

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 »

Шилов С.П.

2020 г.



ИГРОТЕХНИКА

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. Игротехника. 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: Игротехника [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 «Игротехника» предназначена для формирования у обучающихся компетенций в области современных игровых технологий, способствующих повышению мотивации у учащихся к образовательному процессу.

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.

1.1. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Игротехника» включается в часть, формируемую участниками образовательных отношений учебного плана образовательной программы по направлению подготовки 04.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), профили: История, менеджмент в образовании.

Дисциплина «Игротехника» имеет межпредметные связи с дисциплинами «Эдьютейнмент (обучение с увлечением)», «Геймификация образования: психология и педагогика игры», «Практикум по разработке игр в IT-среде».

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 познавательной сферы личности», «Игра в дошкольном образовании», «Технологии развития навыков коммуникации в образовательном процессе», «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 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
2.	ПК-2 Способен применять современные информационно-	Знает: современные образовательные технологии; Умеет: применять на практике, а также

коммуникационные технологии в учебном процессе	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:		
Часы аудиторной работы (всего)	16	16
Лекции	8	8
Практические занятия	8	8
Лабораторные занятия	-	-
Часы внеаудиторной работы, включая самостоятельную работу обучающегося	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 (7 x 0-5)	0-35	0-35
4.	Практико-ориентированное задание (2 x 0-11)	0-22	0-22
5.	Написание реферата (1 x 0-11)	0-11	0-11
	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.	Психологические и педагогические теории игровой деятельности	44	2	2		
2.	Игра и психическое развитие детей	44	2	2		
3.	Значение игры в социализации детей	46	2	2		
4.	Педагогическая классификация детской игры	46	2	2		
	Итого на семестр	180	8	8		

4.2. Содержание дисциплины по темам

4.2.1. Содержание лекционных занятий

Тема 1. Психологические и педагогические теории игровой деятельности

Характеристика понятий «игра», «игровая деятельность». Основные тенденции культурно-исторического развития игры. Общие теории игры К. Гросса и Ф. Бойтендайка. Теории и проблемы исследования детской игры в зарубежной психологии (Дж. Селли, В. Штерн, З. Фрейд, С. Спенсер, Ж. Пиаже, Ж. Шато, Ф. Шиллер и др.).

Проблемы психологии и педагогики игры в отечественной науке (К.Д. Ушинский, А.И. Сикорский, Н.Д. Виноградов, М.Я. Басов, П.П. Блонский, Л.С. Выготский, Л.С. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин и др.). Теория игровой деятельности в конце XX – начале XXI века.

Тема 2. Игра и психическое развитие детей

Игра как социокультурный феномен. Общие черты социальной игровой технологии. Частное и общее определение деловой игры. Методологические принципы игры. Функции и задачи. Классификация игр.

Игра и развитие мотивационно-потребностной сферы. Игра и преодоление «познавательного эгоцентризма». Игра и развитие умственных действий.

Игра и развитие произвольного поведения ребенка. Психолого-педагогические условия использования игровых технологий в разные возрастные периоды детского развития.

Тема 3. Значение игры в социализации детей

Этапы развития игровой технологии. Использование игровых технологий в современном социуме. Игротехнологии в моделировании и прогнозировании.

Функции игры. Факторы социализации обучающихся на разных этапах психического развития. Особенности игровой деятельности в младшем школьном возрасте. Значение игры в личностном становлении подростков. Роль игры в интеллектуальном развитии учащихся старших классов. Значение игры в развитии творческих способностей обучающихся.

Тема 4. Педагогическая классификация детской игры

Современные подходы к классификации детских игр. Игры с правилами, «без правил», сюжетно-ролевые, импровизированные (О.Ю. Грезнева, О.А. Казанский). Игры, возникающие по инициативе детей, по инициативе взрослого, традиционные (народные) игры (С.Л. Новоселова).

Вещно-предметная деятельность, сюжетная игра, ролевая игра, игра по правилам (В.А. Петровский). Творческие игры (сюжетно-ролевые, режиссерские, театрализованные и др.), игры с правилами (подвижные, дидактические, настольно-печатные, компьютерные и т.д.).

4.2.2. Планы семинарских занятий

Тема 1. Психологические и педагогические теории игровой деятельности

План

1. Сущность понятий «игра» и «игровая деятельность». На основании изученных предложите свои определения данных понятий.
2. Основные тенденции культурно-исторического развития игры.
3. Современные подходы в теории игровой деятельности.

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. Игра и психическое развитие детей

План

1. Игра как педагогическое явление. Сущность и специфика игры в младшем школьном возрасте. Игра и развитие мотивационно-потребностной сферы.
2. Основные тенденции культурно-исторического развития игры. Общие теории игры К. Гросса и Ф. Бойтендайка.
3. Теории и проблемы исследования детской игры в зарубежной психологии.
4. Роль игры в развитии умственных действий.

