

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Костромской государственный университет»

УТВЕРЖДАЮ

ПЕРЕЧЕНЬ РАБОЧИХ ПРОГРАММ УЧЕБНЫХ ДИСЦИПЛИН

Направление 44.04.02 Психолого-педагогическое образование,
направленность Психопедагогика социальных симуляторов и игровых
образовательных сред

Рабочие программы дисциплин разработаны в соответствии с учебным
планом, утвержденным решением Ученого совета КГУ,
протокол № 10 от 29.03.2022 г.

№	Название дисциплины	Название файла
1.	Системный анализ	SA_44.04.02_SI_z_1_2020
2.	Управление проектами	UP_44.04.02_SI_z_1_2020
3.	Современные коммуникативные технологии и межкультурное взаимодействие	SKTiMW_44.04.02_SI_z_1_2020
4.	Иностранный язык в профессиональной деятельности	IYAZ_44.04.02_SI_z_1_2020
5.	Построение карьеры	PK_44.04.02_SI_z_1_2020
6.	Методология и концепции игры в России и за рубежом	MiKiVriZ_44.04.02_SI_z_1_2020
7.	Методика и технология сопровождения обучающегося в игровом взаимодействии	MiTSoVIV_44.04.02_SI_z_1_2020
8.	Игровые кейсы в экспертизе образовательных результатов	IKvEHOR_44.04.02_SI_z_1_2020
9.	Игропрактики и технологии в психолого-педагогической деятельности	ITPPD_44.04.02_SI_z_1_2020
10.	Проектирование игровых образовательных процессов и сред	PIOPS_44.04.02_SI_z_1_2020
11.	Нормативно-правовое обеспечение реализации образовательных программ в разных уровнях образования	NPO_44.04.02_SI_z_1_2020
12.	Психология игры	PI_44.04.02_SI_z_1_2020

13.	Методология, теория и практика игротерапии	MTPI_44.04.02_SI_z_1_2020
14.	Методика и технология индивидуальной и групповой коррекционно-развивающей работы с обучающимися	MTIGKRR_44.04.02_SI_z_1_2020
15.	Психолого-педагогические аспекты игротехнической работы педагога	PPAIRP_44.04.02_SI_z_1_2020
16.	Психолого-педагогическая экспертиза игр и игрушек	PPEHii_44.04.02_SI_z_1_2020
17.	Организация игровой деятельности школьников разного возраста	OID_44.04.02_SI_z_1_2020
18.	Игровые средства фасилитации образовательного процесса	ISFOP_44.04.02_SI_z_1_2020
19.	Педагогическая техника игропедагога	PTI_44.04.02_SI_z_1_2020
20.	Маркетинг в игровой индустрии	MPI_44.04.02_SI_z_1_2020
21.	Игровой дизайн образовательных программ	IDOP_44.04.02_SI_z_1_2020
22.	Исследование современных игровых практик детей, молодежи и взрослых	ISIP_44.04.02_SI_z_1_2020
23.	Игропрактики и технологии в работе с семьей	ITRS_44.04.02_SI_z_1_2020
24.	Техники модерации взаимодействия в групповых процессах	TMVGP_44.04.02_SI_z_1_2020
25.	Игровые инструменты в профорientационной работе	IPR_44.04.02_SI_z_1_2020
26.	Геймификация в электронном обучении	GENO_44.04.02_SI_z_1_2020
27.	Игры виртуальной реальности	IVR_44.04.02_SI_z_1_2020
28.	Игровые формы в работе аниматора	IFRA_44.04.02_SI_z_1_2020
29.	Кадры для цифровой экономики Российской Федерации	KSEHRF_44.04.02_SI_z_1_2020
30.	Системы искусственного интеллекта	RPD_M_SII_2022

Директор института педагогики и психологии

А.Г. Самохвалова

Заведующий кафедрой психолого-педагогического образования

Ж.А. Захарова

Аннотация		
Наименование дисциплины	Системный анализ	
Направление подготовки	44.04.02 Психолого-педагогическое образование	
Направленность подготовки	Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	2	72
Формы контроля	Зачет	
Цели освоения дисциплины		
<p>Содействовать выработке и совершенствованию когнитивных умений для формирования у магистрантов доверия к эффективности процессов логического и обдуманного исследования, собственной способности рассуждать логично и аргументировано, быть гибким и внимательным к альтернативным подходам и мнениям.</p>		
Задачи дисциплины		
<ul style="list-style-type: none"> - ознакомление с основополагающими принципами системного анализа; - показать эффективность использования системных методов мышления на примерах аргументаций в научной, политической и повседневной жизни; - сформировать представление о необходимости и достаточности степени строгости аргументации в зависимости от использования в конкретных языковых и социальных сферах; - продемонстрировать и научить определять типичные содержательные и формальные ошибки в деятельности связанной с процессом аргументации; - формирование навыков анализа аргументации при помощи картирования; - создание дизайн-проекта аргументативного дискурса. 		
Место дисциплины в структуре ООП		
Дисциплина относится к блоку Б.1. Б.2. базовой части учебного плана		
Формируемые компетенции		
УК-1. Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий.		
Требования к уровню освоения содержания дисциплины:		
знание:		
<ul style="list-style-type: none"> - основ дедуктивной, индуктивной и отменяемой аргументации; - основных видов, строения и функций теоретической и практической аргументации; - методов активизации интуиции, опыта и навыков; - методов формализованного представления систем; - основных видов диалогов, формальных и рече-коммуникативных правил их проведения; - основных схем аргументации (по видам), способов и методов выявления имплицитных посылок; - основных способов и приемов картирования и дизайна аргументации. 		
умение:		
<ul style="list-style-type: none"> - строить дедуктивную, индуктивную и отменяемую аргументацию применительно к решению практических задач разных типов; - строить обоснованные рассуждения, конструировать различные виды рассуждений применительно к фактам, действиям, ценностям и нормам; - конструировать обоснованное мнение и аргументировано отстаивать его применительно к научным исследованиям и практической деятельности; - использовать основные схемы аргументации в поиске решений практических задач, 		

выявлять имплицитные посылки;

- строить диаграммы для анализа аргументации, конструировать дизайн-проект аргументативного дискурса применительно к практической задаче;

навыки:

- уверенно различать теоретические знания, ценности и нормы в процессе построения аргументации, соотносить цели практической деятельности с видами рассуждений, необходимых для ее планирования и обоснования решений;

- устойчиво распознавать используемые схемы аргументации, оценивать корректность их применения, оптимизировать дискурс применительно к типу практической задачи;

- анализа аргументации при помощи картирования, создания дизайн-проекта аргументативного дискурса;

- формализованной и неформальной комплексной оценки аргументации;

- уверенно различать дедуктивную, индуктивную и отменяемую аргументацию в диалоге и тексте, соотносить виды аргументации с типами практических задач.

Аннотация

Управление проектами		
Наименование дисциплины		
Направление подготовки, направленность	01.04.02 Прикладная математика и информатика 04.04.01 Химия 44.04.02 Психолого-педагогическое образование 44.04.03 Специальное (дефектологическое) образование 39.04.02 Социальная работа	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	2	72
Формы контроля	Зачет	
Цели освоения дисциплины		
Формирование готовности к управлению проектом и проектной деятельностью команды.		
Задачи дисциплины		
<ul style="list-style-type: none"> • формирование представлений обучающихся о теоретических основах проектирования, внутренней структуре и этапах проектирования; • развитие практических умений и навыков по управлению проектом; • формирование мотивации к проектной деятельности. 		
Место дисциплины в структуре ООП		
Обязательная часть блока Дисциплины (модули), 2 семестр (очная форма обучения), 3 семестр заочная форма обучения		
Формируемые компетенции		
УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла УК-3. Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели		
Требования к уровню освоения содержания дисциплины:		
знать:		
понятийный аппарат этой области знания в целом; структуру и этапы проектной деятельности; жизненный цикл проекта; основные процессы проекта, базовые подходы к управлению процессами инициации, планирования, исполнения, мониторинга и контроля проекта		
уметь:		
проводить анализ проектной ситуации и окружения проекта, управлять процессами инициации, планирования, исполнения, мониторинга и контроля проекта		
владеть:		
современными средствами сбора, анализа, обработки информации в целях управления проектами; опытом реализации конкретных алгоритмов, использования конкретных средств управления проектом		

