

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственный университет»

**РАБОЧАЯ УЧЕБНАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (модуля)
ИГРОПРАКТИКИ И ТЕХНОЛОГИИ В ПСИХОЛОГО-
ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Направление подготовки «Психолого-педагогическое образование»

**Профиль подготовки «Психопедагогика социальных симуляторов и
игровых образовательных сред»**

Квалификация выпускника – магистр

**Кострома
2020**

Рабочая программа дисциплины «Игропрактики и технологии в психолого-педагогической деятельности» разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом по направлению подготовки 44.03.02 «Психолого-педагогическое образование», утвержденным приказом Министерства образования и науки РФ от 12 мая 2016 г. № 549.

Разработал: Карпова Е.М., канд. пед. наук., доцент

Рецензент: Захарова Ж.А. д.п.н., профессор

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

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

На заседании кафедры психолого-педагогического образования:
Протокол заседания кафедры № 10 от 04 апреля 2023 г.
Заведующий кафедрой психолого-педагогического образования
Захарова Ж.А., д.п.н., профессор

4. Цели и задачи освоения дисциплины

Глобальные мировые процессы и трансформационные процессы в системе образования Российской Федерации повлекли за собой появлению новых подходов к обучению и воспитанию подрастающего поколения. Одним из таких подходов выступает применение игропрактик и игровых технологий не только в учебном процессе, но также и в психолого-педагогической деятельности. Исходя из этого актуальным становится подготовка магистрантов к применению игровых технологий в своей деятельности.

Целью дисциплины (модуля) сформировать готовность к применению игропрактик и технологий в психолого-педагогической деятельности.

Задачи дисциплины (модуля):

1. Познакомить с содержанием игропрактик и технологий в психолого-педагогической деятельности;
2. Формирование навыков проектирования игропрактик в психолого-педагогической деятельности..

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты образования:

1. *Знать:*

- игровые технологии в психолого-педагогической деятельности;
- особенности организации игропрактик для разных категорий детей;
- специфику деятельности профессии «игропрактик».

2. *Уметь:*

- использовать элементы психолого-педагогических технологий в профессиональной деятельности;
- проектировать и использовать эффективные психолого-педагогические, в том числе, инклюзивные технологии в профессиональной деятельности.

Учебная работа магистрантов при изучении дисциплины направлена на формирование указанных **компетенций:**

Способен проектировать и использовать эффективные психолого-педагогические, в том числе, инклюзивные технологии в профессиональной деятельности (ОПК-6)

4. _____ М есто дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина «Игропрактики и технологии в психолого-педагогической деятельности» является базовой дисциплиной профессионального цикла подготовки; обучающиеся знакомятся с ней на заочной форме в 3 семестре обучения.

3.1. Заочная форма обучения

Дисциплина относится к (выбор: **базовой/вариативной**) части учебного плана. Изучается в 3 семестре обучения.

Дисциплины: Методология и концепции игры в России и за рубежом, Методика и технология сопровождения обучающегося в игровом взаимодействии, Проектирование игровых образовательных процессов и сред, Психология игры, Методология, теория и практика игротерапии, Игровой дизайн образовательных программ, Игропрактики и

технологии в работе с семьей, Учебная практика являются основой или изучаются параллельно с дисциплиной «Игропрактики и технологии в психолого-педагогической деятельности».

Изучение дисциплины является основой для освоения последующих дисциплин/практик: Психолого-педагогическая экспертиза игр и игрушек, Организация игровой деятельности школьников разного возраста, Игровые средства фасилитации образовательного процесса, Педагогическая техника игропедагога, Маркетинг в игровой индустрии, Исследование современных игровых практик детей, молодежи и взрослых, Педагогическая практика, Технологическая (проектно-технологическая) практика.

