/2018-0142 от 30/03/2018г.);

Офисное приложение Libre Office (свободно распространяемое ПО);

Архиватор 7-zip (свободно распространяемое ПО);

Браузер изображений Fast Stone Image Viewer (свободно распространяемое ПО);

PDF ридер Foxit Reader (свободно распространяемое ПО);

Медиа проигрыватель VLC media player (свободно распространяемое ПО);

Запись дисков Image Burn (свободно распространяемое ПО);

DJVU браузер DjVuBrowser Plug-in (свободно распространяемое ПО)

11. ИНЫЕ СВЕДЕНИЯ

11.2. ПРИМЕРЫ АКТИВНЫХ И ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМ И МЕТОДОВ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ

Основными формами проведения занятий являются традиционные (информационные) – лекции и семинарские и практические занятия; активные – проблемные лекции, групповая работа; интерактивные – работа в малых группах, групповая работа, диалоговое обучение, проектная деятельность.

Диалоговая технология призвана выполнять когнитивную, креативную и рефлексивную функции. Структура технологии диалогового общения состоит из следующих элементов: постановка целей и их максимальное уточнение; строгая ориентация всего хода взаимодействия на заданные цели; ориентация хода диалога на гарантированное достижение результатов; оценка текущих результатов, коррекция обучения, направленная на достижение поставленных целей; заключительная оценка результатов.

Учебная дискуссия предполагает всестороннее коллективное обсуждение спорного вопроса, проблемы или сопоставление информации, идей, мнений, предложений. Цели учебной дискуссии – в стимулировании поисковых умений будущих учителей начальных классов, в развитии творчества и умений задавать вопросы. Во время дискуссии студенты могут либо дополнять друг друга, либо противостоять один другому. Характер диалогового общения зависит от особенностей студентов, от активности группы, от их коммуникативной и рефлексивной культуры. Использование технологии диалогового общения вооружает студентов методикой ее проведения и стимулирует использование ее в своей профессиональной деятельности.

Технология проектной деятельности Особенности организации и методики:

Типы учебных проектов: *исследовательские* – приближенные по сути к научному исследованию; *творческие* – результатом является реальное деяние: праздник, газета, фильм и др.; *информационные* – сбор информации и ознакомление с ней группы;

Сроки проведения: от 1,5–2 часов до семестра.

Стадии разработки проекта:

- организационно-подготовительная – проблематизация, разработка проектного задания (выбор): выделение подтем в теме проекта; формирование творческих групп;
- разработка проекта (планирование): подготовка материалов, формирование вопросов, на которые нужно ответить, планирование процесса создания проекта;
- технологическая стадия: организация рабочего места, выполнение технологических действий, моделирование;
- заключительная стадия: оформление результатов, общественная презентация, обсуждение, саморефлексия.

Технология групповой деятельности (групповая работа и работа в малых группах)

Это особая форма совместной (коллективной) деятельности, которая оказывает значительное развивающее воздействие за счет группового эффекта как результата взаимодействия, кооперации, конкуренции, соперничества. Этапы осуществления групповой деятельности:

1. Подготовка к выполнению группового задания:
 - Постановка познавательной задачи.
 - Инструктаж.
 - Деление на группы.
 - Раздача дидактического материала.
2. Групповая работа:
 - Знакомство с материалом.
 - Распределение заданий внутри группы.
 - Выполнение задания.
 - Обсуждение общего задания.
 - Подведение итогов выполнения группового задания.
3. Заключительная часть:
 - Сообщение о результатах работы группы.
 - Общественный анализ выполнения заданий.
 - Общий анализ групповой работы.

Электронные презентации теоретического материала – проблемные лекции в форме электронной презентации с последующим кратким обсуждением и подведением итогов работы (технология «заключительного слова»), направленным на обобщение, толкование и интерпретацию материала.

Круглый стол – это метод активного обучения, одна из организационных форм познавательной деятельности учащихся, позволяющая закрепить полученные ранее знания, восполнить недостающую информацию, сформировать умения решать проблемы, укрепить позиции, научить культуре ведения дискуссии. Характерной чертой «круглого стола» является сочетание тематической дискуссии с групповой консультацией.

Электронные рефераты-презентации – исследование, интерпретация и демонстрация материала по выбранной проблематике с последующим анализом, дискуссией, оппонированием, и оценкой. Ориентированы на индивидуальное интеллектуальное и творческое развитие. Направлены на фиксацию, рецензирование, систематизацию, демонстрацию фактического материала и составление суждения с последующим обсуждением в группе.