Аннотация		
Наименование дисциплины	Современные коммуникативные технологии и межкультурное взаимодействие	
Направление подготовки	Магистратура	
Направленность подготовки	09.04.02 Информационные системы и технологии 29.04.02 Технологии и проектирование текстильных изделий 29.04.04 Технология художественной обработки материалов 29.04.01 Технология изделий легкой промышленности 35.04.02 Технология лесозаготовительных и деревоперерабатывающих производств 01.04.02 Прикладная математика и информатика 04.04.01 Химия 44.04.02 Психолого-педагогическое образование 44.04.03 Специальное (дефектологическое) образование 39.04.02 Социальная работа	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	2	72
Формы контроля	Зачет	
Цели освоения дисциплины		
Сформировать способности к применению современных коммуникативных технологий на основе межкультурного взаимодействия в практико-ориентированном поле профессиональной деятельности.		
Задачи дисциплины		
1. Проанализировать основные этапы и закономерности культурно-исторического развития мировой цивилизации в контексте практико-ориентированного исследования проблемного поля межкультурного диалога в современном мире; 2. Сформировать представление о многообразии культурно-исторических типов в сакральных измерениях культуры, проанализировать специфику межкультурного взаимодействия в ретроспективе культурно-мифологического ландшафта; 3. Сформировать модели коммуникативных технологий на основе специфики историко-культурного знания и этно-национального многообразия; 4. Исследовать феномен межкультурного взаимодействия как культурно-историческое явление, выявить сущность, значение и особенности исторических модификаций межкультурного диалога в совокупности его функционального и динамического аспектов; 5. Рассмотреть и проанализировать методологический инструментарий коммуникативных технологий в аспекте культурно-исторической, конфессиональной и антропологической парадигмы регионального и национального пространства культуры во взаимосвязи с универсумом мировой цивилизации; 6. Структурировать коммуникативные технологии в практике межкультурного разнообразия как выражение знаковой системы, формирующей культурную память и идентифицирующей личностное и социальное пространство культуры; 7. Выявить и проанализировать фундаментальное единство в противоположности всех культурных традиций и духовных практик, принципиальную возможность их восполнения и нового творческого прочтения в осмыслении коммуникативного дискурса прошлого и настоящего мировой цивилизации.		
Место дисциплины в структуре ООП		
Входит в обязательную часть. Изучается в <u>1</u> семестре очной формы обучения, во <u>2</u> семестре заочной формы обучения.		
Формируемые компетенции		
УК-4 – способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на		

иностранным(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия;
УК-5 – способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия.

Требования к уровню освоения содержания дисциплины:

знать:

Принципы и методологический инструментарий современных коммуникативных технологий в культурно-историческом дискурсе межкультурного взаимодействия; основные тенденции в историко-культурной ретроспективе мировых, национальных и региональных демографических, миграционных и конфессиональных процессов; культурологические, антропологические, исторические, религиозно-мифологические модели структуризации межкультурного взаимодействия; синхронический и диахронический методы анализа культурно-исторического феномена межкультурного диалога; технологии духовных практик в этическом пространстве межкультурного взаимодействия; прикладные методы коммуникативных технологий в профессиональной деятельности;

уметь:

Моделировать в профессиональной и других видах деятельности базовые понятия, знания и закономерности осмысления коммуникативных технологий в контексте межкультурного взаимодействия; актуализировать конфессиональную и этно-национальную проблематику в контексте межкультурного диалога; выявлять механизмы взаимовлияния планетарной среды, культурно-исторического пространства и природного ландшафта в сфере кросс-культурной коммуникации; синтезировать междисциплинарные связи в контексте основных тенденций межкультурной коммуникации в общемировом, национальном и региональном пространстве; превентивно преодолевать этно-национальные конфликты, выстраивая логику межнационального диалога, основанного на поиске консенсуса и принципах гуманизма; рефлексировать свою интеллектуальную деятельность в контексте многообразия культурных традиций; актуализировать мировое и национальное культурное наследие в технологиях профессиональной деятельности в контексте межкультурного взаимодействия современного мира;

владеть:

Базовыми элементами, составляющими язык Текстов культурно-исторического многообразия мировой цивилизации; коммуникативными технологиями толерантного поведения в контексте выстраивания диалога с представителями иных этно-национальных и конфессиональных традиций; методологией анализа и структурирования мировых, национальных и региональных тенденций в демографической, миграционной, конфессиональной сферах социума; систематизацией историко-культурного материала в контексте своеобразия национальных и региональных культур; навыками инновационных профессиональных технологий в аспекте межкультурного взаимодействия.

Аннотация		
Наименование дисциплины	Иностранный язык в профессиональной деятельности	
Направление подготовки	44.04.02 Психолого-педагогическое образование	
Направленность подготовки	Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	6	216
Формы контроля	Зачет 112	
Цели освоения дисциплины		
<p>Повышение исходного уровня владения иностранным языком, достигнутого на предыдущей ступени образования, овладение новыми направлениями в рамках профессиональной и академической деятельности и необходимым уровнем коммуникативной компетенции для решения социально-коммуникативных и профессиональных задач в научной и профессиональной деятельности, а также для дальнейшего самообразования.</p>		
Задачи дисциплины		
<ul style="list-style-type: none"> – закрепление и совершенствование приобретенных ранее навыков и умений иноязычного общения; – подготовка обучаемых к участию в международном общении на иностранном языке в письменной и устной формах с учетом их научных интересов и профессиональных устремлений; – расширение и накопление активного словарного запаса общенаучной лексики, необходимого для осуществления обучающимися профессиональной деятельности в соответствии с их специализацией посредством использования иностранного языка, овладение профессиональным тезаурусом; – развитие навыков исследовательской работы с иноязычными источниками информации; – развитие навыков реферирования и аннотирования научных источников; – повышение уровня учебной автономии, способности к самообразованию и самостоятельному повышению уровня владения иностранным языком; – изучение иностранного языка с целью дальнейшего самообразования. 		
Место дисциплины в структуре ООП		
Изучается в 1, 2, 3 семестрах.		
Формируемые компетенции		
УК-4: Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия		
Требования к уровню освоения содержания дисциплины:		
знать:		
ИД-1ук-4		
<ul style="list-style-type: none"> – литературную форму государственного языка, основы устной и письменной коммуникации на иностранном языке, функциональные стили родного языка, требования к деловой коммуникации; – современные коммуникативные технологии на русском и иностранном языках; – закономерности деловой устной и письменной коммуникации. 		
уметь:		
ИД-2ук-4		
<ul style="list-style-type: none"> – выражать свои мысли на государственной, родном и иностранном языке в ситуации деловой коммуникации; – применять на практике коммуникативные технологии, методы и способы делового общения. 		
владеть:		

ИД-Зук-4 – имеет практический опыт

- составления текстов на государственной и родном языках, опыт перевода текстов с иностранного языка на родной, опыт говорения на государственном и иностранном языках;
- владеет методикой межличностного делового общения на русском и иностранном языках, с применением профессиональных языковых форм и средств.

