

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

УТВЕРЖДАЮ  
Директор  
Шилов С.П.  
«28» \_\_\_\_\_ 2020 г.



**СОЗДАНИЕ ИГРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ**

Рабочая программа  
для обучающихся по направлению подготовки  
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)  
Профили начальное образование, изобразительное искусство  
и декоративно-прикладное искусство  
Форма обучения: очная

Масловская Л.З. Создание игровой образовательной среды. Рабочая программа для обучающихся по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), профиль начальное образование, изобразительное искусство и декоративно-прикладное искусство, форма обучения очная. Тобольск, 2020.

Рабочая программа дисциплины опубликована на сайте ТюмГУ: Создание игровой образовательной среды. [электронный ресурс] / Режим доступа: <https://tobolsk.utmn.ru/sveden/education/#>

## 1. Пояснительная записка

Дисциплина «Создание игровой образовательной среды» способствует формированию у студентов общего представления о воспитательном потенциале семьи, о проблемах семьи и семейного воспитания, о взаимодействии образовательного учреждения и семьи в истории и на современном этапе.

### Цели дисциплины:

- сформировать у студентов готовность осуществлять психолого-педагогическое сопровождение семьи в рамках внеурочной деятельности.

### Задачи дисциплины:

- сформировать систему знаний о функциях, содержании, свойствах и качестве педагогического взаимодействия детей, педагогов и родителей в рамках внеурочной деятельности;
- сформировать готовность обучающихся к психолого-педагогическому сопровождению семьи в условиях учебно-воспитательного процесса;
- сформировать готовность обучающихся к взаимодействию с участниками образовательного процесса (детьми и их родителями).

### 1.1. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Данная дисциплина входит в блок Б.1 Дисциплины (модули), относится к блоку дисциплин части, формируемой участниками образовательных отношений. Изучение дисциплины строится на знаниях, получаемых в ходе изучения дисциплин «Педагогика начального образования».

Знания, полученные студентами в ходе изучения курса, будут необходимы при подготовке к преддипломной практике, государственной итоговой аттестации и в ее процессе.

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

Код и наименование компетенции (из ФГОС ВО)	Компонент (знаниевые/функциональные)
ПК-1. Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся.	Знает формы и средства внеурочной деятельности в рамках направления подготовки начальное образование
	Умеет использовать различные формы внеурочной деятельности в рамках направления подготовки (начальное образование)
ПК-2. Способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе.	Знает критерии отбора средств информационно-коммуникационных технологий, которые используют обучающиеся при обучении по направлению подготовки начальное образование, в соответствии с их особенностями и уровнем подготовки
	Умеет разрабатывать задания для обучающихся, предусматривающие использование средств информационно-коммуникационных технологий, в соответствии с их особенностями и уровнем подготовки

## 2. Структура и трудоемкость дисциплины.

Таблица 1

Вид учебной работы	Всего часов	Семестры
		К
<b>Общая трудоёмкость</b> зач. ед час.	<b>4</b>	<b>4</b>
	<b>144</b>	<b>144</b>
<b>Из них:</b>		
<b>Аудиторные занятия (всего)</b>	<b>48</b>	<b>48</b>
Лекции	<b>16</b>	<b>16</b>
Практические занятия	<b>32</b>	<b>32</b>
Лабораторные / практические занятия по подгруппам	-	-
<b>Часы внеаудиторной работы, включая самостоятельную работу обучающегося</b>	<b>96</b>	<b>96</b>
<b>Вид промежуточной аттестации</b>	<b>Зачет</b>	<b>Зачет</b>

## 3. Система оценивания

3.1 Оценивание осуществляется в рамках балльной системы, разработанной преподавателем и доведенной до сведения обучающихся на первом занятии

№	Виды оцениваемой работы	Количество баллов	
		Текущий контроль	Промежуточный контроль
1.	Посещение занятия	0-2	-
2.	Реферат	0-15	-
3.	Самостоятельная работа	0-45	
5.	Устный ответ	0-5	0-80
6.	Тестирование	0-20	0-20
7.	Контрольная работа	0-13	-

Промежуточная аттестация может быть выставлена с учетом совокупности баллов, полученных обучающимся в рамках текущего контроля.

### Перевод баллов в оценки (экзамен)

№	Баллы	Оценки
1.	0-60	Неудовлетворительно
2.	61-75	Удовлетворительно
3.	76-90	Хорошо
4.	91-100	Отлично

## 4. Содержание дисциплины

### 4.1. Тематический план дисциплины

Таблица 2

№ п/	Наименование тем и/или разделов	Объем дисциплины (модуля), час		
		Всего	Виды аудиторной работы (академические часы)	Иные

п			Лекции	Практически е занятия	Лабораторные/ практические занятия по подгруппам	виды контакт ной работы
1	2	3	4	5	6	7
20 семестр						
1	Понятие игровой образовательной среды. Психологические и педагогические основы игры	10	4	6	-	-
2	Игра и психическое развитие детей	5	-	5	-	-
3	Значение игры в социализации детей	9	4	5	-	-
4	Педагогическая классификация детской игры	6	-	6	-	-
5	Сущность и структура игровой деятельности	9	4	5	-	-
6	Методы и средства игровой деятельности Организация игровой деятельности обучающихся	9	4	5	-	-

## 4.2. Содержание дисциплины по темам

### 4.2.1. Лекционный курс

- 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.

### 4.2.2 Планы практических занятий.

#### К семестр

#### Практическое занятие №1-3

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

1. Понятие игровой образовательной среды.
2. Психологические и педагогические основы игры
3. Основные цели игровой образовательной среды
4. Задачи и функции игровой образовательной среды.
5. Принципы игровой образовательной среды.

6. Виды игровой образовательной среды.

#### **Практическое занятие №4-5**

##### **Тема. Игра и психическое развитие детей.**

1. Определение игры.
2. Проблема психического развития младших школьников в психолого-педагогической литературе.
3. Игра как средство развития творческих способностей младших школьников.

#### **Практическое занятие №6-8**

##### **Тема. Значение игры в социализации детей.**

1. Основными факторами, которые определяют значение игровой деятельности, являются...
2. Социализация детей. Ее особенности и значение.

#### **Практическое занятие №9-10**

##### **Тема. Педагогическая классификация детской игры.**

1. Педагогическая классификация детской игры
2. Особенности организации работы детской игры

#### **Практическое занятие №11-13**

##### **Тема. Сущность и структура игровой деятельности.**

1. Задачи игровой деятельности.
2. Сущность игровой деятельности.
3. Структура игровой деятельности.

#### **Практическое занятие №14-16**

##### **Тема. Методы и средства игровой деятельности. Организация игровой деятельности обучающихся.**

1. Игровая деятельность – это...
2. Методы и средства игровой деятельности
3. Технологии, используемые в организации игровой деятельности обучающихся.
4. Особенности игровой деятельности обучающихся.

#### **4.2.3.Образцы средств для проведения текущего контроля Текущая аттестация**

##### **Темы для написания рефератов**

- 1.Функции игры в образовательном процессе.Сущность и специфика игры в младшем школьном возрасте.
  1. Обучающая функция игры.
  2. Развлекательная функция игры.
  3. Коммуникативная функция игры.
  4. Релаксационная функция игры.
  5. Психотехническая функция игры.
  6. Формирование организационно-коммуникативных и личностных компетенций средствами игры.
  7. Формирование умения работать в команде через успешность в игре.
  8. Игровые технологии в преподавании фундаментальных дисциплин.
  9. Игровые технологии в преподавании гуманитарных дисциплин.
  10. Игровые технологии в преподавании естественнонаучных дисциплин.
  11. Игровые технологии в преподавании иностранных языков.

12. Геймификация как средство повышения мотивации и активного включения в процесс учебы.

13. Игра как способ ролевого поведения.

14. Игра как способ дискуссии.

15. Современный и традиционный урок: общее и различия.

Реферат должен быть выполнен в печатном виде, иметь титульный лист, разбит на главы и подпункты, страницы должны быть пронумерованы, в тексте должны присутствовать ссылки и сноски на первоисточник и пр. Средний объем реферата составляет 15-20 страниц.

Необходимо изучить рассматриваемый вопрос, показать его важность, значимость и развитие в науке. Студент должен показать, что он умеет работать с большим объемом информации, определять степень ее достоверности и надежности, грамотно систематизировать данные. Наличие выводов по подпунктам и главам обязательно.

Оформление реферата производится в следующем порядке:

- титульный лист;
- оглавление;
- введение;
- основная часть, разбитая на главы и параграфы;
- список используемой литературы;
- приложения.

### **Практико- ориентированные задания**

#### Письменная работа № 1 «Начать мыслить как дизайнер игр».

Содержание: Студент должен придумать или вспомнить случай из своей практической деятельности, который можно отнести к игротехнике и ответить на следующие вопросы:

1. На кого (на что) ориентирована данная технология?
2. Какие структурные компоненты игротехники Вы видите в данном случае?
3. К какой категории относится игротехника (внутренняя, внешняя, изменяющая поведение)?
4. Как можно усовершенствовать игротехнику?

#### Письменная работа № 2 «Построение геймифицированной системы (этапы О1, О2 и О3)»

Содержание: студенты разрабатывают план геймификации деятельности (это может быть ваша учебная деятельность или какая-либо иная, которую Вы хорошо знаете). План должен включать:

1. Цели геймификации.
2. Описание Ваших «игроков».
3. Желательный тип их поведения.

#### Общие требования к ответам по письменным заданиям:

- Ответ должен состоять не менее чем из 1000 слов;
- Ответ должен опираться на теорию курса и максимально использовать термины курса;
- Общее количество баллов, которое можно получить за работу – от 0 до 11.

### **5. Учебно-методическое обеспечение и планирование самостоятельной работы обучающихся**

Таблица 3

№	Темы	Формы СРС, включая требования к подготовке к занятиям
1.	Понятие игровой образовательной среды. Психологические и педагогические основы игры	Напишите реферат на тему: «Теория игры (игровой деятельности) Д.Б. Эльконина» (С. Спенсера, Ф. Шиллера, Л.С. Рубинштейна, Г.В. Плеханова, Д.Н.Узнадзе, Л.С. Выготского и др.). На Ваш выбор. Требования к реферату см. в п. 4.2.3)
2.	Игра и психическое развитие детей	Придумайте 3 педагогические ситуации, подтверждающие влияние игры на формирование положительной учебной мотивации у учащихся. (возраст обучающихся определите самостоятельно) <u>Письменная работа № 1</u> «Начать мыслить как дизайнер игр».
3.	Значение игры в социализации детей	Приготовьте эссе: «Роль игры в социализации дошкольников». Рассуждения подкрепляйте известными Вам теориями игротехники, примерами из практики.
4.	Педагогическая классификация детской игры	Оформите в виде таблицы классификацию игр, дайте характеристику каждого вида игр. Укажите их дидактические возможности. <u>Письменная работа № 2</u> «Построение геймифицированной системы (этапы О1, О2 и О3)»
5.	Сущность и структура игровой деятельности	Выберите тему занятия и опишите процедуру конструирования дидактической игры для дошкольников и младших школьников
6.	Методы и средства игровой деятельности	Выберите тему (сюжет) и опишите процедуру конструирования сюжетно-ролевой игры для младших школьников
7.	Организация игровой деятельности обучающихся	Разработать квест игру для детей 7-11 лет. Квест должен содержать в себе не менее 5-ти игр. Работа должна содержать: цели, задачи, оборудование, сценарий

## 6. Промежуточная аттестация по дисциплине (модулю)

### 6.1. Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

Форма промежуточной аттестации – зачет. Процедура оценивания производится в форме устного ответа на вопросы по дисциплине и по результатам выполнения заданий текущего контроля.

#### Вопросы к зачету

1. Характеристика понятий «игра», «игровая деятельность». Сущность игры в младшем школьном возрасте.
2. Основные тенденции культурно-исторического развития игры.
3. Краткая характеристика теории игровой деятельности Д.Б. Эльконина.
4. Современные подходы к теории игровой деятельности в конце XX – начале XXI века.



5. Функции игры. Особенности игровой деятельности в младшем школьном возрасте.
6. Влияние игры на психическое развитие детей. Значение игры в личностном становлении детей.
7. Роль игры в интеллектуальном развитии учащихся начальной школы.
8. Значение игры в развитии творческих способностей младших школьников.
9. Современные подходы к классификации детских игр. Характеристика игры как педагогического явления.
10. Признаки игры. Структурные компоненты игры: сюжет, роль, игровые действия, правила, игровое употребление предметов, отношения между играющими.
11. Классификация методов игровой деятельности: теоретические и эмпирические, методы-операции и методы-действия.
12. Средства игровой деятельности: материальные, информационные, языковые, логические, математические.
13. Сущность педагогического сопровождения игровой деятельности младших школьников.
14. Метод игрового конструирования в работе учителя начальных классов. Принципы и этапы игрового конструирования.
15. Требования к профессиональной компетентности учителя начальных классов в области организации игровой деятельности учащихся.
16. Дидактические игры,
17. их характеристика. Особенности применения дидактических игр в учебно-воспитательном процессе в начальной школе.
18. Разновидности сюжетно-ролевых игр.
19. Основные подходы к организации сюжетно-ролевых игр в начальной школе. Значение подвижных игр в воспитании и развитии детей младшего школьного возраста.
20. Классификация подвижных игр.

Промежуточная аттестация должна проверять сформированность заявленных компетенций. Процедура оценивания производится в форме устного ответа на вопросы по дисциплине и по результатам выполнения заданий текущего контроля.