11.3. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

При изучении данной дисциплины студенты выполняют различные виды самостоятельной работы: подготовка к практическим занятиям (планы занятий приведены в разделе «Иные сведения»), заполнение таблицы: «Эволюция образовательного идеала в мировой педагогической мысли»; самотестирование (компьютерное); зачёт.

При выполнении всех форм самостоятельной работы студенты пользуются литературой, указанной в списке основной и дополнительной литературы.

Самостоятельная работа выполняется студентами в процессе изучения всех учебных дисциплин. Она направлена на овладение обучающимися фундаментальными знаниями, профессиональными умениями и навыками, умениями работы с литературными источниками, практического решения задач, на развитие логического мышления, творческой активности, исследовательского подхода в освоении учебного материала, развитие познавательных способностей.

Выделяют два *вида* самостоятельной работы студента (СРС):

- непосредственно в ходе аудиторных занятий (лекций, практических, семинарских, лабораторных занятий) под руководством и контролем преподавателя.
- Самостоятельная работа студента во внеаудиторное время без участия преподавателя (дома, в библиотеке, в общежитии и т.д.).

Основными формами внеаудиторной СРС под руководством и контролем преподавателя являются:

- текущие консультации (перед экзаменами и зачетами, в межсессионный период и т. д.);
- выполнение различных видов заданий во время прохождения учебных и производственных практик;
- подготовка докладов и рефератов, написание курсовых и выпускных квалификационных работ;
- участие в работе научных студенческих кружков, исследовательских лабораторий, конференций, в проведении комплексных научных исследований.

Основными формами внеаудиторной СРС без участия преподавателя являются:

- работа с конспектами лекций (обработка текста); усвоение содержания конспекта лекций на базе рекомендованной учебной и дополнительной литературы;
- изучение учебной, научной, методической, справочной литературы, в том числе с привлечением электронных средств информации;
- составление различных видов записей прочитанного: конспектирование, аннотирование, реферирование, цитирование, тезирование;
- составление библиографии для различных видов учебных и научных работ;
- подготовка к лабораторным, контрольным работам, их оформление; подготовка сообщений к выступлению на семинаре, конференции;
- выполнение индивидуальных творческих заданий по различным разделам содержания учебной дисциплины;
- выполнение рефератов, докладов, курсовых и выпускных квалификационных работ, подготовка отчетов по практике, осуществление индивидуальной учебно-исследовательской работы;
- текущий самоконтроль успеваемости на базе традиционных и электронных обучающих и аттестующих тестов.

При выполнении любой формы самостоятельной работы студенту приходится работать с учебной и научной литературой.

Существуют различные виды чтения книги.

Беглое чтение – первый шаг в работе с книгой. Оно предполагает ознакомление с книгой в целом при достаточно высокой скорости (до 300 страниц текста за 1,5-2 часа). Приёмами скорочтения можно овладеть путём специальных тренировок.

Выборочное чтение предполагает углубленное изучение того или иного раздела печатного источника в соответствии с заданной учебной или исследовательской целью. При этом важно соотносить изучаемый раздел с содержанием всей книги (статьи) как часть с целым.

Сплошное чтение применяется при необходимости охватить текст в целом, расчленить его содержание на составные части, показать их соотношение и взаимную связь, сделать основные выводы.

Чтение с проработкой материала применяется при работе с первоисточниками и сопровождается конспектированием наиболее существенного, важного.

Смешанное чтение. В нём сочетаются различные виды чтения в зависимости от содержания материала, целей и задач его изучения. Один и тот же источник может быть сначала бегло просмотрен, затем подвергнут сплошному или выборочному чтению, критическому разбору читаемого с целью глубокого проникновения в его сущность.

Запись прочитанного учит студента разделять изучаемое на относительно самостоятельные смысловые единицы, выделять в тексте главную мысль, основное положение, тезис и его доказательство, позволяет работать без лишних затрат и времени, повышает работоспособность.

Существует несколько видов **систематизированной записи прочитанного**: аннотирование, планирование, конспектирование, тезирование, цитирование.

Аннотация - очень краткое изложение содержания. Её можно написать только после прочтения и глубокого осмысления всего текста. В ней обычно даётся оценка книги, статьи. В книгах она обычно помещается в самом начале.