Аннотация		
Наименование дисциплины	Построение карьеры	
Направление подготовки	09.04.02 Информационные системы и технологии 29.04.02 Технологии и проектирование текстильных изделий 29.04.04 Технология художественной обработки материалов 29.04.05 Конструирование изделий легкой промышленности 35.04.02 Технология лесозаготовительных и деревоперерабатывающих производств 01.04.02 Прикладная математика и информатика 04.04.01 Химия 44.04.02 Психолого-педагогическое образование 44.04.03 Специальное (дефектологическое) образование 39.04.02 Социальная работа 44.04.02 Психолого-педагогическое образование 44.04.03 Специальное (дефектологическое) образование	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	2	72
Формы контроля	зачет	
Цели освоения дисциплины		
<p>Учебный курс направлен на привлечение внимания выпускников магистратуры к необходимости построения и развития карьеры в новых экономических условиях, формирование готовности к проектированию индивидуальных гибких карьерных траектории, возможным кроссотраслевым переходам и умения обучаться через всю жизнь (lifelong learning). Цель дисциплины – формирование универсальных компетенций, предусмотренных ФГОС ВО - способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.</p>		
Задачи дисциплины		
<p>1. Сформировать знания в области:</p> <ul style="list-style-type: none"> - профессионального становления личности, периодизации развития человека как субъекта труда, направлений, методов и ресурсов самовоспитания и саморазвития; - современного понимания карьеры и форм занятости, новых видов карьеры, в том числе модели проектной / портфельной карьеры; - четвертой промышленной революции, состоянии и тенденций российского рынка труда, отраслевой структуры рынка труда Костромской области; - национальной системы компетенций и квалификаций, дополнительного профессионального образования. <p>2. Развить умения</p> <ul style="list-style-type: none"> - проведения карьерного SWOT-анализа; - построения личного профессионального плана с учетом профстандартов, в том числе проектирования образовательной и карьерной траектории индивидуального развития, заполнения цифрового профиля компетенций; - таймменеджмента и личной эффективности. <p>3. Сформировать навыки</p> <ul style="list-style-type: none"> - владения стратегиями и технологиями поиска работы и социально-профессиональной самопрезентации, подготовки современного карьерного портфолио; - обучения на массовых открытых онлайн-курсах (виды платформ, регистрация, выбор курсов, обучение, сертификация); 		

- учета требований профстандартов в построении карьеры (целевые профстандарты, обобщенная трудовая функция и название должностей, уровень квалификации и соответствие образования);

Место дисциплины в структуре ООП

Дисциплина «Построение карьеры» читается в рамках подготовки магистра в обязательной части.

Формируемые компетенции

УК-6. Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.

Требования к уровню освоения содержания дисциплины:

ИД-1ук-6 ЗНАТЬ:

- основные принципы самовоспитания и самообразования, профессионального и личностного развития, исходя из этапов карьерного роста и требований рынка труда;
- собственную роль в качестве субъекта образовательной деятельности;
- способы совершенствования своей деятельности на основе самооценки.

ИД-2ук-6 УМЕТЬ:

- планировать свое рабочее время и время для саморазвития, формулировать цели личностного и профессионального развития и условия их достижения, исходя из тенденций развития области профессиональной деятельности, индивидуально-личностных особенностей;
- решать задачи собственного профессионального и личностного развития, включая задачи изменения карьерной траектории;
- расставлять приоритеты.

ИД-3ук-6 ВЛАДЕТЬ:

- практическим опытом получения дополнительного образования, изучения дополнительных образовательных программ;
- способами управления своей познавательной деятельностью и ее совершенствования на основе самооценки и принципов образования в течение всей жизни.

Аннотация		
Наименование дисциплины	Методология и концепции игры в России и за рубежом	
Направление подготовки	Психолого-педагогическое образование	
Направленность подготовки	Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	4	144
Формы контроля	Экзамен	
Цели освоения дисциплины		
Формирование компетенций в области использования отечественных и зарубежных методологических подходов в исследовании игры.		
Задачи дисциплины		
<p>Формирование представлений об отечественных и зарубежных методологических подходах в исследовании игры.</p> <p>Обучение способам реализации отечественных и зарубежных методологических подходов в исследовании игры.</p> <p>Обучение способам проектировать педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний и результатов исследований.</p> <p>Содействие студентам в самоопределении в области методологических подходов в исследовании игры.</p> <p>Организация опыта использования отечественных и зарубежных методологических подходов в исследовании игры.</p>		
Место дисциплины в структуре ООП		
Дисциплина относится к обязательной части учебного плана. Изучается обучающимися заочной формы в 1 семестре (экзамен).		
Формируемые компетенции		
способен проектировать педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний и результатов исследований (ОПК-8)		
Требования к уровню освоения содержания дисциплины:		
знать:		
<p>специфику методологического знания и особенности психолого-педагогических концепций;</p> <p>эволюцию методологических представлений и концепций исследования игры в России и за рубежом;</p> <p>классические методологические подходы в исследовании игры (философские, культурологические, психолого-педагогические);</p> <p>процедуры проектирования педагогической деятельности на основе специальных научных знаний и результатов исследований;</p> <p>современные концепции исследования игры в России и за рубежом.</p>		
уметь:		
<p>отличать в текстах методологическое знание и психолого-педагогические концепции;</p> <p>использовать классические методологические подходы (философские, культурологические, психолого-педагогические) для интерпретации игровых явлений;</p> <p>проектировать педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний и результатов исследований;</p> <p>использовать современные отечественные и зарубежные концепции при разработке и реализации программы исследования игры.</p>		
владеть:		
<p>способами выбора концепции при разработке и реализации программы исследования игры;</p> <p>способами проектирования педагогической деятельности на основе специальных научных знаний и результатов исследований;</p> <p>способами самоопределения в области методологических подходов в игры.</p>		

Аннотация		
Наименование дисциплины	Методика и технология сопровождения обучающегося в игровом взаимодействии	
Направление подготовки	44.04.02 Психолого-педагогическое образование	
Направленность подготовки	Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	2	72
Формы контроля	Зачет	
Цели освоения дисциплины		
сформировать готовность к реализации сопровождения обучающегося в процессе игрового взаимодействия, с принципами духовно-нравственного воспитания обучающихся на основе базовых национальных ценностей		
Задачи дисциплины		
<p>Познакомить студентов с различными подходами к понятию психолого-педагогического сопровождения, его содержания и форм.</p> <p>Сформировать у студентов умения поддерживать субъектность ребенка в игровом взаимодействии</p> <p>Помочь студентам освоить опыт реализации психолого-педагогического сопровождения.</p>		
Место дисциплины в структуре ООП		
Изучается в 1 семестре		
Формируемые компетенции		
ОПК-4 Способен создавать и реализовывать условия и принципы духовно-нравственного воспитания обучающихся на основе базовых национальных ценностей		
Требования к уровню освоения содержания дисциплины:		
знать:		
Понятие «сопровождение», специфику игровой деятельности детей, алгоритмы сопровождения в игровом взаимодействии, Основные принципы духовно-нравственного воспитания обучающихся на основе базовых национальных ценностей		
уметь:		
работать с научной, учебной литературой; конспектировать монографии ученых; творчески перерабатывать полученную информацию; искать связь существующих теоретических концепций с практическим опытом реализации игротехнической деятельности; использовать знания при интерпретации существующих данных и решении педагогических задач.		
владеть:		
технологиями организации сопровождения ребенка в образовательном процессе; навыками реализации принципов духовно-нравственного воспитания обучающихся на основе базовых национальных ценностей; алгоритмами сопровождения в игровом взаимодействии		

Аннотация		
Наименование дисциплины	Игровые кейсы в экспертизе образовательных результатов	
Направление подготовки	44.04.02 Психолого-педагогическое образование	
Направленность подготовки	Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	2	72
Формы контроля	Зачет	
Цели освоения дисциплины		
сформировать готовность к реализации Игровых кейсов с целью мониторинга результатов образования обучающихся		
Задачи дисциплины		
<p>Познакомить студентов с различными форматами деловых игр (в том числе, бизнес-игр), ситуационно-ролевых игр, социально-моделирующих.</p> <p>Сформировать у студентов умения и навыки проведения игр, для решения образовательных задач.</p> <p>Сформировать у студентов умения и навыки замера образовательных результатов с помощью игровых кейсов</p>		
Место дисциплины в структуре ООП		
Изучается во 2 семестре		
Формируемые компетенции		
ОПК-5 Способен разрабатывать программы мониторинга результатов образования обучающихся, разрабатывать и реализовывать программы преодоления трудностей в обучении		
Требования к уровню освоения содержания дисциплины:		
знать:		
Понятие, форматы и алгоритмы организации деловых игр (в том числе, бизнес-игр), ситуационно-ролевых игр, социально-моделирующей игры, их методику проведения для решения образовательных задач и способы замера этих результатов; возможности игры в формировании компетенций обучающихся.		
уметь:		
работать с научной, учебной литературой; конспектировать монографии ученых; творчески перерабатывать полученную информацию; искать связь существующих теоретических концепций с практическим опытом реализации игротехнической деятельности; использовать знания при интерпретации существующих данных и решении педагогических задач.		
владеть:		
технологиями организации различных игр в рамках образовательного процесса; навыками замера образовательных результатов в рамках реализации игровых кейсов; навыками, разработки и реализации игровых кейсов с целью преодоления трудностей в обучении		