## 6.2 Критерии оценивания компетенций:

Таблица 4

**Карта критериев оценивания компетенций**

	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенций, соотнесенные с планируемыми результатами обучения	Оценочные материалы	Критерии оценивания
1.	ПК-1. Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных	Осуществляет внеурочную деятельность в соответствии с предметной областью согласно освоенному профилю (профилям) подготовки.	1.Лекционные и семинарские занятия. 2.Контрольная работа.	Знает формы и средства внеурочной деятельности в рамках направления подготовки начальное образование Умеет использовать различные формы внеурочной деятельности в рамках направления подготовки (начальное

	особенностей обучающихся.			образование)
2.	ПК-2. Способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе.	Формирует у обучающихся умения применять средства информационно-коммуникационных технологий в решении задач.	1. Лекционные и семинарские занятия. 2. Тест. 3. Реферат.	Знает критерии отбора средств информационно-коммуникационных технологий, которые используют обучающиеся при обучении по направлению подготовки начальное образование, в соответствии с их особенностями и уровнем подготовки Умеет разрабатывать задания для обучающихся, предусматривающие использование средств информационно-коммуникационных технологий, в соответствии с их особенностями и уровнем подготовки

## 7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

1. Батколина, В. В. Теории и технологии дошкольного образования: учебное пособие / В.В. Батколина. - Москва: Российский новый университет, 2012 - 80 с. - Текст: электронный. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/21320.html>. (дата обращения: 25.04.2020).

### 7.2. Дополнительная литература

1. Беляева, Н. Л. Методика обучения и воспитания в области дошкольного образования: учебно-методическое пособие для студентов факультета педагогики и психологии / Н. Л. Беляева. - Набережные Челны: Набережночелнинский государственный педагогический университет, 2017. - 133 с. - Текст: электронный. URL: <http://www.iprbookshop.ru/97119.html>. (дата обращения: 25.04.2020).

2. Ходусов, А. Н. Педагогика воспитания: теория, методология, технология, методика: учебник / А.Н. Ходусов. - 2-е изд., доп. - Москва: ИНФРА-М, 2019. - 405 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс; Режим доступа <http://new.znanium.com>]. - (Высшее образование: Бакалавриат). - [www.dx.doi.org/10.12737/25027](http://www.dx.doi.org/10.12737/25027). - ISBN 978-5-16-012849-8. - Текст: электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1039198> (дата обращения: 25.04.2020)

**7.3. Интернет-ресурсы:** не предусмотрены

**7.4. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:**

1. Лань - <https://e.lanbook.com/>
2. Знаниум - <https://znanium.com/>
3. IPR BOOKS - <http://www.iprbookshop.ru/>

4. eLIBRARY.RU - <https://www.elibrary.ru/>
5. Межвузовская электронная библиотека (МЭБ) - <https://icdlib.nspu.ru/> (только в филиале)
6. Национальная электронная библиотека (НЭБ) - <https://rusneb.ru/> (полное использование только в филиале)
7. Ивис - <https://dlib.eastview.com/>
8. Библиотека ТюмГУ - <https://library.utmn.ru/>

## **8. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю):**

### **Лицензионное ПО, в том числе отечественного производства:**

Платформа для электронного обучения MicrosoftTeams.  
Autodesk 3ds Max 2018, Autodesk AutoCAD 2018, Embarcadero RAD Studio 2010, MatLab R2009a, Microsoft Office 2003, Microsoft Office 2007, Microsoft Office 2010, Microsoft Visual Studio 2012, Microsoft Visual Studio 2012 Expression, Microsoft Visual FoxPro 9.0, Microsoft SQL Server 2005, Windows, Dr. Web, Конструктортестов 2.5 (Keepsoft), Adobe Design Premium CS4, ABBYY Lingvo x3 Многоязычнаяверсия, ABBYY FineReader 10, PROMT Standard 7 ГИГАНТ

### **Свободно распространяемое ПО, в том числе отечественного производства:**

7-Zip, AdobeAcrobatReader, GIMP, ModelVisionStudium, GoogleChrome, MozillaFirefox, OpenOffice.org, UVScreenCamera, UVSoundRecorder, SMathStudioDesktop, Inkscape, MyTestX, WinVDIG, OracleVirtualBox, AdobeMediaPlayer, Kompozer, SunRavBookOffice.

## **9. Технические средства и материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)**

- Учебные аудитории для проведения лекций и практических занятий укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории: мультимедийные аудитории, укомплектованные таким оборудованием, как проектор, документ камера, проекционный экран.
- Помещения для самостоятельной работы обучающихся (компьютерные классы) оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечены доступом к электронной информационно-образовательной среде вуза.
- Лаборатории, оснащенные лабораторным оборудованием, для реализации данной дисциплины не предусмотрены.