Планирование – краткая логическая организация текста, раскрывающая содержание и структуру изучаемого материала. Планы бывают простые и сложные. Образцом простого плана является оглавление книги. В нём содержится только перечень главных вопросов и порядок их рассмотрения. Расчленив каждый пункт простого плана на составляющие его подпункты, можно без особого труда составить сложный расширенный план.

Конспектирование – наиболее распространённая форма рабочей записи, она предусматривает краткое и последовательное изложение содержания прочитанного и включает в себя все другие виды записей.

Тезисы - сжатое изложение основных мыслей, постановка изучаемых вопросов. Здесь нет примеров, фактографического материала. В тезисах должна быть отражена вся логическая структура работы, все основные мысли. В них вырисовывается красная нить содержания работы исследователя.

Цитирование – дословное выписывание из текста выдержек, извлечений, наиболее существенно отражающих ту или иную мысль автора. Выбор цитат нужно подчинять определённой цели (как иллюстрация или подкрепление вывода и т.д.). Каждая цитата заключается в кавычки и сопровождается указанием на её источник.

Существуют и другие виды записей по результатам работы с литературой.

Отзыв - оценка прочитанного. Обычно излагаются ключевые вопросы с оценкой и характеристикой исследования. Отзывы обычно пишутся с целью рекомендации или отклонения обсуждаемых работ к печати, к использованию в практической работе. В отзыве необходимо давать глубоко аргументированные выводы.

Рецензия - это тоже критический отзыв о книге, статье, спектакле, фильме и пр. в рецензии обычно более подробно излагаются основные мысли автора и их критическая оценка. Также даются положительные или отрицательные рекомендации, отклонения.

Резюме - краткая оценка прочитанного, с выводами, главными итогами работы. Оно часто даётся в заключение работы.

Эссе - прозаичное сочинение небольшого объема и свободной композиции, трактующее ту или иную тему и представляющее попытку передать индивидуальные впечатления и соображения, так или иначе, с ним связанные.

Записи на карточку - важная составляющая в работе с научно-педагогической литературой. Обязательно указывается фамилия, имя, отчество автора, название книги, место издания, название издательства, год издания и общее количество страниц. Если в карточку записывается статья из научного сборника или периодической педагогической печати, то необходимо указать год и номер издания, страницы, указывающие начало и окончание статьи.

Дословные выдержки из научного текста с указанием источника, страницы и автора. Эта форма используется иногда, когда какие-то мысли особенно хорошо изложены и впоследствии предполагается дословно цитировать данный отрывок текста.

Иногда эти выписки делаются с комментариями, когда предполагается выступление с критикой читаемого текста, при написании отзыва или рецензии. Такая форма записей положительно зарекомендовала себя при работе над темой научного исследования.

11.4. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОЗДАНИЮ И ПУБЛИЧНОМУ ПРЕДСТАВЛЕНИЮ ПРЕЗЕНТАЦИОННЫХ МАТЕРИАЛОВ

Под презентацией принято понимать как публичное представление результатов различных форм индивидуальной (групповой) исследовательской или поисковой активности, так и документ в MS Power Point, использующий возможности визуализации с помощью технических средств.

Цель презентации состоит в воспроизведении результатов поисковой и аналитической активности за счет технических и программных средств и, как следствие, трансфере знаний и компетенций в профессиональной среде посредством использования возможностей визуализации и вербализации итогов мыслительно-аналитического процесса как отдельного слушателя программы, так и группы.

Задачи презентации:

- активизация слушателей программы повышения квалификации;
- убеждающее воздействие на слушателей с целью мотивации последних к освоению методологических, теоретических и технологических основ проектирования процессов реализации учебно-методической деятельности в соответствии с требованиями Концепции развития дополнительного образования детей;
- организация рефлексивной оценки и самооценки в ходе освоения учебно-методических модулей;
- диагностирование индивидуальных способностей слушателей по организации рефлексивной оценки и самооценки в ходе освоения учебно-методических модулей.

Объём и область применения в учебном процессе. Мультимедийная презентация формируется как инструмент визуализации и аудиторного сопровождения итогового представления результатов:

- аналитического индивидуального задания;
- систематизации лучшего регионального опыта в использовании инновационных технологий в дополнительном образовании.