Аннотация		
Наименование дисциплины	Игропрактики и технологии в психолого-педагогической деятельности	
Направление подготовки	<i>«(44.03.02) Психолого-педагогическое образование»</i>	
Направленность подготовки	<i>«Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред»</i>	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	3	108
Формы контроля	Зачет	
Цели освоения дисциплины		
формирование готовности к применению игропрактик и технологий в психолого-педагогической деятельности		
Задачи дисциплины		
<ul style="list-style-type: none"> – познакомить с содержанием игропрактик и технологий в психолого-педагогической деятельности; – формирование навыков проектирования игропрактик в психолого-педагогической деятельности. 		
Место дисциплины в структуре ООП		
Дисциплина «Игропрактики и технологии в психолого-педагогической деятельности» изучают в 1 семестре на заочной форме обучения.		
Формируемые компетенции		
Способен проектировать и использовать эффективные психолого-педагогические, в том числе, инклюзивные технологии в профессиональной деятельности (ОПК-6)		
Требования к уровню освоения содержания дисциплины:		
знать:		
<ul style="list-style-type: none"> – игровые технологии в психолого-педагогической деятельности; – особенности организации игропрактик для разных категорий детей; – специфику деятельности профессии «игропрактик». 		
уметь:		
<ul style="list-style-type: none"> – использовать элементы психолого-педагогических технологий в профессиональной деятельности; – проектировать и использовать эффективные психолого-педагогические, в том числе, инклюзивные технологии в профессиональной деятельности. 		

Аннотация		
Наименование дисциплины	Проектирование игровых образовательных процессов и сред	
Направление подготовки	Психолого-педагогическое образование	
Направленность подготовки	Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	4	144
Формы контроля	Зачет, экзамен	
Цели освоения дисциплины		
формирование проектной культуры обучающихся, готовности к реализации всех этапов проектирования игровых образовательных процессов и сред для решения различных психолого-педагогических задач		
Задачи дисциплины		
<ul style="list-style-type: none"> - сформировать системные представления об особенностях всех этапов проектирования игровых образовательных процессов и сред; - способствовать развитию проектного мышления обучающихся как будущих технологов в сфере психолого-педагогической деятельности; - обеспечить формирование у магистрантов опыта проектирования игровых процессов и сред в основном и дополнительном образовании, разработки игровых образовательных программ и продуктов 		
Место дисциплины в структуре ООП		
Дисциплина относится к обязательной части учебного плана. Изучается обучающимися заочной формы в 1 семестре (зачет) и 2 семестре (экзамен).		
Формируемые компетенции		
способен проектировать основные и дополнительные образовательные программы и разрабатывать научно-методическое обеспечение их реализации (ОПК-2)		
Требования к уровню освоения содержания дисциплины:		
знать:		
теоретические и технологические основы педагогического проектирования; структуру и технологические алгоритмы функционирования игровых процессов и игровых сред; специфику проектирования игровых процессов и игровых сред; процедура апробации и оценки проектной деятельности в сфере образования; специфику проектирования основных и дополнительных образовательных программ, их игрового контекста и содержания, научно-методического обеспечения их реализации.		
уметь:		
владеть терминологическим аппаратом данного раздела педагогической науки и практики; уметь моделировать, конструировать, апробировать различные форматы и элементы игровых процессов и сред, осуществлять оценку эффективности разработанных технологических решений		
владеть:		
умениями анализа психолого-педагогической ситуации и выработки технологического решения, техниками решения изобретательских задач, правилами оформления программных документов, умениями разработке элементов образовательных программ, способами делового сотрудничества и выполнения задач в проектной группе		

Аннотация		
Наименование дисциплины	Нормативно-правовое обеспечение реализации образовательных программ в разных уровнях образования	
Направление подготовки	Психолого-педагогическое образование	
Направленность подготовки	Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	2	72
Формы контроля	Зачет	
Цели освоения дисциплины		
формирование правовой культуры обучающихся, готовности к реализации образовательных программ в разных уровнях образования в соответствии с нормативно-правовой базой РФ		
Задачи дисциплины		
<ul style="list-style-type: none"> - сформировать системные представления об особенностях нормативно-правового регулирования реализации образовательных программ в разных уровнях образования; - способствовать развитию аналитических и проектных умений обучающихся, эрудированности в сфере образовательного права; - сформировать отношение к нормативно-правовым основам образовательной деятельности как необходимой составляющей профессионализма педагога-психолога в современных условиях; - обеспечить формирование у магистрантов опыта применения нормативно-правовых актов при разработке и реализации образовательных программ 		
Место дисциплины в структуре ООП		
Дисциплина относится к обязательной части учебного плана. Изучается обучающимися заочной формы в I семестре.		
Формируемые компетенции		
способен осуществлять и оптимизировать профессиональную деятельность в соответствии с нормативными правовыми актами в сфере образования и нормами профессиональной этики (ОПК-1)		
Требования к уровню освоения содержания дисциплины:		
знать:		
основы государственной политики и права в области образования в РФ, основные законодательные и нормативные акты, используемые в образовательной деятельности; особенности правового регулирования отношений участников образовательного процесса, особенности нормативно-правовой регламентации при реализации образовательных программ в разных уровнях образования		
уметь:		
владеть терминологическим аппаратом данного раздела педагогической науки и практики; уметь анализировать и осмысливать нормативные документы как руководство в организации образовательного процесса; разрабатывать локальные нормативно-правовые документы, регулирующие вопросы реализации образовательных программ в разных уровнях образования		
владеть:		
навыками профессиональной речи, корректного применения и интерпретации положений нормативных документов при анализе социально-педагогических ситуаций и разработке элементов образовательных программ, способами цивилизованного взаимодействия с разными субъектами образовательных отношений		

Аннотация		
Наименование дисциплины	Психология игры	
Направление подготовки	Психолого-педагогическое образование	
Направленность подготовки	Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	2	72
Формы контроля	Зачет	
Цели освоения дисциплины		
теоретическая подготовка обучающихся в вопросах исследования игры и ее влияния на развитие человека, формирование готовности к применению теоретических психолого-педагогических знаний при организации игровых процессов для участников различного возраста		
Задачи дисциплины		
<ul style="list-style-type: none"> - сформировать системные представления о психологических теориях и проблемах исследования игры, особенностях использования игры в целях развития человека; - способствовать развитию аналитических умений обучающихся, эрудированности в понимании психолого-педагогических потенциалов и ограничений игры для развития человека; - обеспечить формирование у магистрантов мотивации к самообразованию в вопросах психологии игры, использования игры в целях развития человека 		
Место дисциплины в структуре ООП		
Дисциплина относится к обязательной части учебного плана. Изучается обучающимися заочной формы в 1 семестре (зачет).		
Формируемые компетенции		
способен планировать и организовывать взаимодействия участников образовательных отношений (ОПК-7)		
Требования к уровню освоения содержания дисциплины:		
знать:		
теории и проблемы исследования игры; закономерности становления и развития игры на разных возрастных этапах; влияние игры на психическое развитие; психолого-педагогические потенциалы и ограничения игры; особенности взаимодействия детей и взрослых в игровых процессах		
уметь:		
владеть терминологическим аппаратом данного раздела психологической науки; уметь анализировать теории и подходы, осуществлять оценку эффективности разработанных технологических решений		
владеть:		
навыками профессиональной речи, корректного применения и интерпретации научных терминов и основных положений психологических теорий игры, способами взаимодействия соответственно возрастным и индивидуальным особенностям участников игрового процесса		

Аннотация		
Наименование дисциплины	«Методология, теория и практика игротерапии»	
Направление подготовки, направленность	44.04.02 Психолого-педагогическое образование Программа магистратуры «Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных средств»	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	4	144
Формы контроля	Экзамен	
Цели освоения дисциплины		
Изучение методологического аппарата игротерапии, получение теоретических знаний и практических навыков в игротерапевтической деятельности .		
Задачи дисциплины		
<ul style="list-style-type: none"> -формирование знаний о методологии игротерапии, - формирование практических умений и навыков применения методик игротерапевта; -создание условий для овладения магистрантами необходимыми навыками игротерапевтической деятельности. 		
Место дисциплины в структуре ООП		
<i>Дисциплины (модули) 1-2 семестр (заочное)</i>		
Формируемые компетенции		
ОПК-3. Способен проектировать организацию совместной и индивидуальной учебной и воспитательной деятельности обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями		
Требования к уровню освоения содержания дисциплины:		
знать:		
Методологический аппарат игротерапевтических исследований; особенности применения игровых терапевтических практик при работе с семьей, основные направления и методы игротерапии при работе с семьей, знать особенности игрового терапевтического взаимодействия с субъектами образовательного процесса, в том числе с родителями и обучающимися, в том числе с особыми образовательными потребностями.		
уметь:		
работать с научной, учебной литературой; творчески использовать имеющуюся информацию; использовать знания по дисциплине при организации совместной и индивидуальной учебной и воспитательной деятельности в практической работе с обучающимися, в том числе с особыми образовательными потребностями.		
владеть навыками:		
проектирования организации совместной и индивидуальной учебной и воспитательной деятельности обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями речевой профессиональной культуры игропедагога.		

