

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Сыров Игорь Анатольевич
Должность: Директор
Дата подписания: 20.06.2022 15:49:12
Уникальный программный ключ:
b683afe664d7e9f64175886cf9626a196149ad56

СТЕРЛИТАМАКСКИЙ ФИЛИАЛ
ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
УЧРЕЖДЕНИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«БАШКИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет
Кафедра

Педагогика и психологии
Педагогика начального образования

Аннотация рабочей программы дисциплины (модуля)

дисциплина

Б1.В.ДВ.01.02 Практикум по игровым технологиям

часть, формируемая участниками образовательных отношений

Направление

44.03.01
код

Педагогическое образование
наименование направления

Программа

Дошкольное образование

Форма обучения

Заочная

Для поступивших на обучение в
2022 г.

Стерлитамак 2022

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с установленными в образовательной программе индикаторами достижения компетенций

Формируемая компетенция (с указанием кода)	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине (модулю)
ПК-4. Способен организовывать образовательно-воспитательную деятельность обучающихся, в том числе особыми образовательными потребностями	ПК-4.1. Знать способы организации образовательно-воспитательной деятельности дошкольников, в том числе с особыми образовательными потребностями	Обучающийся должен знать методические основы применения игровых технологий
	ПК-4.2. Уметь применять способы организации образовательно-воспитательной деятельности дошкольников, в том числе с особыми образовательными потребностями	Обучающийся должен уметь применять игровые технологии в организации образовательно-воспитательной деятельности обучающихся в сфере дошкольного образования, в том числе с особыми образовательными потребностями:
	ПК-4.3. Владеть навыками организации образовательно-воспитательной деятельности дошкольников, в том числе с особыми образовательными потребностями	Обучающийся должен владеть навыками использования игровых технологий в сфере дошкольного образования

2. Цели и место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Цели изучения дисциплины:

Дисциплина «Практикум по игровым технологиям» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

Дисциплина изучается на 3-4 курсах в 6-7 семестрах.

Цели изучения дисциплины:

1. знать методические основы применения игровых технологий
2. уметь применять игровые технологии в организации образовательно-воспитательной деятельности обучающихся в сфере дошкольного образования, в том числе с особыми образовательными потребностями
3. владеть навыками использования игровых технологий в сфере дошкольного образования

Дисциплина изучается на 3, 4 курсах в 6, 7 семестрах

3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 108 акад. ч.

Объем дисциплины	Всего часов
	Заочная форма обучения
Общая трудоемкость дисциплины	108
Учебных часов на контактную работу с преподавателем:	
лекций	6
практических (семинарских)	14
другие формы контактной работы (ФКР)	1,2
Учебных часов на контроль (включая часы подготовки):	7,8
экзамен	
Учебных часов на самостоятельную работу обучающихся (СР)	79

Формы контроля	Семестры
экзамен	7

4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

4.1. Разделы дисциплины и трудоемкость по видам учебных занятий (в академических часах)

№ п/п	Наименование раздела / темы дисциплины	Виды учебных занятий, включая самостоятельную работу обучающихся и трудоемкость (в часах)			
		Контактная работа с преподавателем			СР
		Лек	Пр/Сем	Лаб	
2.3	Классификация и характеристика игр	2	2	0	19
1.2	Игровые технологии	1	4	0	14
2	МОДУЛЬ 2. МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СФЕРЕ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ	4	6	0	51
2.1	Психолого-педагогические особенности игрового общения детей дошкольного возраста	1	2	0	16
2.2	Игровые мотивы. Методика организация и проведения игр	1	2	0	16
1	МОДУЛЬ 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ	2	8	0	28
1.1	Игра как пространство и форма детской	1	4	0	14

	субкультуры. Происхождение и социально-педагогическое значение игры				
	Итого	6	14	0	79

4.2. Содержание дисциплины, структурированное по разделам (темам)

Курс лекционных занятий

№	Наименование раздела / темы дисциплины	Содержание
2.3	Классификация и характеристика игр	Устные игры: виды, характерные особенности: загадки, скороговорки, кричалки, дразнилки, викторины, логограммы, метаграммы. Иллюстрация проведения устных игр. Интеллектуальные игры: виды игр с карандашом - ребусы, кроссворды, чайнворды. Головоломки: проволочные, шнурковые, бумажные. Аттракционы - игры с использованием плакатов и стендов. Иллюстрация интеллектуальных игр. Настольные игры: самодельные, механические, электронные. Методы использования настольных игр в досуговой деятельности. Иллюстрация настольных игр. Подвижные игры: характеристика видов малоподвижных игр. Роль и значение использования малоподвижных игр в организации досугового общения. Виды игр большой подвижности. Особенности подготовки и проведения. Принципы судейства, малоподвижных игр.
1.2	Игровые технологии	Понятие педагогической технологии. Классификация педагогических технологий. Описание и анализ педагогической технологии. Сущность игровых технологий. Значение педагогической игры. Основные принципы реализации игровой технологии. сновные функции игр. Социокультурное назначение игры. Функция межнациональной коммуникации. Функция самореализации человека в игре. Коммуникативная функция. Диагностическая функция игры. Игротерапевтическая функция игры. Функция коррекции в игре. Развлекательная функция игры. Дидактическая функция игры.
2	МОДУЛЬ 2. МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СФЕРЕ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ	
2.1	Психолого-педагогические особенности игрового общения детей дошкольного возраста	Сущность игрового общения. Роль игры как средства и метода формирования личности и межличностных отношений в сфере досуга Характеристика игры как феномена досуговой деятельности. Основные задачи организатора игрового общения. Развитие личностных и профессиональных качеств организатора игрового общения: профессиональные навыки, культура речи, актерское мастерство, пластика, личная активность, чувство юмора, интеллект, организаторский талант, память игрового багажа, импровизация, находчивость, доброжелательность, искренность, имидж (костюм), фантазия.

2.2	Игровые мотивы. Методика организация и проведения игр	Игровые мотивы: Мотивы общения. Моральные мотивы. Познавательные мотивы. Методика организация игровой деятельности детей дошкольного возраста Организация игры: выбор игры; предложение игры детям; оборудование и оснащение игровой площади; ее архитектура; разбивка на команды, группы; распределение ролей в игре; развитие игровой ситуации. Методическое обеспечение дидактической игры. Организация и самоорганизация деятельности участников дидактической игры.
1	МОДУЛЬ 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ	
1.1	Игра как пространство и форма детской субкультуры. Происхождение и социально-педагогическое значение игры	Детская субкультура и ее особенности. Социальная ситуация психического развития ребенка в дошкольном возрасте. Детская субкультура как социокультуральная система. Детская картина мира как совокупность знаний, представлений, смыслов, реализуемых в образно-визуальных моделях. Понятие субкультуры и признаки. Игра как отражение детской картины мира дошкольников. Понятие и сущность игры. История становления теории игры. Психолого-педагогические особенности игры. Социально-историческое происхождение, структура и функции детской игры. Значение игры для психического развития ребенка. Основные функции игр. Классификация детских игр. Этапы формирования игровой деятельности детей. Виды игр. Методика обучения игре. Обучение и воспитание дошкольников в игре.

Курс практических/семинарских занятий

№	Наименование раздела / темы дисциплины	Содержание
2.3	Классификация и характеристика игр	1. Устные игры: виды, характерные особенности: загадки, скороговорки, кричалки, дразнилки, викторины, логограммы, метаграммы. Иллюстрация проведения устных игр. Практическое задание: разработать программу «Блиц-турнир», используя предлагаемый викторинный материал. 2. Интеллектуальные игры: виды игр с карандашом - ребусы, кроссворды, чайнворды. Головоломки: проволочные, шнурковые, бумажные. Аттракционы - игры с использованием плакатов и стендов. Иллюстрация интеллектуальных игр. Практическое задание: составить кроссворд. Тема - Игровое общение». 3. Настольные игры: самодельные, механические, электронные. Методы использования настольных игр в досуговой деятельности. Иллюстрация настольных игр. Практическое задание: разработать содержание

		<p>«комнаты тишины и мудрости».</p> <p>4. Подвижные игры: характеристика видов малоподвижных игр. Роль и значение использования малоподвижных игр в организации досугового общения. Виды игр большой подвижности. Особенности подготовки и проведения. Принципы судейства, малоподвижных игр.</p> <p>Практическое задание: разработать сеанс подвижных игр с музыкальным сопровождением.</p> <p>5. Народные игры как элемент фольклорной фигуры. Разновидность народных игр: охотничьи, скотоводческие, земледельческие, бытовые. Роль народных игр в организации досуговой деятельности.</p> <p>Практическая работа: предложить народную игру, провести ее в учебной аудитории.</p> <p>6. Игровые соревнования и конкурсы: специфика игрового общения на конкурсно-игровых программах. Конкурсно-развлекательные игровые программы: популярность, виды конкурсных программ для дошкольников.</p>
1.2	Игровые технологии	<p>1. Сущность игровых технологий.</p> <p>2. Значение педагогической игры.</p> <p>3. Основные принципы реализации игровой технологии</p> <p>4. Основные функции игр</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Социокультурное назначение игры. <input type="checkbox"/> Функция межнациональной коммуникации <input type="checkbox"/> Функция самореализации человека в игре. <input type="checkbox"/> Коммуникативная функция. <input type="checkbox"/> Диагностическая функция игры. <input type="checkbox"/> Игротерапевтическая функция игры. <input type="checkbox"/> Функция коррекции в игре. <input type="checkbox"/> Развлекательная функция игры. <input type="checkbox"/> Дидактическая функция игры.
2	МОДУЛЬ 2. МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СФЕРЕ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ	
2.1	Психолого-педагогические особенности игрового общения детей дошкольного возраста	<p>1. Сущность игрового общения.</p> <p>2. Роль игры как средства и метода формирования личности и межличностных отношений в сфере досуга</p> <p>3. Характеристика игры как феномена досуговой деятельности.</p> <p>4. Основные задачи организатора игрового общения.</p> <p>5. Развитие личностных и профессиональных качеств организатора игрового общения: профессиональные навыки, культура речи, актерское мастерство, пластика, личная активность, чувство юмора, интеллект, организаторский талант, память игрового багажа, импровизация, находчивость, доброжелательность, искренность, имидж (костюм), фантазия.</p> <p>Практическая работа: провести игровое общение с аудиторией. Проанализировать профессиональные</p>

		качества педагога.
2.2	Игровые мотивы. Методика организация и проведения игр	<p>1. Игровые мотивы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Мотивы общения. <input type="checkbox"/> Моральные мотивы. <input type="checkbox"/> Познавательные мотивы. <p>2. Методика организация игровой деятельности детей дошкольного возраста</p> <p>3. Организация игры: выбор игры; предложение игры детям; оборудование и оснащение игровой площадки; ее архитектура; разбивка на команды, группы; распределение ролей в игре; развитие игровой ситуации.</p> <p>4. Методическое обеспечение дидактической игры.</p> <p>5. Организация и самоорганизация деятельности участников дидактической игры.</p>
1	МОДУЛЬ 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ	
1.1	Игра как пространство и форма детской субкультуры. Происхождение и социально-педагогическое значение игры	<p>1. Социальная ситуация психического развития ребенка в дошкольном возрасте.</p> <p>2. Игра как атрибутивная характеристика детства. Значение игры для психического развития ребенка.</p> <p>3. Социально-историческое происхождение детской игры. Социально-исторические основы происхождения как средства познания окружающего мира, трудового воспитания и социального развития человека.</p> <p>4. Теории детской игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Теории игры отечественных педагогов и психологов: К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, Д.Б. Эльконин, С.Л. Рубинштейн, Л.С., Д.Н. Узнадзе, А.А. Вербицкий. - Исследователи и мыслители зарубежья: З. Фрейд, Ж. Пиаже, К. Гросс, К. Бюлер, К. Бюлер, теория Шиллера-Спенсера.