

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Райхерт Татьяна Николаевна

Должность: Директор

Дата подписания: 30.10.2023 14:15:20

Уникальный программный ключ:

c914df807d771447164508ee17f8e2f93dda816b

Министерство просвещения Российской Федерации

Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал) федерального государственного автономного образовательного учреждения

высшего образования

«Российский государственный профессионально-педагогический университет»

Факультет психолого-педагогического образования
Кафедра психологии и педагогики дошкольного и начального образования

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.О.06.ДВ.01.01 ИГРЫ И ИГРУШКИ ДЛЯ ДЕТЕЙ РАННЕГО И ДОШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА**

Направление подготовки	44.03.02 Психолого-педагогическое образование
Профиль программы	«Практическая психология и педагогика»
Автор	к.п.н., доцент Малеева Е..В.

Одобрена на заседании кафедры Психологии и педагогики дошкольного и начального образования. Протокол от «17» февраля 2023 г. № 6

Рекомендована к использованию в образовательной деятельности научно-методической комиссией ФППО НТГСПИ (ф) РГППУ. Протокол от 21.02.2023 № 3.

Нижний Тагил
2023

СОДЕРЖАНИЕ

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	3
2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	3
3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	3
4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	3
4.1. Объем дисциплины и виды контактной и самостоятельной работы	3
4.2. Учебно-тематический план	4
4.3. Содержание дисциплины	4
5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ	5
6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	5
6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	6

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины — создание условий для развития профессиональной компетентности в сфере применения игровых технологий в образовании.

Задачи дисциплины:

- формирование базовой системы знаний о теоретических основах применения игровых технологий в образовании;
- развитие профессиональных умений по применению игровых технологий в образовании;
- развитие навыков владения игровыми технологиями в образовании.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина «Игры и игрушки для детей раннего и дошкольного возраста» относится к обязательной части программы подготовки бакалавров по направлению 44.03.02 Психолого-педагогическое образование как дисциплина по выбору предметно-методического модуля «Психология и педагогика дошкольного возраста».

Дисциплина «Игры и игрушки для детей раннего и дошкольного возраста» изучается на втором курсе и имеет связь с такими дисциплинами, как «Общая и экспериментальная психология», «Теория воспитания и обучения». Дисциплина «Игры и игрушки для детей раннего и дошкольного возраста» является одной из базовых для формирования профессиональных компетенций педагога дошкольной образовательной организации.

3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие следующих компетенций:

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Совместная и индивидуальная учебная и воспитательная деятельность обучающихся	ОПК3. Способен организовывать совместную и индивидуальную учебную и воспитательную деятельность обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями, в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов	ОПК 3.1. Знает основные требования федеральных государственных образовательных стандартов, предъявляемые к организации учебной и воспитательной деятельности обучающихся, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями
		ОПК 3.2. Умеет организовать совместную и индивидуальную учебную и воспитательную деятельность обучающихся, применяя технологии инклюзивного образования
		ОПК 3.3. Подготовлен к взаимодействию с другими специалистами для организации психолого-медико-педагогического консультирования и оказания адресной помощи обучающимся с особыми образовательными потребностями

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Объем дисциплины и виды контактной и самостоятельной работы

Вид работы	Кол-во часов
Общая трудоемкость дисциплины по учебному плану	108

Контактная работа, в том числе:	60
Лекции	20
Практические занятия	40
Самостоятельная работа	48
Подготовка к зачету, сдача зачета	

4.2. Учебно-тематический план заочная форма обучения

Наименование разделов и тем дисциплины	Всего часов	Контактная работа		Сам. работа
		Лекции	Практ. занятия	
Тема 1. Понятие игровых технологий. Типология игр	10	2	2	6
Тема 2. Организация предметно-игровой среды в образовательной организации	10	2	2	6
Тема 3. Сюжетно-ролевые игры	12	2	4	6
Тема 4. Театрализованные игры	12	2	4	6
Тема 5. Строительно-конструктивные игры	10	2	4	4
Тема 6. Дидактические игры	14	2	6	6
Тема 7. ТРИЗ -игры	10	2	4	4
Тема 8. Подвижные игры	8	2	4	2
Тема 9. Игра-экспериментирование	14	2	6	6
Тема 10. Компьютерные игры	8	2	4	2
Всего по дисциплине	108	20	40	48