Аннотация

Наименование дисциплины	Методика и технология индивидуальной и групповой коррекционно-развивающей работы с обучающимися	
Направление подготовки	44.04.02. Психолого-педагогическое образование	
Направленность подготовки	Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	4	144
Формы контроля	Экзамен	

Цели освоения дисциплины

Формирование у обучающегося готовности к решению профессиональных задач на основе знаний, а также опыта реализации методики и технологии индивидуальной и групповой коррекционно-развивающей работы с обучающимися.

Задачи дисциплины

1. Расширить знания об основных целях, задачах, содержании коррекционно-развивающей работы с обучающимися.
2. Расширить знания об основных направлениях, формах и методах коррекционно-развивающей работы с обучающимися.
3. Расширить знания об особенностях коррекционно-развивающей работы с обучающимися на разных этапах психического развития.
4. Расширить знания о специфике организации коррекционно-развивающей работы с различными категориями обучающихся.
5. Формирование навыков проектирования индивидуальной и групповой коррекционно-развивающей работы на основе результатов диагностики.
6. Овладение современными психолого-педагогическими технологиями групповой коррекционно-развивающей работы с обучающимися.
7. Овладение современными психолого-педагогическими технологиями индивидуальной коррекционно-развивающей работы на разных этапах психического развития ребенка.
8. Овладение навыками рефлексии и анализа профессиональной деятельности в рамках проведения коррекционно-развивающей работы.

Место дисциплины в структуре ООП

Изучается в 2 семестре.

Формируемые компетенции

ПК-4. Способен разрабатывать и реализовывать программы коррекционно-развивающей работы с детьми и обучающимися, в том числе по восстановлению и реабилитации

Требования к уровню освоения содержания дисциплины:

знать:

Основные цели, задачи и содержание индивидуально и групповой коррекционно-развивающей работы с обучающимися; основные направления, формы и методы коррекционно-развивающей работы с обучающимися; особенности проектирования индивидуальных и групповых коррекционно-развивающих программ, на основе результатов диагностики; специфику организации коррекционно-развивающей работы с различными категориями обучающихся; особенности коррекционно-развивающей работы с обучающимися на разных этапах психического развития.

уметь:

проектировать индивидуально-ориентированные программы работы с ребенком (в различные периоды психического развития), проектировать стратегии индивидуальной и групповой коррекционно-развивающей работы с обучающимися (в соответствии с возрастными особенностями, трудностями, проблемами); подбирать формы и методы организации индивидуальной групповой коррекционно-развивающей работы.

владеть:

современными психолого-педагогическими технологиями коррекционно-развивающей работы на разных этапах психического развития ребенка; формами и методами организации индивидуальной и групповой коррекционно-развивающей работы; навыками проведения индивидуальных и групповых коррекционно-развивающих занятий (в соответствии с возрастными особенностями, трудностями, проблемами).

Аннотация		
Наименование дисциплины	Психолого-педагогические аспекты игротехнической работы педагога	
Направление подготовки	44.04.02 Психолого-педагогическое образование	
Направленность подготовки	Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	2	72
Формы контроля	Зачет	
Цели освоения дисциплины		
сформировать готовность к реализации психолого-педагогических аспектов игротехнической работы педагога		
Задачи дисциплины		
<p>Познакомить студентов с различными психолого-педагогическими аспектами игротехнической работы педагога.</p> <p>Познакомить студентов с различными категориями обучающихся, испытывающих трудности в освоении основных общеобразовательных программ, развитии и социальной адаптации.</p> <p>Сформировать у студентов умения осуществлять консультирование и просвещение субъектов образовательного процесса, в том числе детей и обучающихся, испытывающих трудности в освоении основных общеобразовательных программ, развитии и социальной адаптации.</p>		
Место дисциплины в структуре ООП		
Изучается во 2 семестре		
Формируемые компетенции		
ПКоб-3 Способен осуществлять психологическое консультирование и просвещение субъектов образовательного процесса, в том числе детей и обучающихся, испытывающих трудности в освоении основных общеобразовательных программ, развитии и социальной адаптации		
Требования к уровню освоения содержания дисциплины:		
знать:		
Понятие «игровая педагогическая позиция», приемлемые стили работы игропедагога. различные категории обучающихся, испытывающих трудности в освоении основных общеобразовательных программ, развитии и социальной адаптации .		
уметь:		
работать с научной, учебной литературой; конспектировать монографии ученых; творчески перерабатывать полученную информацию; искать связь существующих теоретических концепций с практическим опытом реализации игротехнической деятельности; использовать знания при интерпретации существующих данных и решении педагогических задач.		
владеть:		
технологиями организации консультирование и просвещение субъектов образовательного процесса; стандартными методами и технологиями игропрактики обучающихся, испытывающих трудности в освоении основных общеобразовательных программ, развитии и социальной адаптации.		

Аннотация

Наименование дисциплины	Психолого-педагогическая экспертиза игр и игрушек	
Направление подготовки	Направление 44.04.02 Психолого-педагогическое образование	
Направленность подготовки	Направленность (профиль) Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	2	72
Формы контроля	Зачет	
Цели освоения дисциплины		
формирование готовности осуществлять экспертизу игр и игрушек		
Задачи дисциплины		
<ol style="list-style-type: none">1. Познакомить студентов с многообразием средств игропедагога.2. Формировать представления о методике работы с разными игровыми средствами и игровыми средами.3. Развивать навыки грамотной оценки игр и игрушек.		
Место дисциплины в структуре ООП		
Изучается в 4 семестре.		
Формируемые компетенции		
ПКОб-1 Способен проводить психологическую диагностику игровой среды		
Требования к уровню освоения содержания дисциплины:		
знать:		
<ul style="list-style-type: none">• особенности и требования к играм и игрушкам разного типа.• критерии оценки качества игр и игрушек.• методику работы с разными игровыми средствами.• методику работы в разных игровых средах.		
уметь:		
<ul style="list-style-type: none">• оценивать качество игр и игрушек разного типа.• применять методику работы с разными игровыми средствами в разных игровых средах.		
владеть:		
<ul style="list-style-type: none">• опытом использования игр и игрушек в психолого-педагогической практике;• опытом экспертизы качества игр и игрушек;• методикой применения игр и игрушек разного типа в психолого-педагогической деятельности и образовательном процессе.		

