

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ТОБОЛЬСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ ИМ.Д.И. МЕНДЕЛЕЕВА (ФИЛИАЛ)
ТЮМЕНСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО УНИВЕРСИТЕТА

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
СОЗДАНИЕ ИГРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ
для обучающихся по направлению подготовки
04.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки),
Профили: русский язык; литература
Форма обучения: очная

Объем дисциплины: 4 зачетных единицы

Форма промежуточной аттестации: зачет

Цели и задачи освоения дисциплины

Цель дисциплины – совершенствование профессиональных компетенций студентов в области применения игровых технологий в образовании.

Основные задачи дисциплины:

1. Знакомство с основными категориями и понятиями дисциплины.
2. Рассмотрение основных подходов к изучению игровых технологий в образовании.
3. Овладение студентами спецификой и особенностями использования игровых технологий в образовательном процессе.
4. Формирование умений применять игровые технологии с учетом индивидуальных и возрастных особенностей обучающихся.
5. Активизация и развитие творческих способностей у студентов.
6. Развитие умений применения на практике современных игровых технологий.

Планируемые результаты освоения:

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения данной дисциплины (модуля)

ПК-1

Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся

ПК-2

Способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе

Перечень планируемых результатов освоения дисциплины (модуля):

Знать:

- современные образовательные технологии;
- возрастные и индивидуальные особенности обучающихся, методики обучения с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся.

Уметь:

- применять на практике, а также самостоятельно разрабатывать информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе;
- применять на практике методики обучения с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся.

Краткое содержание дисциплины:

В ходе изучения дисциплины предполагается рассмотреть следующие основные темы.

Тема 1. Понятие игровой образовательной среды. Психологические и педагогические основы игры.

Тема 2. Игра и психическое развитие детей.

Тема 3. Значение игры в социализации детей.

Тема 4. Педагогическая классификация детской игры.

Тема 5. Сущность и структура игровой деятельности.

Тема 6. Методы и средства игровой деятельности.

Тема 7. Организация игровой деятельности обучающихся.