4.3. Содержание дисциплины

Тема 1. Понятие игровых технологий. Типология игр

Игровые технологии: сущность, содержание, структура и основные требования. Виды игр. Роль игры в физическом и личностном развитии ребенка. Принципы организации игровой деятельности детей. Этапы игровой технологии. Позиция педагога в игре.

Тема 2. Организация предметно-игровой среды в образовательной организации

Понятие и структура предметно-игровой среды образовательной организации. Принципы создания предметно-развивающей среды в помещении образовательной организации. Типология игровых материалов и критерии их психолого-педагогической экспертизы. Виды деятельности детей (игровая, продуктивная, познавательная, физическая активность) и необходимые для них игрушки и игровые материалы.

Тема 3. Сюжетно-ролевые игры

Понятие сюжетно-ролевой игры, структура и закономерности развития сюжетно-ролевой игры. Развивающий и обучающий потенциал сюжетно-ролевой игры. Проектирование и принципы организации сюжетно-ролевой игры в начальной школе.

Тема 4. Театрализованные игры

Понятие театрализованной игры, классификация театрализованных игр, формы организации театрализованной деятельности, типы занятий, виды театра и театральные кукол, основные этапы работы над созданием спектакля. Проектирование театрализованных игр.

Тема 5. Строительно-конструктивные игры

Понятие строительно-конструктивной игры, классификация строительно-конструктивных игр, виды строительно-конструктивного материала, основные этапы строительно-конструктивной игры. Развивающий и обучающий потенциал строительно-

конструктивной игры. Проектирование и принципы организации строительно-конструктивной игры.

Тема 6. Дидактические игры

Дидактическая игра: сущность, содержание, структура. Виды дидактических игр. Технология конструирования дидактических игр. Принципы и приемы педагогического сопровождения дидактической игры. Проектирование дидактической игры.

Тема 7. ТРИЗ -игры

ТРИЗ игра: сущность и содержание. Виды ТРИЗ игр. Создание игрового противоречия как основа использования «мозгового штурма». Игровые оболочки тризовских занятий. Воображаемые ситуации и их роль в системе ТРИЗ. Противоречия ТРИЗ как технологии обучения. «Правила безопасности» в использовании ТРИЗ.

Тема 8. Подвижные игры

Подвижная игра: сущность и содержание. Классификация подвижных игр. Методика проведения подвижных игр. Выбор игры. Создание интереса к игре. Объяснение игры. Распределение ролей в игре. Руководство ходом игры. Варьирование и усложнение подвижных игр. Проектирование подвижной игры.

Тема 9. Игра-экспериментирование

Понятие «игра-экспериментирование», структура игры. Принципы и приемы педагогического сопровождения игры-экспериментирования. Проектирование и особенности организации игры-экспериментирования.

Тема 10. Компьютерные игры

Понятие компьютерной игры, виды компьютерных игр, принципы педагогического сопровождения компьютерной игрой, приемы педагогического сопровождения компьютерной игрой. Проектирование компьютерной игры.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Обучение по дисциплине «Игры и игрушки для детей раннего и дошкольного возраста» целесообразно построить с использованием компетентностного подхода, в рамках которого образовательный процесс строится с учетом специфики будущей профессиональной деятельности студентов. Содержание лекций предусматривает изучение теоретических вопросов, связанных с освоением педагогической терминологии, рассмотрением основ профессиональной деятельности. На практических занятиях осуществляется анализ теоретических положений, освоение навыков их применения для решения конкретных профессиональных и социальных ситуаций.

