

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственный университет»
(КГУ)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ПСИХОЛОГИЯ ИГРЫ

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 «Психология игры» 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: Миновская О.В., доцент кафедры психолого-педагогического образования, к.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 «Психология игры» обусловлена, с одной стороны, необходимостью основательной теоретической подготовки магистранта как исследователя, а с другой стороны – необходимостью грамотно и научно обоснованно планировать и организовывать игровое взаимодействие, чтобы обеспечить развитие обучающихся в игровом процессе.

Цель 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 (модуля):

- 1) сформировать системные представления о психологических теориях и проблемах исследования игры, особенностях использования игры в целях развития человека;
- 2) способствовать развитию аналитических умений обучающихся, эрудированности в понимании психолого-педагогических потенциалов и ограничений игры для развития человека;
- 3) обеспечить формирование у магистрантов мотивации к самообразованию в вопросах психологии игры, использования игры в целях развития человека.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

освоить компетенции:

способен планировать и организовывать взаимодействия участников образовательных отношений (ОПК-7).

Код и содержание индикаторов компетенции

ОПК-7.1. Знает: механизмы взаимодействия участников образовательных отношений; основные закономерности возрастного развития, стадии и кризисы развития, социализации личности; индикаторы индивидуальных особенностей траекторий жизни участников образовательных отношений; технологии и методы организации взаимодействия участников образовательных отношений; поликультурного образования, закономерностей поведения в социальных сетях.

ОПК-7.2. Умеет: использовать технологии и методы организации взаимодействия участников образовательных отношений; использовать социальные сети для организации взаимодействия с различными участниками образовательной деятельности.

ОПК-7.3. Владеет; осуществляет планирование и организацию взаимодействий участников образовательных отношений с учетом основных закономерностей возрастного развития; использует в ходе планирования и организации взаимодействия участников образовательных отношений индикаторы их индивидуальных особенностей; использует технологии и методы организации взаимодействия участников образовательных отношений для реализации образовательной деятельности; использует возможности социальных сетей для организации взаимодействия различных участников образовательной деятельности.

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.

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина относится к обязательной части учебного плана. Изучается обучающимися заочной формы в 1 семестре.

Изучение дисциплины основывается на ранее освоенных дисциплинах: Ознакомительная практика (1 семестр).

Изучение дисциплины является основой 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	6
Практическая подготовка	
Лабораторные занятия	
Самостоятельная работа в часах	60
Форма промежуточной аттестации	Зачет (1 семестр)

4.2. Объем контактной работы на 1 обучающегося

Виды учебных занятий	Заочная
Лекции	6
Практические занятия	6
Лабораторные занятия	
Консультации	0,3
Зачет/зачеты	0,25
Экзамен/экзамены	
Курсовые работы	
Практическая подготовка	
Курсовые проекты	
Всего	12,55

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	Аудиторные занятия	Сам. раб.
---	------------------------	-------	--------------------	-----------

		з.е/час	Лекц.	Практ.	Лаб.	
1.	Сущность детской игры в гуманитарных и социальных науках	7		2		5
2.	Биологизаторское направление в исследовании игры	12	2			10
3.	Игра как инструмент развития и социализации личности	12	2			10
4.	Закономерности становления и развития игры на разных возрастных этапах	10		4		6
5.	Особенности взаимодействия детей и взрослых в игровых процессах	11	1			10
6.	Психология компьютерной игры	11	1			10
7.	Зачет	9				9
	Всего	2/72	6	6		60

5.2. Содержание:

ТЕМА 1. Сущность детской игры в гуманитарных и социальных науках. Игра как сущностная характеристика детства. Игра как миф. Антропологические характеристики феномена игры. Игра как социальное явление. Структурные компоненты игры.

ТЕМА 2. Биологизаторское направление в исследовании игры. Обоснование биологизаторского направления в исследовании игры: идеи Ф. Шиллера, Г. Спенсера, С.Холла. Теория «активного отдыха». Биологизаторское направление в исследовании игры: теория упражнения К. Гросса, теория конвергенции В. Штерна, теория функционального удовольствия К. Бюллера. Оценка развивающего значения игры и особое понимание игрового предмета в работах Ф. Бойтендайка.

ТЕМА 3. Игра как инструмент развития и социализации личности. Роль игры в социальном и когнитивном развитии детей: идеи К. Коффки, Ж. Пиаже, Э. Эриксона. Теория компенсации А. Адлера. Два подхода к игре З. Фрейда. Игра как инструмент социализации (Дж. Болдуин). Исследования детской игры в советской психологии (Л.С. Выготский, Д.Н. Узнадзе, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин).

ТЕМА 4. Закономерности становления и развития игры на разных возрастных этапах. Возникновение игры в онтогенезе. Игра как зона ближайшего развития детей дошкольного возраста. Игра и учебная деятельность. Игра в контексте проблем мотивации и образовательной инициативы. Особенности игровой деятельности в подростковом и юношеском возрасте. Игровые методы обучения взрослых. Возможности игры в коррекционно-развивающей работе с детьми и взрослыми с ОВЗ.

ТЕМА 5. Особенности взаимодействия детей и взрослых в игровых процессах.

Самоорганизующийся характер игровой деятельности. Игровая позиция педагога и способы ее реализации во взаимодействии. Динамичность функций взрослого при организации детской игры. Развитие межличностных отношений взрослых и детей в игре.

ТЕМА 6. Психология компьютерной игры. Современные подходы к исследованию компьютерной игры. Мотивы игровой компьютерной деятельности. Особенности поведения игрока в компьютерной игре. Вопрос о переносе игрового опыта в реальную жизнь. Формирование психологической зависимости от компьютерных игр.

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.	Сущность детской игры в гуманитарных и социальных науках	Составить словарь с определениями основных понятий курса	Задание выполняется в группах по 2-3 человека, оформляется в текстовом виде в редакторе Microsoft Word, на семинар представляется в печатном виде. Обязательный набор терминов: игра, игровая деятельность, игровое взаимодействие, правила игры, игровая роль, воображаемая ситуация, - может быть дополнен. К каждому термину необходимо подобрать не менее двух определений разных авторов.	5 часов	Представление работы преподавателю, работа в парах, взаимное оценивание.
2.	Биологизаторское направление в исследовании игры	Разработать замысел эмпирического исследования в рамках одной из психологических теорий игры	Задание выполняется в группах по 2-3 человека, оформляется в редакторе Microsoft PowerPoint. Группа выбирает одну из изучаемых теорий в данной теме, осмысливает ключевую идею этой концепции и придумывает, как можно провести эмпирическое исследование в рамках данной концепции. В презентации важно представить следующее: - название и автор концепции - основные положения концепции - какая исследовательская проблема может изучаться в контексте данной концепции - каким образом может быть проведено эмпирическое исследование (методы, логика и база исследования)	10 часов	Выступления с докладами на семинаре
3.	Игра как инструмент	Подготовить рекомендации для педагогов по	Задание выполняется в группах по 2-3 человека, оформляется в редакторе Microsoft PowerPoint. Для	10 часов	Выступления с докладами на

	развития и социализации личности	использованию игры для психического развития детей	подготовки рекомендаций предлагаются следующие варианты: - Игра и развитие мотивационно-потребностной сферы личности - Игра в когнитивном развитии детей - Игра и развитие произвольного поведения детей Рабочая группа самостоятельно определяет, для какого возрастного периода она разрабатывает рекомендации.		семинаре
4.	Закономерности становления и развития игры на разных возрастных этапах	Составить тест с закрытыми вопросами по содержанию учебной темы	Задание выполняется в группах по 2-3 человека, оформляется в текстовом виде в редакторе Microsoft Word, на семинар представляется в печатном виде (с вариантами ответов и без вариантов ответов). Тест должен включать в себя не менее 20 вопросов. Для составления теста студентам необходимо проанализировать содержание практических занятия №2 и 3, а также статей, рекомендованных преподавателем по темам: «Особенности игровой деятельности в подростковом и юношеском возрасте», «Игровые методы обучения взрослых».	6 часов	Разработка контрольных материалов и взаимопроверка
5.	Особенности взаимодействия детей и взрослых в игровых процессах	Подготовить рекомендации для родителей и педагогов по взаимодействию с детьми в игровом процессе	Задание выполняется в группах по 2-3 человека, оформляется в редакторе Microsoft PowerPoint. Для подготовки рекомендаций предлагаются следующие варианты: - взаимодействие мамы и ребенка раннего возраста в развивающей игре - взаимодействие родителей и других родственников с дошкольником в сюжетно-ролевой игре - взаимодействие педагога с младшими школьниками в дидактической игре - взаимодействие педагога с подростками в ситуационно-ролевой игре В рекомендациях нужно обратить на внимание на те функции, которые реализует взрослый в игровом	10 часов	Выступления с докладами на семинаре