Аннотация

Наименование дисциплины	Организация игровой деятельности школьников разного возраста	
Направление подготовки	44.04.02. Психолого-педагогическое образование	
Направленность подготовки	Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	4	144
Формы контроля	Экзамен	
Цели освоения дисциплины		
Формирование у обучающегося готовности к осуществлению педагогического, психолого-педагогического и организационно-методического сопровождения реализации основных и дополнительных игровых образовательных программ		
Задачи дисциплины		
<ol style="list-style-type: none">1. Расширить знания об основных целях, задачах, содержании игровой деятельности школьников разного возраста.2. Расширить знания об особенностях использования игры в социальном и психическом развитии школьников разного возраста.3. Расширить знания о специфике организации игровой деятельности школьников разного возраста.4. Формирование навыков разработки содержания и проектирования игровой деятельности школьников разного возраста.5. Овладение современными технологиями игровой деятельности школьников разного возраста.		
Место дисциплины в структуре ООП		
Изучается в 2 семестре.		
Формируемые компетенции		
ПКоб-6 Способен осуществлять педагогическое, психолого-педагогическое и организационно-методическое сопровождение реализации основных и дополнительных игровых образовательных программ		
Требования к уровню освоения содержания дисциплины:		
знать: основные цели, задачи, содержание игровой деятельности; специфику игровой деятельности школьников разного возраста; потенциалы игры в социальном и психическом развитии школьников разного возраста; потенциалы игровых технологий в образовательной и психолого-педагогической деятельности; опыт использования игровых технологий в практике образовательной деятельности.		
уметь: производить отбор содержания игровой деятельности для школьников разного возраста; проектировать игровую деятельность школьников разного возраста; производить анализ результатов игровой деятельности школьников разного возраста; производить отбор содержания педагогического, психолого-педагогического и организационно-методического сопровождения реализации основных и дополнительных игровых образовательных программ.		
владеть: технологиями организации игровой деятельности школьников разного возраста; навыками разработки и реализации основных и дополнительных игровых образовательных программ; стратегиями и технологиями педагогического, психолого-педагогического и организационно-методического сопровождения реализации основных и дополнительных игровых образовательных программ		

Аннотация		
Наименование дисциплины	Игровые средства фасилитации образовательного процесса	
Направление подготовки	44.04.02 Психолого-педагогическое образование	
Направленность подготовки	Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	2	72
Формы контроля	Зачет	
Цели освоения дисциплины		
Познакомить студентов с эффективными игровыми средствами фасилитации образовательного процесса.		
Задачи дисциплины		
<ul style="list-style-type: none"> - сформировать представление о фасилитации; - рассмотреть игровые средства и технологии фасилитации применительно к образовательному процессу - развивать и формировать умения использовать игровые средства фасилитации образовательного процесса 		
Место дисциплины в структуре ООП		
Изучается в 3 семестре.		
Формируемые компетенции		
ПК-5. Способен к организации игровых образовательных практик, проведению психологической экспертизы (оценки) их комфортности и безопасности		
Требования к уровню освоения содержания дисциплины:		
знать:		
Основные понятия и категории концепции фасилитации; особенности фасилитации образовательного процесса; основные игровые средства и технологии, применяемые в образовательном процессе		
уметь:		
Применять игровые средства и технологии для облегчения образовательного процесса ребенка; Применять игровые средства и технологии в процессе фасилитации неуспевающих детей		
владеть:		
Способами обучения педагогов игровым средствам фасилитации образовательного процесса; способами организации игровых образовательных практик, проведения психологической экспертизы (оценки) их комфортности и безопасности		

Аннотация		
Наименование дисциплины	«Педагогическая техника игропедагога»	
Направление подготовки, направленность	44.04.02 Психолого-педагогическое образование Программа магистратуры «Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных средств»	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	2	72
Формы контроля	Зачет	
Цели освоения дисциплины		
формирование готовности к освоению психолого-педагогических знаний и приобретение практических навыков, необходимых для обеспечения педагогической техники игропедагога.		
Задачи дисциплины		
-формирование знаний о концептуальных особенностях педагогической техники,, формирование практических умений и навыков применения педагогической техники в игровой деятельности педагога; -создание условий для овладения магистрантами необходимыми навыками формирования педагогической техники.		
Место дисциплины в структуре ООП		
<i>Дисциплины (модули), 4-5 семестр (заочное)</i>		
Формируемые компетенции		
ПК-2. Способен проектировать и реализовывать игровые программы с целью психологической профилактики детей и молодежи		
Требования к уровню освоения содержания дисциплины:		
знать:		
Принципы, формы, методы, особенности педагогической техники, приемы и техники работы игропедагога, основы проектирования и реализации игровых программ для детей и молодежи.		
уметь:		
работать с методическими материалами, творчески использовать имеющуюся информацию; использовать знания по дисциплине при интерпретации эмпирических данных и решении психолого- педагогических задач, уметь применять различные педагогические техники ув игровой деятельности.		
владеть навыками:		
Методами, приемами и техниками в игровой деятельности, в том числе при проектировании и реализации игровых программ.		

Аннотация		
Наименование дисциплины	Маркетинг в игровой индустрии	
Направление подготовки	<i>«(44.03.02) Психолого-педагогическое образование»</i>	
Направленность подготовки	<i>«Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред»</i>	
Трудоёмкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	2	72
Формы контроля	Зачет	
Цели освоения дисциплины		
формировать готовность к продвижению продуктов игровой индустрии		
Задачи дисциплины		
<ul style="list-style-type: none"> – познакомить с основами маркетинга в игровой индустрии; – познакомить с технологиями продвижения в сфере услуг. 		
Место дисциплины в структуре ООП		
Дисциплина «Маркетинг в игровой индустрии» изучают во 2 семестре на заочной форме обучения.		
Формируемые компетенции		
Способен осуществлять педагогическое, психолого-педагогическое и организационно-методическое сопровождение реализации основных и дополнительных игровых образовательных программ (ПКоб-6)		
Требования к уровню освоения содержания дисциплины:		
знать:		
<ul style="list-style-type: none"> – основы маркетинга; – особенности организации маркетинга в сфере услуг; – знать технологии работы с общественностью. 		
уметь:		
<ul style="list-style-type: none"> – осуществлять педагогическое, психолого-педагогическое и организационно-методическое сопровождение реализации основных и дополнительных игровых образовательных программ; – проводить оценку качества предлагаемых услуг. 		
владеть:		
<ul style="list-style-type: none"> – рефлексией способов и результатов своих профессиональных действий; – психологической готовностью будущего специалиста к профессиональной деятельности. 		

Аннотация		
Наименование дисциплины	Игровой дизайн образовательных программ	
Направление подготовки	Психолого-педагогическое образование	
Направленность подготовки	Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	4	144
Формы контроля	Зачет, экзамен	
Цели освоения дисциплины		
формирование проектной культуры обучающихся, готовности к разработке игрового дизайна образовательных программ, технологичному применению инструментов образовательного дизайна		
Задачи дисциплины		
<ul style="list-style-type: none"> - сформировать системные представления о возможностях и ограничениях, технологических моделях и алгоритмах образовательного дизайна, особенностях игрового дизайна образовательных программ; - способствовать развитию проектного мышления обучающихся как будущих технологов в сфере психолого-педагогической деятельности; - обеспечить формирование у магистрантов опыта проектирования игровых программ для обучающихся разного возраста с использованием инструментов образовательного дизайна 		
Место дисциплины в структуре ООП		
Дисциплина относится к части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений. Изучается обучающимися заочной формы в 1 семестре (зачет) и 2 семестре (экзамен).		
Формируемые компетенции		
способен проектировать и реализовывать игровые программы с целью психологической профилактики детей и молодежи (ПКОб-2)		
Требования к уровню освоения содержания дисциплины:		
знать:		
теоретические и технологические основы образовательного дизайна; современные модели образовательного дизайна; возможности индивидуализации образовательного процесса для педагога и обучающегося средствами дизайна; структуру и технологические алгоритмы функционирования игровых процессов и игровых сред; специфику проектирования игровых программ для обучающихся разного возраста с использованием инструментов образовательного дизайна		
уметь:		
владеть терминологическим аппаратом данного раздела педагогической науки и практики; уметь проектировать различные элементы образовательных программ; уметь разрабатывать конструкцию и элементы игрового дизайна образовательной программы; уметь осуществлять оценку эффективности разработанных технологических решений		
владеть:		
умениями анализа психолого-педагогической ситуации и выработки технологического решения, техниками решения изобретательских задач, правилами оформления программных документов, умениями разработки элементов игровых программ, способами делового сотрудничества и выполнения задач в проектной группе		