Лекционные занятия должны стимулировать познавательную активность студентов, поэтому преподавателю необходимо обращаться к примерам, взятым из практики, включать проблемные вопросы, применять визуальные средства обучения, практиковать лекцию «со стопами» или с привлечением к ее чтению самих студентов.

В процессе подготовки к занятиям применяются активные методы обучения: самостоятельный поиск информации, в том числе в сети Интернет, разработка электронных презентаций, сравнительный анализ методических материалов и т.п. На занятии проводится защита презентаций, что способствует развитию у студентов навыков публичного выступления, ведения дискуссии и полемики.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Основная литература:

1. Теория и методика игры: учебник и практикум для академического бакалавриата / О.А. Степанова, М. Э. Вайнер, Н. Я. Чутко; под редакцией Г. Ф. Кумариной, О. А. Степановой. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2019. — 265с. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт. — URL: <https://biblio-online.ru/bcode/433786>.

Дополнительная литература:

1. Соколова, А. В. Игры и игрушки для детей раннего и младшего школьного возраста : учеб. пособие / А. В. Соколова. – Нижний Тагил: Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал) ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», 2018. – 89 с. – Текст: непосредственный Соколова, А. В. Игры и игрушки для детей раннего и дошкольного возраста: учеб. пособие [Текст] / А. В. Соколова. – Нижний Тагил: Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал) ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», 2018. – 89 с.
2. Соколова, А. В. Практикум по организации игровой деятельности: учеб. пособие [Текст] / А. В. Соколова. – Нижний Тагил: Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал) ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», 2018. – 112 с.
3. Психология игры [Текст] / Д. Б. Эльконин; Акад. пед. наук СССР. — Москва: Педагогика, 1978. — 301 [4] с.
4. Развивающие игры [Текст]: практическое пособие для родителей, учителей и воспитателей / Н. Е. Граш [и др.]. — Ростов-на-Дону: Феникс, 2010. — 92 [1] с.
5. Развивающие игры [Текст] / В. Бачурина ; ил. И. Г. Тураевой. — Москва: Эксмо, 2006. — 158 [1] с.

Интернет-ресурсы:

1. Всероссийская ассоциация по играм в образовании [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.rage-portal.ru/>.
2. Игра и дети: электронный журнал [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.i-deti.ru/>.

Программное обеспечение общего и профессионального назначения: LibreOffice, LibreOffice Base, LibreOffice Impress, Kaspersky Endpoint Security – 300, Adobe Reader.

Информационные системы и платформы:

1. Среда электронного обучения «Русский Moodle» (<https://do.ntspi.ru/>).
2. Интернет-платформа онлайн-курсов со свободным кодом «OpenedX» (<https://www.edx.org/>).
3. Интернет-платформа онлайн-курсов «Открытое образование» (<https://openedu.ru/>).
4. Электронная информационно-образовательная среда РГПУ (<https://eios.rsvpu.ru/>).
5. Платформа для организации и проведения вебинаров «Mirapolis Virtual Room».

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебная аудитория № 113Б для проведения занятий лекционного типа, семинарского (практического) типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации:

- комплект учебной мебели для обучающихся (26 посадочных мест);
- комплект мебели для преподавателя (1 рабочее место);
- технические средства обучения: ноутбук, телевизор;
 - вспомогательные средства обучения: наборы учебно-наглядных пособий, тематические иллюстрации, плакаты;
 - комплект лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства.

Помещение для самостоятельной работы:

Читальный зал (ауд. № 224В).

- комплект специализированной мебели (156 посадочных мест);

- компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации (компьютер – 12 шт.);

- комплект лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства.

Кабинет информатики (компьютерный класс, ауд. № 201Аа):

- комплект учебной мебели для обучающихся (11 посадочных мест);

- компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации (компьютер – 11 шт.);

- комплект лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства.