

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Жуйкова Татьяна Валерьевна
Должность: Директор
Дата подписания: 22.05.2024 13:18:48
Уникальный программный ключ:
d3b13764ec715c944271e86306e6d3513421163

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

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

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.О.06.ДВ.01.02 ПРАКТИКУМ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

Направление подготовки	44.03.02 Психолого-педагогическое образование
Профиль программы	«Психология и педагогика дошкольного образования»
Автор	к.п.н., доцент Малеева Е..В.

Одобрена на заседании кафедры Психологии и педагогики дошкольного и начального образования. Протокол от 19.01.2024 г. № 5

Рекомендована к использованию в образовательной деятельности научно-методической комиссией ФППО НТГСПИ (ф) РГППУ. Протокол от 23.01.2024 № 3.

Нижний Тагил
2024

СОДЕРЖАНИЕ

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

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Задачи дисциплины:

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

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина «Практикум по организации игровой деятельности детей дошкольного возраста» относится к обязательной части программы подготовки бакалавров по направлению 44.03.02 Психолого-педагогическое образование как дисциплина по выбору предметно-методического модуля «Психология и педагогика младшего школьного возраста».

Дисциплина «Практикум по организации игровой деятельности детей дошкольного возраста» изучается на втором курсе и имеет связь с такими дисциплинами, как «Общая и экспериментальная психология», «Теория воспитания и обучения». Дисциплина «Практикум по организации игровой деятельности детей дошкольного возраста» является одной из базовых для формирования профессиональных компетенций педагога начальной школы.

3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие следующих компетенций:

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Совместная и индивидуальная учебная и воспитательная деятельность обучающихся	ОПК3. Способен организовывать совместную и индивидуальную учебную и воспитательную деятельность обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями, в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов	ОПК 3.1. Знает основные требования федеральных государственных образовательных стандартов, предъявляемые к организации учебной и воспитательной деятельности обучающихся, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями
		ОПК 3.2. Умеет организовать совместную и индивидуальную учебную и воспитательную деятельность обучающихся, применяя технологии инклюзивного образования
		ОПК 3.3. Подготовлен к взаимодействию с другими специалистами для организации психолого-медико-педагогического консультирования и оказания адресной помощи обучающимся с особыми образовательными потребностями
	ПК 15. Способен организовывать различные виды деятельности детей, осуществляемые в раннем и дошкольном возрасте: предметную, познавательно-исследовательскую, игру (ролевою, режиссерскую, с	ПК 15.1. Знает существенные характеристики различных видов детской деятельности, ориентируется в специфике их организации в каждой возрастной группе ДОО
		ПК 15.2. Умеет создавать предметно-пространственную среду для осуществления различных видов деятельности детей; осуществлять отбор содержания для реализации различных видов

	правилами), продуктивную, конструирование	деятельности детей в соответствии с целями и их возрастными особенностями
		ПК 15.3. Владеет навыками организации и осуществления различных видов деятельности детей раннего и дошкольного возраста

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Объем дисциплины и виды контактной и самостоятельной работы

Вид работы	Кол-во часов
Общая трудоемкость дисциплины по учебному плану	108
Контактная работа, в том числе:	12
Лекции	6
Практические занятия	6
Самостоятельная работа	92
Подготовка к зачету, сдача зачета	4

4.2. Учебно-тематический план заочная форма обучения

Наименование разделов и тем дисциплины	Всего часов	Контактная работа		Сам. работа
		Лекции	Практ. занятия	
Тема 1. Понятие игры. Типология игр	11	2		9
Тема 2. Организация предметно-игровой среды в образовательной организации	11	2		9
Тема 3. Сюжетно-ролевые игры	11		2	9
Тема 4. Театрализованные игры	10			10
Тема 5. Строительно-конструктивные игры	10		1	9
Тема 6. Дидактические игры	11	1		9
Тема 7. ТРИЗ -игры	10		1	9
Тема 8. Подвижные игры	10			10
Тема 9. Игра-экспериментирование	11		2	9
Тема 10. Компьютерные игры	10	1		9
Подготовка и сдача зачета	4			4
Всего по дисциплине	108	6	6	96

4.3. Содержание дисциплины

Тема 1. Понятие игры. Типология игр

Игра: сущность, содержание, структура и основные требования к организации. Виды игр. Роль игры в физическом и личностном развитии младшего школьника. Принципы организации игровой деятельности младших школьников. Этапы игровой технологии. Позиция педагога в игре.

Тема 2. Организация предметно-игровой среды в образовательной организации

Понятие и структура предметно-игровой среды образовательной организации. Принципы

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

Тема 3. Сюжетно-ролевые игры

Понятие сюжетно-ролевой игры, структура и закономерности развития сюжетно-ролевой игры. Развивающий и обучающий потенциал сюжетно-ролевой игры. Проектирование и принципы организации сюжетно-ролевой игры в начальной школе.

Тема 4. Театрализованные игры

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

Тема 5. Строительно-конструктивные игры

Понятие строительно-конструктивной игры, классификация строительно-конструктивных игр, виды строительно-конструктивного материала, основные этапы строительно-конструктивной игры. Развивающий и обучающий потенциал строительно-конструктивной игры. Проектирование и принципы организации строительно-конструктивной игры.

Тема 6. Дидактические игры

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

Тема 7. ТРИЗ -игры

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

Тема 8. Подвижные игры

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

Тема 9. Игра-экспериментирование

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

Тема 10. Компьютерные игры

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

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Обучение по дисциплине «Практикум по организации игровой деятельности детей дошкольного возраста» целесообразно построить с использованием компетентного подхода, в рамках которого образовательный процесс строится с учетом специфики будущей профессиональной деятельности студентов. Содержание лекций предусматривает изучение теоретических вопросов, связанных с освоением педагогической терминологии, рассмотрением основ профессиональной деятельности. На практических занятиях осуществляется анализ теоретических положений, освоение навыков их применения для решения конкретных профессиональных и социальных ситуаций.

Лекционные занятия должны стимулировать познавательную активность студентов, поэтому преподавателю необходимо обращаться к примерам, взятым из практики, включать

проблемные вопросы, применять визуальные средства обучения, практиковать лекцию «со стопами» или с привлечением к ее чтению самих студентов.

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

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Основная литература:

1. Теория и методика игры: учебник и практикум для академического бакалавриата / О.А. Степанова, М. Э. Вайнер, Н. Я. Чутко; под редакцией Г. Ф. Кумариной, О. А. Степановой. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2019. — 265с. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт. — URL: <https://biblio-online.ru/bcode/433786>.

Дополнительная литература:

1. 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.

2. Соколова, А. В. Игры и игрушки для детей раннего и младшего школьного возраста: учеб. пособие / А. В. Соколова. – Нижний Тагил: Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал) ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», 2018. – 89 с. – Текст: непосредственный

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

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

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

Интернет-ресурсы:

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

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

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

Информационные системы и платформы:

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

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

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

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

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

6. 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.