Этапы работы. Процесс создания мультимедийной презентации включает в себя следующие этапы:

Первый этап. *Планирование и подготовка.*

Процесс подготовки презентации требует консультационной поддержки со стороны куратора программы.

Все презентации должны иметь ясные цели и отражать намерения их авторов. Достаточно сказать, что генеральная цель должна быть сформулирована так, чтобы предоставить присутствующим в аудитории видение доклада (сообщения) и одновременно «захватить» их внимание, сохраняя при этом ясность и простоту.

В рамках этапа планирования и подготовки реализуется предварительная раскадровка, с помощью которой достигаются цели визуализации содержания как последовательного повествования. Таким образом, формируется лист с миниатюрными пустыми слайдами в правильной пропорции, которые могут быть заполнены эскизами слайдов.

1. Сбор материалов, на основе которых будет создаваться презентация: текстовых, графических, табличных форм и т.п.

Сначала следует отобрать все материалы, на основе которых будет создаваться презентация: текстовые, графические, табличные и т.п. Каждый слайд презентации может включать:

- фото, рисунки, портреты;
- графики, таблицы, схемы;
- поясняющий текст.

Второй этап. *Дизайн слайдов и создание визуального ряда.*

В основе дизайна слайдов лежат следующие принципы:

Принцип простоты.

- *Принцип четкости и распознаваемости* (представляемые заголовки слайдов, знаки и образы должны быть распознаваемы в самых разных зонах аудиторного пространства)
- *Принцип соотношения сигнал/шум* (реализуется в отношении минимизации лишних элементов).

Ухудшение визуального сообщения происходит, например:

- при выборе перегруженных графиков;
- при использовании неоднозначных символов;
- при избыточном выделении линий, фигур, символов, логотипов.

Примером часто используемых вариантов шума являются трехмерная графика. Часто трехмерные графики передают двухмерную информацию, что является несомненным упрощением.

- *Принцип читабельности* (применяется в отношении выбора шрифтов и цветов)

Реализация данного принципа связана со следующими требованиями к дизайну слайдов: размер шрифта, выбора типа шрифта, контрастность, использование буллитов.

Размер шрифта. Для текста на слайде используется как минимум 16-размер шрифта. Если автору необходим мелкий шрифт, то это говорит о том, что слайд перегружен и может превратиться в слайдомент, представляющий собой гибрид слайда и документа.

Шрифт. В презентации должны быть использованы наиболее простые и наиболее распространенные шрифты, как например, *Arial, Verdana, Times* и *Tahoma*.

Контрастность. Оптимально, когда уровень контраста между текстом и фоном превышает 70%. Цветовые комбинации фон/надпись, как правило, не влияют на удобочитаемость при сохранении минимального уровня контрастности. Выбираются сочетания, не раздражающие «глаз». Узорного фона следует избегать.

- *Принцип пустого пространства* (распространяется на выделение главного элемента)

Пустое пространство – лучший способ подчеркнуть ключевой элемент, так как функциональность пустого пространства связана с усилением отдельных элементов.

- *Принцип выравнивания* (связан с определением визуальной зависимости всех элементов на слайде)

Каждый элемент должен находиться в визуальной связи с чем-либо еще на слайде. Ключевая идея данного принципа – дизайн слайдов не должен выглядеть как нечто, размещенное в случайном порядке. При этом размещение края элементов должно быть проведено по одной линии: вертикально, горизонтально или по центру.

Текст уместнее выравнивать по правой или левой стороне, чем центровать.

- *Принцип контрастности* (заключается в демонстрации иерархии между элементами слайда за счет изменения цвета, размера линий, формы и расположения в пространстве).

Жирный, курсив, подчеркивание.

Использовать **Жирный, курсив, подчеркивание** предпочтительнее для коротких слов и фраз. При этом выделение **жирным** предпочтительнее в сравнении с др. методами, так как добавляет минимальный уровень «шума» на слайд, однако в меньшей степени замечается. **Подчеркивание** добавляет шум (увеличивает коэффициент помех) и снижает читабельность.

1. Шрифт.

Короткое слово из заглавных букв читается ЛЕГКО и может быть использовано в ключевых словах или в подписях к графикам. Не стоит перегружать презентацию различными шрифтами.

2. Цвет.

Цвет как способ выделения должен использоваться умеренно и только совместно с др. методами (например, цвет + жирный шрифт).

Для презентации *MS PowerPoint* необходимо выбирать не более трех основных цветов и четырех контрастных. Три основных цвета будут использованы для фона, заголовков, текста и основных изображений. Все остальные избранные цвета должны быть использованы в схемах, графике, клипах и др. изображениях. Дополнительные цвета могут с помощью «цветового колеса».

- *Принцип повторения* как сохранение единого стиля во всех слайдах.

Повторение элементов дизайна в каждом слайде дает четкое ощущение единства, последовательности и согласованности всей презентации. Принцип повторения помогает аудитории изучать новые понятия и тенденции, демонстрирует, что презентация разработана как единое целое, а не создана из разрозненных элементов.

Презентации, формируемые в рамках аудиторного процесса внеаудиторного процесса программы повышения квалификации «Актуальные и проблемные вопросы государственной политики в области энергосбережения и повышения энергетической эффективности», могут востребовать в качестве повторяющегося элемента левое зеленое поле слайда с элементами символики программы, заказчика или исполнителя

- *Принцип повторения* как сохранение единого стиля во всех слайдах.

Повторение элементов дизайна в каждом слайде дает четкое ощущение единства, последовательности и согласованности всей презентации. Принцип повторения помогает аудитории изучать новые понятия и тенденции, демонстрирует, что презентация разработана как единое целое, а не создана из разрозненных элементов.

Критерии оценки выполненной работы. Оценка презентации базируется как на экспертизе представленных слайдов, так и публичного выступления. В качестве критериев оценки презентации могут быть следующие:

- Представление цели презентации и гипотезы исследования
- Наличие плана презентации и логической последовательности слайдов
- Содержание, информативность и одновременно лаконичность слайдов и заголовков
- Объем анализируемой и представляемой информации
- Соответствие иллюстраций замыслу и материалу
- Наличие единого стиля в представлении слайдов
- Обоснованный выбор фона, цвета, анимации и шрифта

- Манера представления презентационных материалов и реагирование докладчика на формируемые аудиторией вопросы
- Следование регламенту публичной презентации
- Активации внутриаудиторного взаимодействия и обратной связи

Приложение 1

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине «Игровые технологии» Паспорт фонда оценочных средств по дисциплине для промежуточного контроля успеваемости

№ п/п	Контролируемые разделы (темы) дисциплины (результаты по разделам)	Код контролируемой компетенции или её части	Наименование оценочного средства
1.	Происхождение и социально-педагогическое значение игры	ОК-1,ОПК-1,2,3, ПК-7	9 семестр зачет
2.	Теории игры	ОК-1, ОПК- 2,3	
3.	Игра как вид деятельности	ОК-1,ПК- 5, 7	
4.	Игровые педагогические технологии	ОПК- 2,3, ПК-5, 7	
5.	Педагогическое сопровождение игровой деятельности	ОПК- 2,3, ПК-5, 7	
6.	Особенности и характеристика психолого-педагогических условий организации и	ОПК- 2,3, ПК-5, 7	

ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «Игровые технологии»

Индекс компетенции	Содержание компетенции	Элементы компетенции	Индекс элемента
ОК-1	Способность использовать основы философских и социогуманитарных знаний для формирования научного мировоззрения.	<i>знать</i>	
		31 – теоретическую базу педагогических технологий,	ОК1 31
		32 – технологии игровой деятельности.	ОК1 32
		33 – особенности игровых технологий в воспитании	ОК1 33
		<i>уметь</i>	
		У1 – выделять гуманистические, аксиологические основы во взаимодействии.	ОК1 У1
		У2 – определять векторы проектирования игровых технологий в плоскости современного образования	ОК1 У2
		<i>владеть</i>	
		В1 – социогуманитарными знаниями для организации игровой деятельности в современных условиях воспитания	ОК1 В1
В3 – способами научной аргументации	ОК1 В2		

