

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

« 28 » \_\_\_\_\_ 2020 г.

Шилов С.П.  
Тобольский педагогический институт им.  
Д.И. Менделеева  
(филиал) ТюмГУ



**ИГРА В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ И ОБРАЗОВАНИИ ВЗРОСЛЫХ**

Рабочая программа

для обучающихся по направлению подготовки

44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Профиль история; менеджмент в образовании

Форма обучения: заочная

Остякова Г.В. Игра в дополнительном образовании и образовании взрослых. Рабочая программа для обучающихся по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), профили история; менеджмент в образовании, форма обучения заочная. Тобольск, 2020.

Рабочая программа дисциплины опубликована на сайте ТюмГУ: Игра в дополнительном образовании и образовании взрослых [электронный ресурс] / Режим доступа: <https://tobolsk.utmn.ru/sveden/education/#>

© Тобольский педагогический институт им. Д.И. Менделеева (филиал) Тюменского государственного университета, 2020

© Остякова Галина Владимировна, 2020

## 1. Пояснительная записка

Дисциплина «Игра в дополнительном образовании и образовании взрослых» предназначена для формирования у обучающихся компетенций в области современных игровых технологий, способствующих развитию творческих способностей детей и взрослых, повышению мотивации обучающихся к образовательному процессу.

**Цель дисциплины** – совершенствование профессиональных компетенций студентов в области применения игровых технологий в дополнительном образовании и образовании взрослых.

### **Основные задачи дисциплины:**

1. Знакомство с основными категориями и понятиями дисциплины.
2. Рассмотрение основных подходов к изучению игровых технологий в дополнительном образовании и образовании взрослых.
3. Овладение студентами спецификой и особенностями использования игровых технологий в системе дополнительного образования и образования взрослых.
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.

### **1.1. Место дисциплины в структуре образовательной программы**

Дисциплина «Игра в дополнительном образовании и образовании взрослых» относится к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений основной образовательной программы по направлению подготовки 04.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), профили история; менеджмент в образовании.

Дисциплина «Игра в дополнительном образовании и образовании взрослых» имеет межпредметные связи с дисциплинами «Создание игровой образовательной среды», «Эдьютейнмент (обучение с увлечением)», «Геймификация образования: психология и педагогика игры».

Для освоения дисциплины студенты опираются на знания, умения, навыки, сформированные в процессе изучения таких предметов как «Профессиональная компетентность педагога», «Современные технологии обучения и воспитания».

Одновременное изучение таких дисциплин как «Психология межличностного общения», «Игра в дошкольном образовании», «Технологии развития навыков коммуникации в образовательном процессе», «Игротехника», «Использование игры в начальном, основном и среднем образовании», дает возможность сформировать широкий мировоззренческий горизонт.

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

№ п/п	Код и наименование компетенции (из ФГОС ВО)	Планируемые результаты обучения: (знаниевые/функциональные)
1.	ПК-1 Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных	Знает: методики преподавания русского языка и литературы; возрастные и индивидуальные особенности учащихся и способы их диагностики; Умеет: осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных

	особенностей обучающихся	методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся
2.	ПК-2 Способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе	Знает: современные образовательные технологии; Умеет: применять на практике, а также самостоятельно разрабатывать информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе

## 2. Структура и объем дисциплины

Таблица 1

Вид учебной работы	Всего часов	Количество часов в семестре
		Семестр 11
Общая трудоемкость	5	5
зач. ед.	180	180
час.		
Из них:		
<b>Часы аудиторной работы (всего)</b>	16	16
Лекции	8	8
Практические занятия	8	8
Лабораторные занятия	-	-
<b>Часы внеаудиторной работы, включая самостоятельную работу обучающегося</b>	164	164
Вид промежуточной аттестации	Экзамен	Экзамен

## 3. Система оценивания

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

№	Виды оцениваемой работы	Количество баллов	
		Текущий контроль	Промежуточный контроль
1.	Посещение лекций (8 x 0-2)	0-16	0-16
2.	Работа на семинарских занятиях (8 x 0-2)	0-16	0-16
3.	Выполнение заданий по СРС (8 x 0-5)	0-40	0-40
4.	Практико-ориентированное задание (2 x 0-10)	0-20	0-20
5.	Написание реферата (1 x 0-8)	0-8	0-8
	Итого	0-100	0-100

Промежуточная аттестация может быть выставлена с учетом совокупности баллов, полученных обучающимся в рамках текущего контроля. Если студент не набирает достаточное количество баллов для оценки «удовлетворительно», либо не согласен с оценкой по балльной системе, он имеет право сдавать экзамен по вопросам, предложенным в п. 6.1., в установленные графиком учебного процесса сроки.