Аннотация		
Наименование дисциплины	Исследование современных игровых практик детей, молодежи и взрослых	
Направление подготовки	Психолого-педагогическое образование	
Направленность подготовки	Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	2	72
Формы контроля	Зачет	
Цели освоения дисциплины		
Формирование компетенций в сфере исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых		
Задачи дисциплины		
<p>формирование представлений о разработке и осуществлении программ и проектов в сфере исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых</p> <p>формирование у студентов опыта разработки и осуществления программ и проектов в сфере исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых</p> <p>включение студентов в проекты по исследованию современных игровых практик детей, молодежи и взрослых</p> <p>подготовка студентов к организации игровых образовательных практик, проведению психологической экспертизы (оценки) их комфортности и безопасности</p>		
Место дисциплины в структуре ООП		
Дисциплина относится к части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений. Изучается обучающимися заочной формы во 2 семестре (зачет).		
Формируемые компетенции		
способен к организации игровых образовательных практик, проведению психологической экспертизы (оценки) их комфортности и безопасности (ПКОб-5)		
Требования к уровню освоения содержания дисциплины:		
знать:		
<p>Требования к программам и проектам в сфере исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых.</p> <p>Требования к осуществлению диагностических процедур в сфере исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых.</p> <p>Порядок разработки и осуществления программ и проектов в сфере исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых.</p> <p>Особенности игровых образовательных практик.</p> <p>Требования к комфортности и безопасности игровых образовательных практик.</p> <p>Порядок проведения психологической экспертизы (оценки) комфортности и безопасности игровых образовательных практик.</p> <p>Порядок презентации результатов исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых (презентация средствами мультимедиа продуктов, текстов).</p>		
уметь:		
<p>Проводить экспертизу программ и проектов в сфере исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых.</p> <p>Разрабатывать программы и проекты в сфере исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых.</p> <p>Выполнять процедуры исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых.</p> <p>Проводить психологическую экспертизу (оценку) комфортности и безопасности игровых образовательных практик.</p>		
владеть:		
<p>Методами осуществления исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых.</p> <p>Методами разработки программ и проектов в сфере исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых.</p> <p>Методами проведения экспертизы программ и проектов в сфере исследования современных игровых</p>		

практик детей, молодежи и взрослых.

Методами проведения экспертизы комфортности и безопасности игровых образовательных практик.

Методами презентации результатов исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых(презентация средствами мульти-медиа продуктов, текстов)..

ПК-5. Способен к организации игровых образовательных практик, проведению психологической экспертизы (оценки) их комфортности и безопасности

Аннотация		
Наименование дисциплины	Игропрактики и технологии в работе с семьей	
Направление подготовки	Психолого-педагогическое образование 44.04.02	
Направленность подготовки	Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	4	144
Формы контроля	Экзамен	
Цели освоения дисциплины		
Формирование у обучающихся профессиональных компетенций по применению игропрактики и технологии в работе с семьей.		
Задачи дисциплины		
<ul style="list-style-type: none"> – формирование у обучающихся теоретических и практических основ применения игропрактики и различных технологий при взаимодействии с семьей; – совершенствование профессиональных компетенций в области методики использования игропрактики в образовательном процессе с родителями и детьми; – развитие навыков по консультированию, просвещению субъектов образовательного процесса о возможностях игропрактики в работе с семьей; – повышение уровня профессиональной готовности обучающихся к решению практических психолого-педагогических задач при работе с семьей с применением игропрактик и различных технологий в том числе инновационных. 		
Место дисциплины в структуре ООП		
Изучается в на 1 курсе у студентов заочной формы обучения.		
Формируемые компетенции		
ПКОб-3 Способен осуществлять психологическое консультирование и просвещение субъектов образовательного процесса, в том числе детей и обучающихся, испытывающих трудности в освоении основных общеобразовательных программ, развитии и социальной адаптации		
Требования к уровню освоения содержания дисциплины:		
знать:		
базовые принципы психологического просвещения и консультирования в работе с семьей и основные виды задач консультативной работы в образовании и социальной сфере, в том числе детей и обучающихся, испытывающих трудности в освоении основных общеобразовательных программ, развитии и социальной адаптации; теоретические основы игропрактики и технологии в работе с семьей.		
уметь:		
организовывать консультативную работу с семьей, субъектами образовательного процесса, определять приоритеты и планировать просветительскую деятельность и консультирование субъектов образовательного процесса, в том числе детей и обучающихся, испытывающих трудности в освоении основных общеобразовательных программ, развитии и социальной адаптации; применять игропрактики и технологии в работе с семьей.		
владеть:		
навыками психологического просвещения и проведения психологической консультации с семьями иными субъектами образовательных отношений, в том числе детей и обучающихся, испытывающих трудности в освоении основных общеобразовательных программ, развитии и социальной адаптации; навыками игропрактики и технологии в работе с семьей.		

Аннотация		
Наименование дисциплины	ДВ Техники модерации взаимодействия в групповых процессах	
Направление подготовки	44.04.02 Психолого-педагогическое образование	
Направленность подготовки	Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	2	72
Формы контроля	Зачет	
Цели освоения дисциплины		
основных положений и принципов проведения эффективной модерационной сессии в малой группе, а также формирование у них навыков разработки и реализации различных методов, приемов и техник модерации.		
Задачи дисциплины		
<ul style="list-style-type: none"> • Закрепить навыки работы с группой; • Изучить и освоить техники модерации; • Освоить техники критического мышления, совместной работы над проблемами из задачами и технологию форсайта. 		
Место дисциплины в структуре ООП		
Дисциплина относится к блоку 1, дисциплины по выбору. Изучается на 2 курсе обучения		
Формируемые компетенции		
ПКоб-6 Способен осуществлять педагогическое, психолого-педагогическое и организационно-методическое сопровождение реализации основных и дополнительных игровых образовательных программ		
Требования к уровню освоения содержания дисциплины:		
знать:		
<ul style="list-style-type: none"> • основы применения модерации как технологии групповой работы; • динамические факторы группового принятия решений; • принципы подготовки и проведения модерационной сессии 		
уметь:		
<ul style="list-style-type: none"> • определять запрос на групповую модерацию; • разрабатывать модерационные сценарии и правильно подбирать техники модерации; • проводить групповые сессии с их использованием. 		
владеть:		
<ul style="list-style-type: none"> • навыком модерации групповой работы в различных формах 		

Аннотация		
Наименование дисциплины	Игровые инструменты в профориентационной работе	
Направление подготовки, направленность	Направление подготовки – 44.04.02 «Психолого-педагогическое образование» Программа магистратуры Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	2	72
Формы контроля	зачет	
Цели освоения дисциплины		
<p style="text-align: center;">формирование у магистров системы знаний, умений и навыков, связанных с использованием игровых инструментов в профориентационной работе</p>		
Задачи дисциплины		
<ul style="list-style-type: none"> - сформировать представление магистрантов о сущности и современных подходах к понятию «профориентация»; - сформировать готовность магистрантов использовать игровые инструменты в профориентационной работе 		
Место дисциплины в структуре ООП		
<p style="text-align: center;">Дисциплина «Игровые инструменты в профориентационной работе» относится к дисциплинам по выбору, обучающиеся знакомятся с ней на 2 курсе</p> <p style="text-align: center;">(заочная форма)</p>		
Формируемые компетенции		
ПК-6. Способен осуществлять педагогическое, психолого-педагогическое и организационно-методическое сопровождение реализации основных и дополнительных игровых образовательных программ		

Требования к уровню освоения содержания дисциплины:**знать:**

Обладать целостным представлением о сущности профориентации, знать основные подходы к сущности этого феномена и особенности профориентации школьников на разных возрастных этапах; иметь представление о системе методов, форм и средств профориентационной работы; знать сущность педагогического, психолого-педагогического и организационно-методического сопровождения реализации основных и дополнительных игровых образовательных программ.

уметь:

использовать на практике различные методы и формы, способствующие профессиональной ориентации школьников, уметь использовать игровые технологии в процессе профориентационной работы; оказывать помощь ребенку в процессе профессионального самоопределения; уметь осуществлять педагогическое, психолого-педагогическое и организационно-методическое сопровождение реализации основных и дополнительных игровых образовательных программ.

владеть навыками:

культурой речи и мышления; способами взаимодействия с детьми; диагностическими методиками, игровыми технологиями.