ОПК-1	Готовность сознавать социальную значимость своей будущей профессии, обладать мотивацией к осуществлению профессиональной деятельности	<i>знать</i>	
		31 Основные нормативно правовые документы в области реализации основного общего образования	ОПК1 31
		32 профессиональный стандарт педагога	ОПК1 32
		33 профессиональный стандарт вожатого	ОПК1 33
		<i>уметь</i>	
		У1 – применять положения нормативных документов	ОПК1 У1
		У2 – организовывать профессиональную деятельность	ОПК1 У2
		У3 –строить профессиональное взаимодействие	ОПК1 У3
		<i>владеть</i>	
		В1 – Методами анализа основных нормативно правовых документов в области реализации основного общего и дополнительного образования	ОПК1 В1
		В2 – мотивацией к осуществлению профессиональной деятельности	ОПК1 В2
		В3 – способами самосовершенствования в профессиональной деятельности	ОПК1 В3
		ОПК-2	способность осуществлять обучение, воспитание и развитие с учётом социальных, возрастных, психофизических и индивидуальных особенностей, в том числе особых образовательных потребностей обучающихся
31 – социальные и возрастные особенности обучающихся	ОПК2 31		
32 – психофизические особенности обучающихся	ОПК2 32		
33 - индивидуальные особенности обучающихся	ОПК2 33		
<i>Уметь:</i>			
У1 – организовывать учебный процесс в соответствии с социальными, возрастными, психофизическими и индивидуальными особенностями обучающихся	ОПК2 У1		
У2 – организовывать воспитательный процесс в соответствии с социальными, возрастными, психофизическими и индивидуальными особенностями обучающихся	ОПК2 У2		
У3 – организовывать индивидуальную траекторию развития учащихся и коллектива	ОПК2 У3		
		<i>Владеть</i>	
		В1 – игровыми технологиями с учетом социальных, возрастных, психофизических и индивидуальных особенностей детей,	ОПК2 В1
		В3 – навыками организации индивидуального взаимодействия с учащимися	ОПК2 В2
ОПК-3	Готовность к психолого-педагогическому сопровождению учебно-	<i>Знать</i> 31 – психолого-педагогические игровые технологии, методики;	ОПК3 31

	воспитательного процесса	32 – методы сопровождения игровой деятельности;	ОПК3 32
		<i>уметь</i>	
		У1 – использовать игровые психолого-педагогические технологии и методики,	ОПК3 У1
		У2 – анализировать педагогические профессиональные задачи	ОПК3 У2
		У3 – решать педагогические профессиональные задачи	ОПК3 У3
		<i>Владеть</i>	
		В1 – методами психолого-педагогического сопровождения	ОПК3 В1
		В2 – технологией педагогической поддержки	ОПК3 В2
ПК-5	способность осуществлять педагогическое сопровождение социализации и профессионального самоопределения обучающихся	<i>знать</i>	
		31 – факторы социализации личности	ПК5 31
		32 – специфику процесса социализации	ПК5 32
		33 – специфику профессионального самоопределения обучающихся	ПК5 33
		<i>уметь</i>	
		У1 – организовать игровую деятельность учащихся с учетом их интересов, наклонностей и потребностей.	ПК5 У1
		У2 – диагностировать условия социализации	ПК5 У2
		У3 – выбирать формы профориентации учащихся	ПК5 У3
		<i>владеть</i>	
		В1 – технологией организации игровой деятельности учащихся с учетом их интересов, наклонностей и потребностей	ПК5 В1
		В2 – технологией профессиональной ориентации	ПК5 В2
		В3 – организовывать профориентационную работу с учащимися	ПК5 В3
ПК-7	способность организовывать сотрудничество обучающихся, поддерживать их активность, инициативность и самостоятельность, развивать творческие способности	<i>знать</i>	
		31 – особенности построения сотрудничества в игровой деятельности;	ПК7 31
		32 – способы поддержания активности, инициативности и самостоятельности детей	ПК7 32
		33 – знать теорию игры педагогических задач	ПК7 33
		<i>уметь</i>	
		У1 – самостоятельно осуществлять выбор методов исследования	ПК7 У1

		<i>владеть</i>	
		В1 – применять правила коммуникации, необходимые для организации сотрудничества в игре	ПК7 В1
		В2 – организовать и поддерживать активность, инициативность и самостоятельность детей в игровой деятельности	ПК7 В2
		В3 - развивать творческие способности детей в игре	ПК7 В3