Перевод баллов в оценки (экзамен)

№	Баллы	Оценки
---	-------	--------

1.	61-75 баллов	удовлетворительно
2.	76-90 баллов	хорошо
3.	91-100 баллов	отлично

#### 4. Содержание дисциплины

##### 4.1. Тематический план дисциплины

Таблица 2

№ п/п	Наименование тем и/или разделов	Объем дисциплины (модуля), час.				
		Всего	Виды аудиторной работы (академические часы)			Иные виды контактной работы
			Лекции	Практические занятия	Лабораторные/практические занятия по подгруппам	
1	2	3	4	5	6	7
1.	Современные педагогические технологии, применяемые в дополнительном образовании детей и взрослых	44	2	2		
2.	Игрофикация в дополнительном образовании – области применения и ограничения	44	2	2		
3.	Разработка настольных игр для дополнительного образования и образования взрослых	46	2	2		
4.	Интеллектуальные игры в дополнительном образовании и образования взрослых	46	2	2		
	Итого на семестр	180	8	8		

##### 4.2. Содержание дисциплины по темам

#### 4.2.1. Содержание лекционных занятий

##### **Тема 1. Современные педагогические технологии, применяемые в дополнительном образовании детей и взрослых**

Понятие «Педагогическая технология». Причины возникновения новых психолого-педагогических технологий. Принципы работы современных педагогических технологий, применяемых в дополнительном образовании детей и взрослых.

Цель и задачи современных педагогических технологий, применяемых в дополнительном образовании детей и взрослых. Виды современных педагогических технологий, применяемых в дополнительном образовании детей и взрослых.

##### **Тема 2. Игрофикация в дополнительном образовании – области применения и ограничения**

Понятие игрофикации (геймификации). Место геймификации в образовательной деятельности. Примеры геймификации дополнительного образования детей (игротеки, квесты, викторины, брейн-ринги, интеллектуальные турниры, тренинги и игротехнические приемы и методики и пр.).

##### **Тема 3. Разработка настольных игр для дополнительного образования и образования взрослых**

Особенности организации занятий в системе дополнительного образования и образования взрослых. Виды настольных игр и возможности их применения в дополнительном образовании и образовании взрослых. Игры – ассоциации. Логические игры. Игры с уклоном на математику. Развивающие настольные игры. Экономические настольные игры.

##### **Тема 4. Интеллектуальные игры в дополнительном образовании и образовании взрослых**

Интеллектуально-познавательная игра как эффективная форма работы с учащимися в учреждениях дополнительного образования. Интеллектуальные игры в образовании взрослых. Теория интеллектуальных игр. Малые формы интеллектуальных игр. Игры на развитие интеллекта и его составляющих. Игры на расширение и углубление объема информации.

#### 4.2.2. Планы семинарских занятий

##### **Тема 1. Современные педагогические технологии, применяемые в дополнительном образовании детей и взрослых**

###### **План**

1. Раскройте суть понятия «Педагогическая технология».
2. Назовите причины возникновения новых психолого-педагогических технологий.
3. Дайте характеристику принципов работы современных педагогических технологий, применяемых в дополнительном образовании детей и взрослых.
4. Цель и задачи современных педагогических технологий, применяемых в дополнительном образовании детей и взрослых.
5. Виды современных педагогических технологий, применяемых в дополнительном образовании детей и взрослых.

Практическое задание: 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.).