5. Игра и развитие произвольного поведения ребенка. Психолого-педагогические условия использования игровых технологий в разные возрастные периоды детского развития.

Задание для самостоятельной работы.

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

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

Письменная работа № 2 «Построение геймифицированной системы (этапы О1, О2 и О3)» См. п. 4.3.2.

Тема 3. Значение игры в социализации детей

План

1. Этапы развития игровой технологии. Использование игровых технологий в современном социуме.
2. Игротехнологии в моделировании и прогнозировании.
3. Факторы социализации обучающихся на разных этапах психического развития.
4. Роль игры в развитии творческих способностей учащихся разных возрастных групп.

Задание для самостоятельной работы:

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

Письменная работа № 1 «Начать мыслить как дизайнер игр» (см. п.4.2.3).

Выберите тему (сюжет) и опишите процедуру конструирования сюжетно-ролевой игры на заданную тему для младших школьников

Тема 4. Педагогическая классификация детской игры

План

1. Дайте характеристику современных подходов к классификации детских игр.
2. Игры с правилами, «без правил», сюжетно-ролевые, импровизированные (О.Ю. Грезнева, О.А. Казанский).
3. Игры, возникающие по инициативе детей, по инициативе взрослого, традиционные (народные) игры (С.Л. Новоселова).
4. Творческие игры (сюжетно-ролевые, режиссерские, театрализованные и др.), игры с правилами (подвижные, дидактические, настольно-печатные, компьютерные и т.д.).

Задание для самостоятельной работы:

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

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.

4.2.3.Образцы средств для проведения текущего контроля

Темы для написания рефератов

1. Функции игры в образовательном процессе. Сущность и специфика игры в младшем школьном возрасте.
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.
8. Формирование умения работать в команде через успешность в игре.
9. Игровые технологии в преподавании фундаментальных дисциплин.
10. Игровые технологии в преподавании гуманитарных дисциплин.
11. Игровые технологии в преподавании естественнонаучных дисциплин.
12. Игровые технологии в преподавании иностранных языков.
13. Геймификация как средство повышения мотивации и активного включения в процесс учебы.
14. Игра как способ ролевого поведения.
15. Игра как способ дискуссии.
16. 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.	Психологические и педагогические теории игровой деятельности	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) Выберите тему занятия и опишите процедуру конструирования дидактической игры для дошкольников и младших школьников. <u>Письменная работа № 2 «Построение геймифицированной системы (этапы О1, О2 и О3)»</u>
3.	Значение игры в социализации детей	Приготовьте эссе: «Роль игры в социализации дошкольников». Рассуждения подкрепляйте известными Вам теориями игротехники, примерами из практики. <u>Письменная работа № 1 «Начать мыслить как дизайнер игр»</u> (см. п.4.2.3). Выберите тему (сюжет) и опишите процедуру конструирования сюжетно-ролевой игры для младших школьников
4.	Педагогическая классификация детской игры	Оформите в виде таблицы классификацию игр, дайте характеристику каждого вида игр. Укажите их дидактические возможности. 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)

Вопросы к экзамену

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

№ п/п	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенций, соотношенные 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 учебных предметов; 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	Решение практико-ориентированных заданий Поисково-творческие задания Эссе Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР	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 разрабатывать информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе	Решение практико-ориентированных заданий Поисково-творческие задания Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР Написание реферата	Знаком с современными образовательными технологиями; Может применять на практике, а также самостоятельно разрабатывать информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

7.1 Основная литература:

1. Андриади, И.П. Основы педагогического мастерства : учебник / И.П. Андриади. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : ИНФРА-М, 2018. — 209 с. — (Высшее образование: Бакалавриат), —www.dx.doi.org/10.12737/16061. - ISBN 978-5-16-011222-0 (print); ISBN 978-5-16-103378-4 (online). - Текст: электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/959864> – Режим доступа: по подписке

7.2. Дополнительная литература:

1. Левитес, Д. Г. Педагогические технологии : учебник / Д.Г. Левитес. — Москва : ИНФРА-М, 2019. — 403 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). — www.dx.doi.org/10.12737/19993. - ISBN 978-5-16-011928-1. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1027031> – Режим доступа: по подписке.

2. Мандель, Б. Р. Технологии педагогического мастерства / Б.Р. Мандель. - Москва : Вузовский учебник, НИЦ ИНФРА-М, 2015. - 211 с. ISBN 978-5-9558-0471-2. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/525397> – 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/>
Национальная электронная библиотека (НЭБ) - <https://rusneb.ru/>
Электронная библиотека ТюмГУ: <https://library.utmn.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 MicrosoftTeams.

Бесплатное программное обеспечение, установленное в аудиториях: 7-Zip, AdobeAcrobatReader, MozillaFirefox, 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.