

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Костромской государственный университет»

(КГУ)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

**ИССЛЕДОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ИГРОВЫХ ПРАКТИК ДЕТЕЙ,
МОЛОДЕЖИ И ВЗРОСЛЫХ**

Направление подготовки *«(44.04.02) Психолого-педагогическое образование»*

Направленность *«Психопедагогика социальных симуляторов и игровых образовательных сред»*

Квалификация (степень) выпускника: магистр

**Кострома
2020**

Рабочая программа дисциплины *«Исследование современных игровых практик детей, молодежи и взрослых»* разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом по направлению подготовки 44.04.02 *«Психолого-педагогическое образование»*, утвержденным приказом №127 от 22.02.2018.

Разработал: Куприянов Б.В. профессор, д.пед.н.

Рецензент: Захарова Ж.А. заведующий кафедрой психолого-педагогического образования, д.пед.н.

УТВЕРЖДЕНО:

На заседании кафедры психолого-педагогического образования:

Протокол заседания кафедры № 12 от 06 мая 2020 г.

Заведующий кафедрой психолого-педагогического образования
д.п.н., профессор Ж.А. Захарова

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

На заседании кафедры психолого-педагогического образования:

Протокол заседания кафедры № 9 от 29 апреля 2021 г.

Заведующий кафедрой психолого-педагогического образования
д.п.н., профессор Ж.А. Захарова

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

На заседании кафедры психолого-педагогического образования:

Протокол заседания кафедры № 10 от 10 марта 2022 г.

Заведующий кафедрой психолого-педагогического образования
д.п.н., профессор Ж.А. Захарова

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Актуальность учебной дисциплины «Исследование современных игровых практик детей, молодежи и взрослых» обусловлена необходимостью формирования исследовательских умений у магистрантов, развития представлений о современных требованиях и алгоритмах в проведении психолого-педагогических исследований, специфике изучения игровых практик.

Цель дисциплины – формирование компетенций в сфере исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых.

Задачи дисциплины (модуля):

- 1) формирование представлений о разработке и осуществлении программ и проектов в сфере исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых;
- 2) формирование у студентов опыта разработки и осуществления программ и проектов в сфере исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых;
- 3) включение студентов в проекты по исследованию современных игровых практик детей, молодежи и взрослых;
- 4) подготовка студентов к организации игровых образовательных практик, проведению психологической экспертизы (оценки) их комфортности и безопасности.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

освоить компетенции:

способен к организации игровых образовательных практик, проведению психологической экспертизы (оценки) их комфортности и безопасности (ПКоб-5)

Код и содержание индикаторов компетенции

ПК-5.1. Знает: процедуры и методы интерпретации и представления результатов психолого-педагогического обследования, психологические методы оценки параметров игровых образовательных практик, проведения психологической экспертизы (оценки) их комфортности и безопасности.

ПК-5.2. Умеет: разрабатывать и реализовывать программы психологического сопровождения инновационных процессов в образовательной организации; игровых образовательных практик, проведения психологической экспертизы (оценки) их комфортности и безопасности.

ПК-5.3. Владеет: методами психологической оценки параметров игровых образовательных практик, проведения психологической экспертизы (оценки) их комфортности и безопасности.

Знать: требования к программам и проектам в сфере исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых; требования к осуществлению диагностических процедур в сфере исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых; порядок разработки и осуществления программ и проектов в сфере исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых; особенности игровых образовательных практик; требования к комфортности и безопасности игровых образовательных практик; порядок проведения психологической экспертизы (оценки) комфортности и безопасности игровых образовательных практик; порядок презентации результатов исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых (презентация средствами мультимедиа продуктов, текстов).

Уметь: проводить экспертизу программ и проектов в сфере исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых; разрабатывать программы и проекты в сфере исследования современных игровых практик детей, молодежи и

взрослых; выполнять процедуры исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых; проводить психологическую экспертизу (оценку) комфортности и безопасности игровых образовательных практик.

Владеть: методами осуществления исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых; методами разработки программ и проектов в сфере исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых; методами проведения экспертизы программ и проектов в сфере исследования современных игровых 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).