**КОМПЛЕКТ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ
АТТЕСТАЦИИ (зачёт 9 СЕМЕСТР)**

№ п/п	Содержание оценочного средства	Индекс оцениваемой компетенции и ее элементов
1.	Понятие и виды игр	ОК1 33ОПК3 31, ПК2 33
2.	Структура коммуникации в игре.	ОК1 31 ОК1 32 ПК5 31,2,3 В1, ОПК3 В3
3.	Виды коммуникативных игр.	ОК1 31 ОК1 У2,3 ПК3 31,2,3 В1, ОПК2 У2
4.	Многообразие коммуникативного поведения и его факторы	ОК1 32 ОК1 33 ПК5 31,2,3 В1
5.	Нормы коммуникативного поведения в игре и его факторы.	ОК1 32 ОК1 33 ПК5 31,2,3 В1, ОПК2 В1
6.	Подходы к классификации игр, функции игры.	ПК2 31,2,3 В1, ОПК2 В1
7.	Истоки игры. Отличительные признаки игровой деятельности.	ОК1 31ОПК2 31,2 У2 В2
8.	Общие черты, присущие играм.	ПК5 31,2, ПК7 У1
9.	Роль игры в развитии личности ребенка	ОПК3 31 У1, ПК5 У2,3
10.	Понятие «игра», особенности игры, закономерности педагогического воздействия игры на личность..	ПК7 31,3, ПК5 32,
11.	Классификации игр. Отличительные признаки игры.	ПК5 31,2, ОПК3 31 У1 В2
12.	Принципы организации взаимодействия в игре.	ПК5 31,2 В1,2
13.	Требования к конструированию и организации игры.	ПК5 31,2 В1,2
14.	Логика организации игры.	ПК5 31,2,3 В1,2, ПК7 В1,2
15.	Современные представления об игровых проектах и программах	ПК5 31,2 В1,2
16.	Технология организации ролевой, деловой, организационно-деятельностной игры. .	ПК5 33, ПК5 У2 ПК7 У1
17.	Методы воспитания и воспитательные технологии ситуационно-ролевой игры	ПК5 31,2 У1 У3, ОПК2 В1,2
18.	Игры -тренинги. Технология организации.	ОПК2 31,2 В1,2
19.	Игры на знакомство. Технология организации.	ПК5 31,2, ОПК2 У1, ОПК1 У1,2
20.	Игры в кругу. Технология организации.	ОПК2 В1,2, ОПК3 У2

21.	Спортивно-оздоровительные игры. Игры на свежем воздухе. Технология организации	ОК1 В2,3 ПК5 У3, ОПК3 В3, ПК11 У2,3
22.	Интеллектуальные игры. Технология организации	ПК5 31,2 В1 ОПК1 33 ОПК3 У3
23.	Компьютерные игры	ОПК1 33 ОПК2 У1 В1,2, ПК2 33
24.	Игры с залом, игры-шутки. Технология организации.	ОК1 В23 ОПК1 У3 ОПК2 31,2 3 У2 ПК5 В3
25.	Ролевые игры. Технология организации	ПК5 33 У1 В1 ПК7 У1
26.	Логика организации ролевой игры.	ОПК1 У3 ОПК3 31 У1 В1, ОПК2 У2 В2 ПК5 В3
27.	Деловые игры. Технология организации.	ОПК1 33 ПК5 31,У1, ОПК2 33 ОПК3 32, ОПК3 В1, ПК7 В3 ОК1 В2
28.	Организационно-деятельностные игры. Технология организации	ПК7 В1,2 У1
29.	Игры для взрослых	ОПК1 33 ОПК1 У3 ПК5 33 У3
30.	Малоподвижные игры	ПК5 У1 В1, ОПК1 У3 ОПК2 31,2 ПК7 В3
31.	Длительные воспитывающие игры	ПК2 31 У1 В1, ОПК1 В2,3, ОПК3 31
32.	Психолого-педагогические особенности организации игровой деятельности в детском коллективе.	ПК5 33, ОПК1 В2,3, ОПК3 31
33.	Методы воспитания и воспитательные технологии ситуационно-ролевых, деловых, организационно-деятельностных игр	ПК5 32 У2 В2, ОПК1 В2,3 ОПК3 У3 ПК7 33
34.	Психологические особенности игр на знакомство, на контакт, на сплочение, на взаимодействие, на лидерство, спортивные и подвижные игры, игры в кругу, интеллектуальные игры, игры – шутки, компьютерные игры.	ОК1 У3 ОПК1 В2,3, ПК5 33 У3
35.	Игровые тренинги. Психология общения в игре.	ОК1 У3 ОПК1 В2,3, ОПК2 В3 ОПК3 31 У1 В1, ПК5 31
36.	Методологическая основа моделирования игровой деятельности детей и молодежи в социокультурном пространстве;	ОК1 У3 ПК5 33 В2, ОПК1 В2,3, ОПК2 В3 ОПК3 В1 ПК5 У3 ПК7 В3
37.	Принципы конструирования игрового пространства в различных образовательных и социокультурных средах	ОК1 У3 ОПК1 В2,3, ОПК3 31 У1 В1, ПК5 31

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РЯЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ С.А. ЕСЕНИНА»

Утверждаю:
Декан факультета
истории и международных отношений



О.И. Амурская

«30» августа 2020 г.