## **Тема 2. Игрофикация в дополнительном образовании – области применения и ограничения**

### **План**

1. Понятие игрофикации (геймификации).
2. Место геймификации в образовательной деятельности.
3. Примеры геймификации дополнительного образования детей (игротеки, квесты, викторины, брейн-ринги, интеллектуальные турниры, тренинги и игротехнические приемы и методики и пр.).

#### Задание для самостоятельной работы.

Придумайте 3 педагогические ситуации, подтверждающие влияние игры на формирование положительной учебной мотивации у учащихся (возраст обучающихся определите самостоятельно).

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

Выберите тему занятия и опишите процедуру конструирования дидактической игры для дошкольников и младших школьников

## **Тема 3. Разработка настольных игр для дополнительного образования и образования взрослых**

### **План**

1. Особенности организации занятий в системе дополнительного образования и образования взрослых.
2. Виды настольных игр и возможности их применения в дополнительном образовании и образовании взрослых. Игры – ассоциации. Логические игры. Игры с уклоном на математику.
3. Развивающие настольные игры. Экономические настольные игры.

#### Задание для самостоятельной работы:

Приготовьте эссе: «Роль игры в социализации дошкольников». Рассуждения подкрепляйте известными Вам теориями игротехники, примерами из практики.

Выберите тему (сюжет) и опишите процедуру конструирования сюжетно-ролевой игры на заданную тему для детей и взрослых.

## **Тема 4. Интеллектуальные игры в дополнительном образовании и образовании взрослых**

### **План.**

1. Интеллектуально-познавательная игра как эффективная форма работы с учащимися в учреждениях дополнительного образования.
2. Интеллектуальные игры в образовании взрослых. Теория интеллектуальных игр. Малые формы интеллектуальных игр.
3. Игры на развитие интеллекта и его составляющих.
4. Игры на расширение и углубление объема информации.

#### Задание для самостоятельной работы:

Оформите в виде таблицы классификацию игр, дайте характеристику каждого вида игр. Укажите их дидактические возможности.

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

Разработать квест игру для взрослых. Квест должен содержать в себе не менее 5-ти игр. Работа должна содержать: цели, задачи, оборудование, сценарий.

Используя интернет-ресурс и материалы лекций, подготовить библиографический перечень нормативных документов, регулирующих деятельность педагогов дополнительного образования (не менее 10 источников).

### 4.2.3. Образцы средств для проведения текущего контроля

#### Темы для написания рефератов

1. Функции игры в образовательном процессе. Сущность и специфика игр, применяемых в дополнительном образовании и образовании взрослых.
2. Обучающая функция игры.
3. Развлекательная функция игры.
4. Коммуникативная функция игры.
5. Релаксационная функция игры.
6. Психотехническая функция игры.
7. Формирование организационно-коммуникативных и личностных компетенций средствами игры в дополнительном образовании и образовании взрослых.
8. Формирование умения работать в команде через успешность в игре.
9. Игровые технологии в дополнительном образовании.
10. Игровые технологии в образовании взрослых.
11. Игровые технологии в преподавании иностранных языков в системе дополнительного образования и образования взрослых.
12. Геймификация как средство повышения мотивации и активного включения в процесс учебы.
13. Игра как способ ролевого поведения.
14. Игра как способ дискуссии.

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 10.

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

Таблица 3

№	Темы	Формы СРС, включая требования к подготовке к занятиям
Семестр 11		
1.	Современные педагогические технологии, применяемые в дополнительном образовании детей и взрослых	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.	Игрофикация в дополнительном образовании – области применения и ограничения	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». Выберите тему занятия и опишите процедуру конструирования дидактической игры для дошкольников и младших школьников
3.	Разработка настольных игр для дополнительного образования и образования взрослых	Приготовьте эссе: «Роль игры в социализации дошкольников». Рассуждения подкрепляйте известными Вам теориями игротехники, примерами из практики. Выберите тему (сюжет) и опишите процедуру

		конструирования сюжетно-ролевой игры для детей и взрослых
4.	Интеллектуальные игры в дополнительном образовании и образования взрослых	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)». Разработать квест игру для взрослых. Квест должен содержать в себе не менее 5-ти игр. Работа должна содержать: цели, задачи, оборудование, сценарий. Используя интернет-ресурс и материалы лекций, подготовить библиографический перечень нормативных документов, регулирующих деятельность педагогов дополнительного образования (не менее 10 источников).