			взаимодействии с ребенком, чтобы обеспечить его развитие в игре. А затем дать конкретные советы и приемы по практической реализации этих функций.		
6.	Психология компьютерной игры	Подготовить обзор новых научных исследований в сфере психологии компьютерной игры	Задание выполняется в группах по 2-3 человека, оформляется в редакторе Microsoft PowerPoint. Для подготовки обзора предлагаются следующие темы: - Мотивы игровой компьютерной деятельности, - Особенности поведения игрока в ролевой компьютерной игре, - Возможности переноса игрового опыта в реальную жизнь, - Факторы и условия формирования психологической зависимости от компьютерных игр. В обзоре обязательно указываются авторы новейших исследований вопроса, приводятся их выводы.	10 часов	Выступления с докладами на семинаре
7.		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. Сущность детской игры в гуманитарных и социальных науках.

1. Игра как сущностная характеристика детства.
2. Игра как миф.
3. Антропологические характеристики феномена игры.
4. Игра как социальное явление.

Практическое задание:

Познакомиться с содержанием подобранных преподавателем научных статей о сущности детской игры. Затем по каждой статье нужно сформулировать и обосновать 3-4 научных тезиса о сущности детской игры.

№	Тезис	Аргументация
Статья №1. Пинаев С.М. Детская психология и «тайнства игры» в русской литературе		
1		
2		
3		
Статья №2. Зинурова Р.Р. Игра как миф: постановка проблемы		
1		
2		
3		
Статья №3. Кадушина В.А. Социальная значимость игры		
1		
2		
3		
Статья №4. Мотина Т.А. Антропологические характеристики феномена игры		
1		
2		
3		

Занятие 2. Закономерности становления и развития игры на разных возрастных этапах: дошкольный возраст.

1. Проблема игры в современном дошкольном образовании.
2. Игра как зона ближайшего развития детей дошкольного возраста.
3. Роль игровой деятельности в психическом развитии детей дошкольного возраста

Практическое задание:

Составление таблицы «Игра в развитии дошкольника»

Чем становится игра для ребенка в этом возрасте?	Что развивается в ребенке средствами игры в этом возрасте?	Какие игры наиболее важны в этом возрасте?	Какие условия важно учесть при организации игр?
Раннее детство (1-3 года)			
Дошкольное детство (3-7 лет)			

Занятие 3. Закономерности становления и развития игры на разных возрастных этапах: учение и игра

1. Игра и учебная деятельность: противоречия и взаимодополнения
2. Игра в контексте проблем мотивации и образовательной инициативы

3. Игра, игровые методы, игровые технологии в процессе обучения

Практическое задание:

Составление таблицы «Игра в развитии младшего школьника»

Чем становится игра для ребенка в этом возрасте?	Что развивается в ребенке средствами игры в этом возрасте?	Какие игры наиболее важны в этом возрасте?	Какие условия важно учесть при организации игр?

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:

Казанская, К.О. Детская и возрастная психология: учебное пособие / К.О. Казанская. – М.: А-Приор, 2010. – 160 с. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=56289>

Кравцов, Г.Г. Психология и педагогика обучения дошкольников : учебное пособие / Г.Г. Кравцов, Е.Е. Кравцова. – М.: Мозаика-Синтез, 2013. – 264 с. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=212168>

Немов, Р.С. Психология: учебник: в 3 книгах / Р.С. Немов. – 4-е изд. – Москва : Владос, 2007. – Книга 2. Психология образования. – 609 с. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=455592>

а) дополнительная:

Баттерворт, Д. Принципы психологии развития: учебник / Д. Баттерворт, М. Харрис. – М.: Когито-Центр, 2000. – 341 с. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=209395>

Берн, Э.Л. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений: научно-популярное издание / Э.Л. Берн. – М.: Директ-Медиа, 2008. – 302 с. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=39131>

Общая психология: Тексты / ред.-сост. Ю.Б. Дормашев, С.А. Капустин, В.В. Петухов. – 3-е изд., доп. и испр. – М.: Когито-Центр, 2013. – Т. 2, кн. 2. Субъект деятельности. – 664 с. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=209401>

Семечкин, Н.И. Социальная психология : учебник / Н.И. Семечкин. – М.; Берлин: Директ-Медиа, 2014. – Ч. 1. – 504 с. URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=298206>

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.