Аннотация рабочей программы дисциплины (модуля)

Игровые технологии в воспитании

Уровень основной профессиональной образовательной программы
бакалавриат

Направление подготовки **44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)**

Направленность (профили) подготовки **история и организация детского движения**

Форма обучения **очная**

Сроки освоения ОПОП **нормативный, 5 лет**

Факультет истории и международных отношений

Кафедра педагогики и менеджмента в образовании

Рязань, 2020

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ «Игровые технологии в воспитании» :

формирование у обучающихся коммуникативных компетенций, необходимых для построения взаимоотношений в различных социальных средах, а также развитие творческого мышления как основы коммуникативной активности и построения взаимоотношений, организации взаимодействия в детском объединении.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВУЗА

Дисциплина Б1.В.ДВ.05.01 «Игровые технологии в воспитании» относится к базовой части Блока 1.

Дисциплина изучается на 5 курсе (9 семестр).

1. Трудоемкость дисциплины: 2 зачетных единицы, 72 академических часа.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы и индикаторами достижения компетенций:

№ п/п	Номер/индекс компетенции	Содержание компетенции (или ее части)	В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны:		
			Знать	Уметь	Владеть
1	2	3	4	5	6
6.	ОК - 1	способность использовать основы философских и социогуманитарных знаний для формирования научного мировоззрения	теоретическую базу педагогических технологий, детского объединения как социального института воспитания; особенности современных педагогических технологий в воспитании	выделять гуманистические, аксиологические основы в взаимодействии и определять векторы их проектирования в плоскости современного образования.	технологией организации самостоятельной познавательной творческой деятельности учебного и исследовательского характера в процессе освоения современных педагогических технологий в воспитании; способами научной аргументации
7.	ОПК-2	способность осуществлять воспитание и развитие с учётом социальных, возрастных, психофизических и индивидуальных особенностей, в том числе особых образовательных потребностей	социальные, возрастные, психофизические и индивидуальные особенности обучающихся	организовывать учебно-воспитательный процесс в соответствии с социальными, возрастными, психофизическими и индивидуальными особенностями обучающихся	игровыми технологиями воспитания в с учетом социальных, возрастных, психофизических и индивидуальных особенностей обучающихся

		обучающихся			
8.	ОПК-3	готовность к психолого-педагогическому сопровождению воспитательного процесса	психолого-педагогические игровые технологии; методы сопровождения игровой деятельности;	использовать игровые технологии, анализировать и решать педагогические профессиональные задачи	методами и технологиями психолого-педагогического сопровождения и педагогической поддержки
9.	ПК-5	способность осуществлять педагогическое сопровождение социализации и профессионального самоопределения обучающихся	факторы социализации личности; специфику процесса социализации; специфику профессионального самоопределения обучающихся	организовать игровую деятельность учащихся с учетом их интересов, наклонностей и потребностей, диагностировать условия социализации	технологией организации игровой деятельности учащихся с учетом их интересов, наклонностей и потребностей; технологией профориентации
10.	ПК-7	способность организовывать сотрудничество обучающихся, поддерживать их активность, инициативность и самостоятельность, развивать творческие способности	особенности построения сотрудничества в игровой деятельности; способы поддержания активности, инициативности и самостоятельности детей; знать теорию игры	применять правила коммуникации, необходимые для организации сотрудничества в игре; организовать и поддерживать активность, инициативность и самостоятельность детей в игровой деятельности; развивать творческие способности детей в игре	навыками коммуникации и позитивного поведения в игровой деятельности, технологиями организации взаимодействия в различных социальных условиях.

3. Форма промежуточной аттестации и семестр (ы) прохождения Зачёт (9 семестр).

Дисциплина реализуется частично с применением дистанционных образовательных технологий.