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина относится к части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений. Изучается обучающимися заочной формы в 4 семестре (зачет).

Изучение дисциплины основывается на результатах изучения курса «Игровые средства фасилитации образовательного процесса».

Изучение дисциплины является основой для изучения дисциплин по выбору «Геймификация в электронном обучении», «Игры виртуальной реальности»; для прохождения «Технологической (проектно-технологическая) практики», для государственной итоговой аттестации (подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена).

4. Объем дисциплины (модуля)

4.1. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием академических (астрономических) часов и виды учебной работы

Виды учебной работы,	Заочная
Общая трудоемкость в зачетных единицах	2
Общая трудоемкость в часах	72
Аудиторные занятия в часах, в том числе:	
Лекции	6
Практические занятия	8
Практическая подготовка	
Лабораторные занятия	
Самостоятельная работа в часах	58
Форма промежуточной аттестации	Зачет (4 семестр)

4.2. Объем контактной работы на 1 обучающегося

Виды учебных занятий	Заочная
Лекции	6
Практические занятия	8
Лабораторные занятий	
Консультации	0,3
Зачет/зачеты	0,25
Экзамен/экзамены	
Курсовые работы	
Практическая подготовка	
Курсовые проекты	
Всего	14,55

5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам), с указанием количества часов и видов занятий

5.1. Тематический план учебной дисциплины

5.1.1. Тематический план учебной дисциплины (заочное)

№	Название раздела, темы	Всего з.е/час	Аудиторные занятия			Сам. раб.
			Лекц.	Практ.	Лаб.	
1.	Игровые практики как предмет педагогического исследования	20	2	2		16
2.	Проекты исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых	20	2	2		16
3.	Результаты исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых	23	2	4		17
4.	Зачет	9				9
	Всего	2/72	6	8		58

5.2. Содержание:

ТЕМА 1. Игровые практики как предмет педагогического исследования. Понятие и многообразие игровых практик. Специфика современных игровых практик детей, молодежи и взрослых. особенности игровых образовательных практик.

ТЕМА 2. Проекты исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых. Требования к программам и проектам в сфере исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых. Требования к осуществлению диагностических процедур в сфере исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых. Порядок проведения психологической экспертизы (оценки) комфортности и безопасности игровых образовательных практик.

ТЕМА 3. Результаты исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых. Интерпретация данных исследования. Результаты исследования игровых практик (теоретические и практические). Презентация результатов исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых (презентация средствами мульти-медиа продуктов, текстов). Образцы исследования игровых практик детей, молодежи и взрослых в современной отечественной и зарубежной науке.

5.3 Практическая подготовка

Не предусмотрено

6. Методические материалы для обучающихся по освоению дисциплины

6.1. Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине (модулю)

№	Название раздела, темы	Задание	Методические рекомендации	Время выполнения	Форма контроля
1.	Игровые практики как предмет педагогического исследования	Разработать атлас игровых практик	На первом этапе обучающиеся коллективно разрабатывают основания для классификации игровых практик, опираясь на выбранный ими методологический подход. Далее составляют список известных им вариантов игровых практик, обращаются к научным исследованиям и сети Интернет для обогащения списка. Затем работают со списком, используя свои основания для классификации, и создают атлас игровых практик. Работа выполняется в группе, оформляется в редакторе MicrosoftPowerPoint.	16 часов	Защита проекта
2.	Проекты исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых	Разработать замысел проекта исследования современной игровой практики.	На первом этапе обучающиеся предлагают тематику актуальных исследований, в процессе дискуссии определяют наиболее интересные идеи. Проблематика распределяется между обучающимися по жеребьевке или путем самостоятельной заявки. Обучающийся разрабатывает замысел проекта по той теме и проблеме, которая ему досталась. Замысел предполагает характеристику научного аппарата, методов, базы, логики исследования. Работа выполняется индивидуально, оформляется в редакторе MicrosoftPowerPoint.	16 часов	Защита проекта
3.	Результаты исследования	Представить	Проанализировать диссертационные исследования по	17 часов	Представление