Аннотация		
Наименование дисциплины	ДВ Геймификация в электронном обучении	
Направление подготовки	44.04.02 Психолого-педагогическое образование	
Направленность подготовки	Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	2	72
Формы контроля	Зачет	
Цели освоения дисциплины		
Совершенствовании профессиональных компетенций педагогов в области геймификации образовательного процесса посредством технологий электронного обучения.		
Задачи дисциплины		
овладение методическими приемами эффективного применения средств информационных и коммуникационных технологий в образовательном процессе.		
Место дисциплины в структуре ООП		
Дисциплина относится к блоку 1, дисциплины по выбору. Изучается на 2 курсе обучения.		
Формируемые компетенции		
ПКОб-5 Способен к организации игровых образовательных практик, проведению психологической экспертизы (оценки) их комфортности и безопасности		
Требования к уровню освоения содержания дисциплины:		
знать:		
Средства и методические приемы геймификации образовательного процесса с электронной образовательной среде		
уметь:		
Применять средства и формы работы, приемы для геймификации образовательного процесса с электронной образовательной среде		
владеть:		
Средствами и методическими приемами геймификации образовательного процесса с электронной образовательной среде		

Аннотация		
Наименование дисциплины	Игры виртуальной реальности	
Направление подготовки	<i>«(44.03.02) Психолого-педагогическое образование»</i>	
Направленность подготовки	<i>«Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред»</i>	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	2	72
Формы контроля	Зачет	
Цели освоения дисциплины		
формирование готовности к разработке и реализации игр виртуальной реальности		
Задачи дисциплины		
<ul style="list-style-type: none"> – формирование знаний о играх виртуальной реальности; – познакомить с технологиями игр виртуальной реальности. 		
Место дисциплины в структуре ООП		
Дисциплина «Игры виртуальной реальности» изучают в 3 семестре на заочной форме обучения.		
Формируемые компетенции		
Способен к организации игровых образовательных практик, проведению психологической экспертизы (оценки) их комфортности и безопасности (ПКоб-5)		
Требования к уровню освоения содержания дисциплины:		
знать:		
<ul style="list-style-type: none"> – историю возникновения игр виртуальной реальности и их классификации; – особенности организации игр виртуальной реальности; – технологии организации игры виртуальной реальности. 		
уметь:		
<ul style="list-style-type: none"> – разрабатывать и организовывать игры виртуальной реальности; – использовать элементы психолого-педагогических технологий в профессиональной деятельности; – уметь проводить психологическую экспертизу игр виртуальной реальности, их комфортность и безопасность 		
владеть:		
<ul style="list-style-type: none"> – рефлексией способов и результатов своих профессиональных действий; – психологической готовностью будущего специалиста к профессиональной деятельности. 		

Аннотация		
Наименование дисциплины	Игровые формы в работе аниматора	
Направление подготовки, направленность	44.04.02 Психолого-педагогическое образование Программа магистратуры «Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных средств»	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	2	72
Формы контроля	Зачет	
Цели освоения дисциплины		
Формирование готовности обучающихся к применению игровых форм в работе аниматора.		
Задачи дисциплины		
1. Сформировать целостные представления об особенностях деятельности педагога-аниматора; 2. Способствовать развитию практических умений студентов, освоению навыков анимационной деятельности; 3. Раскрыть особенности игровых форм в работе аниматора.		
Место дисциплины в структуре ООП		
<i>Дисциплины (модули) по выбору, 4 семестр (заочная форма обучения)</i>		
Формируемые компетенции		
ПКс-1 Способен к организации игровых форм анимационной работы		
Требования к уровню освоения содержания дисциплины:		
знать:		
особенности применения игровых форм в работе аниматора, основные направления и методы анимационной деятельности, функциональные особенности педагога -аниматора		
уметь:		
работать с научной, учебной, методической литературой; творчески перерабатывать полученную информацию; использовать знания по дисциплине в практической деятельности педагога-аниматора.		
владеть навыками:		
Применения игровых форм работы, культурой речи и мышления; игровыми техниками приемами индивидуальной и групповой работы; способами цивилизованного взаимодействия; методами анализа и рефлексии.		

Аннотация		
Наименование дисциплины	Кадры для цифровой экономики Российской Федерации	
Направление подготовки/ Направленность подготовки	Изучается, согласно, учебного плана.	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	2	72
Формы контроля	Зачет	
Цели освоения дисциплины		
Обеспечить подготовку выпускников университета с ключевыми компетенциями цифровой экономики.		
Задача дисциплины		
Сформировать у выпускников КГУ ряд ключевых компетенций цифровой экономики, необходимые для решения человеком управленческих и научных задач в условиях глобальной цифровизации общественных и бизнес-процессов.		
Место дисциплины в структуре ООП		
Дисциплина относится к факультативным дисциплинам		
Формируемые компетенции		
<p>КС -1ЦЭ Коммуникация и кооперация в цифровой среде. Компетенция предполагает способность человека в цифровой среде использовать различные цифровые средства, позволяющие во взаимодействии с другими людьми достигать поставленных целей.</p> <p>КС -2ЦЭ Саморазвитие в условиях неопределенности. Компетенция предполагает способность человека ставить себе образовательные цели под возникающие жизненные задачи, подбирать способы решения и средства развития (в том числе с использованием цифровых средств) других необходимых компетенций.</p> <p>КС -4ЦЭ Управление информацией и данными. Компетенция предполагает способность человека искать нужные источники информации и данные, воспринимать, анализировать, запоминать и передавать информацию с использованием цифровых средств, а также с помощью алгоритмов при работе с полученными из различных источников данными с целью эффективного использования полученной информации для решения задач.</p>		
Требования к уровню освоения содержания дисциплины:		
знать:		
<ul style="list-style-type: none"> -цифровые средства и технологии коммуникации при решении научных и управленческих задач; - цифровые технологии и инструменты для личностного и профессионального саморазвития; - методы поддержки принятия решений управленческих и научных задач с использованием технологий обработки данных и документов. 		
уметь:		
<ul style="list-style-type: none"> - пользоваться цифровыми инструментами анализа данных и документов, в т.ч. инструментами групповой работы; - организовывать свою деятельность, в т.ч. с использованием цифровых инструментов, обеспечивающую эффективное решение поставленных управленческих и научных задач; - ставить задачи сбора, обработки и анализа данных и документов, оценивать и интерпретировать полученные результаты. 		
владеть:		
-практическими навыками применения цифровых технологий и инструментов, в т.ч. групповой работы, для решения научных и управленческих задач;		

- практическими навыками использования различных инструментов, в т.ч. цифровых, для личностного саморазвития;
- практического применения технологий сбора, обработки и анализа данных и документов при решении управленческих и научных задач.

Аннотация		
Наименование дисциплины	СИСТЕМЫ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА	
Направление подготовки/ Направленность подготовки	Изучается, согласно, учебного плана.	
Трудоемкость дисциплины	Зачетные единицы	Часы
	1	36
Формы контроля	Зачет	
Цели освоения дисциплины		
<p>формирование у обучающегося целостного представления о современном состоянии и направлениях развития искусственного интеллекта, включая, получение представлений об основных понятиях и задачах, связанных с использованием систем искусственного интеллекта, принципах и способах их построения.</p>		
Задачи дисциплины		
<ul style="list-style-type: none"> – ознакомление с основными направлениями в искусственном интеллекте – изучение теоретических основ построения интеллектуальных систем; – формирование представления о применении методов искусственного интеллекта для решения исследовательских и прикладных задач в будущей профессиональной деятельности – формирование навыков решения задач с применением методов искусственного интеллекта 		
Место дисциплины в структуре ООП		
Дисциплина относится к факультативным дисциплинам		
Формируемые компетенции и индикаторы		
<p>КС-43 - Владеет первичными профессиональными умениями и навыками в области прикладных систем искусственного интеллекта.</p> <p>ИКС-43.1. Должен знать и понимать принципы построения и работы систем искусственного интеллекта</p> <p>ИКС-43.2. Уметь использовать методы искусственного интеллекта в решении прикладных задач</p> <p>ИКС-43.3. Иметь навыки работы с современным программным обеспечением для решения прикладных задач с использованием технологий искусственного интеллекта.</p>		
Требования к уровню освоения содержания дисциплины:		
знать:		
<ul style="list-style-type: none"> - подходы к классификации базовых направлений искусственного интеллекта - принципы построения систем с использованием технологий искусственного интеллекта - базовые модели представления знаний - технологии машинного обучения, в том числе нейронных сетей, - возможности использования искусственного интеллекта для решения задач обработки естественного языка, построения систем компьютерного зрения и других прикладных задач. 		
уметь:		
использовать современные инструментальные средства (в том числе специализированные информационные системы и технологии) в решении профессиональных задач на базе технологий искусственного интеллекта.		
владеть:		
<ul style="list-style-type: none"> - понятийным аппаратом технологий искусственного интеллекта - навыками использования современных инструментальных средств (современного офисного программного обеспечения, в т.ч. отечественного производства) при решении профессиональных задач. 		