## 6. Промежуточная аттестация по дисциплине (модулю)

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

#### Вопросы к экзамену

1. Характеристика понятий «игра», «игровая деятельность». Сущность игры в дополнительном образовании и образовании взрослых.
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 образовании взрослых.
6. Влияние игры на психическое развитие детей. Значение игры в личностном становлении детей.
7. Роль игры в интеллектуальном развитии детей и взрослых.
8. Значение игры в развитии творческих способностей обучающихся с учетом индивидуальных особенностей.
9. Современные подходы к классификации 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 в дополнительном образовании и образовании взрослых.
14. Метод игрового конструирования. Принципы и этапы игрового конструирования.
15. Требования к профессиональной компетентности педагога дополнительного образования в области организации игровой деятельности.
16. Дидактические игры, их характеристика. Особенности применения дидактических игр в учебно-воспитательном процессе в системе дополнительного образования.
17. Разновидности сюжетно-ролевых игр.

18. Основные подходы к организации сюжетно-ролевых игр в дополнительном образовании и образовании взрослых.
19. Значение подвижных игр в дополнительном образовании и образовании взрослых
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**

№ п/п	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 особенностей обучающихся	Знает: методики преподавания русского языка и литературы; возрастные и индивидуальные особенности учащихся и способы их диагностики; Умеет: осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся	Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР Написание реферата Письменная работа	Знаком с методиками преподавания учебных предметов; возрастными и индивидуальными особенностями учащихся и способами их диагностики; Может осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся
2.	ПК-2 Способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе	Знает: современные образовательные технологии; Умеет: применять на практике, а также самостоятельно	Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР Эссе Таблица	Знаком с современными образовательными технологиями; Может применять на практике, а также самостоятельно

		разрабатывать информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе		разрабатывать информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе
--	--	--	--	--

## 7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

### 7.1 Основная литература:

1. Островский, Э. В. Психология и педагогика : учебное пособие / под ред. Э. В. Островского. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Вузовский учебник : ИНФРА-М, 2021. — 368 с. - ISBN 978-5-9558-0538-2. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1141232> – Режим доступа: по подписке

### 7.2 Дополнительная литература:

1. Кравченко, А.И. Психология и педагогика : учебник / А.И. Кравченко. — Москва : ИНФРА-М, 2016. — 352 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс; Режим доступа <https://new.znanium.com/>]. — (Высшее образование: Бакалавриат). - ISBN 978-5-16-006870-1 (print) ; ISBN 978-5-16-104318-9 (online). - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/543600> – Режим доступа: по подписке.

2. Скакун, В. А. Основы педагогического мастерства : учебное пособие / В.А. Скакун. — 2-е изд. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2020. — 208 с. — (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-00091-724-4. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1059387> . – Режим доступа: по подписке.

7.3. Интернет-ресурсы: не предусмотрено.

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

Знаниум - <https://new.znanium.com/>

Лань - <https://e.lanbook.com/>

IPR Books - <http://www.iprbookshop.ru/>

Elibrary - <https://www.elibrary.ru/>

Электронная библиотека ТюмГУ: <https://library.utmn.ru/>

Национальная электронная библиотека (НЭБ) - <https://rusneb.ru/>

Межвузовская электронная библиотека (МЭБ) - <https://icdlib.nspu.ru/>

"ИВИС" (БД периодических изданий) - <https://dlib.eastview.com/browse>

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

Платформа для электронного обучения Microsoft Teams.

Бесплатное программное обеспечение, установленное в аудиториях: 7-Zip, Adobe Acrobat Reader, Mozilla Firefox, OpenOffice.org.

Лицензионное программное обеспечение, установленное в аудиториях: Microsoft Office 2003, Microsoft Office 2007, Microsoft Office 2010, Windows, Конструктор тестов 2.5 (Keepsoft).

## 9. Технические средства и материально-техническое обеспечение дисциплины

— 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.