	современных игровых практик детей, молодежи и взрослых	характеристику научного исследования конкретной игровой практики.	проблематике игры за последние 5 лет. Выбрать исследование, наиболее близкое к проблематике своей магистерской диссертации. Представить характеристику исследования (научный аппарат, логику проведения и результаты исследования). Выделить наиболее значимые результаты исследования. Проинтерпретировать, как замысел данного исследования мог бы использоваться в рамках собственной магистерской диссертации. Работа выполняется индивидуально, оформляется в редакторе MicrosoftPowerPoint.		доклада на семинаре
4		Подготовка к зачету	Повторение материала, рассмотренного на лекционных и практических занятиях, оформление в папке заданий, выполненных в рамках самостоятельной работы, подготовка ответов по примерным вопросам и практическим заданиям к зачету.	9	Зачет

6.2. Тематика и задания для практических занятий

Занятие 1. Игровые практики как предмет педагогического исследования.

1. Понятие и многообразие игровых практик.
2. Специфика современных игровых практик детей,
3. Специфика современных игровых практик молодежи
4. Специфика современных игровых практик взрослых.

Занятие 2. Проекты исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых.

1. Проекты исследования современных игровых практик: структура и современные требования.
2. Теоретические методы в исследовании игровых практик.
3. Эмпирические методы в исследовании игровых практик.
4. Регламент диагностических процедур в сфере исследования современных игровых практик.

Занятие 3. Результаты исследования современных игровых практик детей, молодежи и взрослых.

1. Интерпретация данных исследования.
2. Результаты исследования игровых практик: научная новизна
3. Результаты исследования игровых практик: практическая значимость.

6.3. Тематика и задания для лабораторных занятий

Отсутствуют лабораторные занятия

6.4. Методические рекомендации для выполнения курсовых работ (проектов)

Отсутствуют курсовые работы

7. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

а) *основная:*

Шипилина Л.А. Методология и методы психолого-педагогических исследований. Учебное пособие для аспирантов и магистрантов по направлению «Педагогика». – 3-е изд., стер. - М., 2011. – 204 с. – То же [Электронный ресурс]. - URL:<http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=93458>

Методология и методы социально-психологического исследования: учебное пособие / сост. М.В. Лукьянова, А.С. Лукьянов. – Ставрополь: Северо-Кавказский Федеральный университет (СКФУ), 2017. – 152 с.; То же [Электронный ресурс]. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=483737>

а) *дополнительная:*

Сидоренко, А.В. Язык советского детства: монография / А.В. Сидоренко; науч. ред. И.А. Сыров. – М.; Берлин: Директ-Медиа, 2016. – 167 с.; То же [Электронный ресурс]. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=446389>

Челышева И.В. Использование игровых технологий в социально-культурной деятельности на материале медиакультуры: монография / И.В. Челышева, Е.В. Мурюкина; под ред. И.В. Челышевой. – М.; Берлин: Директ-Медиа, 2017. – 146 с.; То же [Электронный ресурс]. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=458619>.

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

- ЭБС «Университетская библиотека online»; путь доступа: www.biblioclub.ru;

- ЭБС «Знаниум», путь доступа: www.znanium.ru

Курс содержит следующие элементы:

- элемент «Лекции» в текстовом формате;

- элемент «Видеолекции», представляющий собой видеозапись лекция в ВКС с использованием инструментария ПО Zoom;

- элемент «Практические задания», обеспечивающий проведение практических занятий;

- элемент «Тесты», обеспечивающий контроль освоения лекционного материала;

- элемент «Учебно-методическое обеспечение дисциплины», включающий в себя рабочую программу дисциплины, рекомендованную литературу;

- элемент «Обратная связь с обучающимися», представленная инструментом Форум.

9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Для освоения дисциплины необходимы учебные аудитории, оснащенные учебной мебелью и доской (меловой, флипчатом), комплект мультимедиа-оборудования, видео-техника. компьютерный класс для электронного тестирования. Лицензионное программное обеспечение не требуется.