

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
44.03.02 Психолого-педагогическое образование

Профиль: Тьюторство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины: 144 ак.ч. (4 зачетных единицы)

Форма промежуточной аттестации: зачет (семестр 16)

Цель дисциплины – формирование компетенций в области проектирования развивающей мотивационной образовательной игровой среды.

Основные задачи дисциплины:

1. Знакомство с основными категориями и понятиями дисциплины.
2. Рассмотрение основных подходов к проектированию игровой образовательной среды.
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.

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

Код и наименование компетенции (из ФГОС ВО)	Планируемые результаты обучения: (знаниевые/функциональные)
ПК-1 – Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся	Знает: способы, формы и технологии обучения учебному предмету с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся; Умеет: осуществлять учебную деятельность по предмету с учетом современных требований к образованию
ПК-2 – Способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе	Знает: основные особенности применения современных информационно-коммуникационных технологий в учебном процессе Умеет: использовать возможности современных информационно-коммуникационных технологий в учебном процессе
ПК-3 – способность проектировать и	Знает: методы проектирования и реализации индивидуальных образовательных маршрутов

<p>реализовывать совместно с педагогами индивидуальные образовательные маршруты для обучающихся, в т.ч. обучающихся с ограниченными возможностями здоровья</p>	<p>обучающихся, в т.ч. обучающихся с ограниченными возможностями здоровья; Умеет: проектировать совместно с педагогами индивидуальные образовательные маршруты обучающихся, в т.ч. обучающихся с ограниченными возможностями здоровья</p>
--	---

Краткое содержание дисциплины:

В ходе изучения дисциплины предполагается рассмотреть следующие основные темы.

Тема 1. Понятие игровой образовательной среды. Проектирование 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.