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	3
Общая трудоемкость в часах	108
Аудиторные занятия в часах, в том числе:	
Лекции	8
Практические занятия	8
Практическая деятельность	
Лабораторные занятия	
Самостоятельная работа в часах	92
Форма промежуточной аттестации	зачет

4.2. Объем контактной работы на 1 обучающегося

Виды учебных занятий	Заочная
Лекции	8
Практические занятия	8
Лабораторные занятий	
Консультации	
Зачет/зачеты	0,25
Экзамен/экзамены	0,2
Курсовые работы	
Курсовые проекты	
Практическая деятельность	
Всего	16,45

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			Самостоятельная работа
			Лекц.	Практ.	Лаб.	
1.	Игропрактика в деятельности педагога психолога	23	2	1		20
2.	Игровые технологии в психолого-педагогической деятельности	23	2	1		20
3.	Технология социально-ориентирующих игр	29	2	4		23
4.	Технология организаций форсайт сессий	24	2	2		20
5.	Зачет	9				9
	Итого:	108	8	8		92

5.2. Содержание:

Тема 1. Игропрактики в деятельности педагога-психолога

Сущность и содержание игропрактики. Дуальность понятия игропрактика. Особенности применения игропрактик в деятельности педагога-психолога: отечественный и зарубежный опыт.

Тема 2. Игровые технологии в психолого-педагогической деятельности

Сущность понятия игровые технологии. Классификация игровых технологий, их характеристика. Игровые технологии в практике педагога-психолога.

Тема 3. Технология социально-ориентирующих игр

Сущность и принципы организации социально-ориентирующих игр. Технология организации деловых игр, сюжетно-ролевых игр, имитационных игр.

Тема 4. Технология организация форсайт-сессий

Сущность и содержание технологии форсайт-сессий. Технология организации форсайт-сессий.

6. Методические материалы для обучающихся по освоению дисциплины

6.1.1. Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине (модулю) (заочное)

№ п/п	Раздел (тема) дисциплины	Задание	Часы	Методические рекомендации по выполнению задания	Форма контроля
1.	Игропрактика в деятельности педагога психолога	Найти статьи и составить конспект ответа «Преодоление трудностей игропрактиком во время игры»	20	Студенты могут использовать любые официальные электронные ресурсы. Одним из таких, которому могут обратиться студенты - https://www.elibrary.ru . Изучить не менее 5 статей.	Конспект Собеседование
2.	Игровые технологии в психолого-педагогической деятельности	На основе научно-методической литературы выявить плюсы и минусы игровых технологий в психолого-педагогической деятельности, в разных типах организаций	20	При выполнении задания студенты должны проанализировать различные организации (ДОУ, УДОД, Школа и т.д).	Конспект Собеседование
3.	Технология социально-ориентирующих игр	Разработать сценарий и сценарный ход социально-ориентирующей игры (вид игры студент определяет самостоятельно)	23	При разработке сценария студент может обращаться к семинарским и лекционным материалам. При написании сценария необходимо четко соблюдать технологию	Представление и защита сценария
4.	Технология организации форсайт-сессий	Разработать форсайт-сессию (тема и возраст студент определяет)	20	Работу над форсайт-сессией необходимо начать с определения тематики и возраста участников. При	Представление и защита результатов. Решение кейсов.

		самостоятельно)		разработке необходимо учесть все этапы форсайт сессий	
5.	Зачет	Самостоятельная подготовка студентов к зачету	9	Студент может воспользоваться примерными вопросами к зачету. При подготовке он может обращаться к лекционным и семинарским материалам. И к списку рекомендованной литературы по курсу.	Зачет в устной форме

6.2. Тематика и задания для практических занятий

6.2. Планы практических занятий

Семинар 1. Игропрактики в деятельности педагога-психолога

1. Сущность и содержание игропрактики.
2. Технология применения игропрактик в деятельности педагога-психолога.

Семинар 2. Игровые технологии в психолого-педагогической деятельности

1. Классификация игровых технологий, их характеристика.
2. Игровые технологии в практике педагога-психолога.

Семинар 3. Технология социально-ориентирующих игр

1. Технология организации деловых игр
2. Технология организации сюжетно-ролевых игр
3. Технология организации имитационных игр.

Семинар 4. Технология организация форсайт-сессий

1. Форсайт как социальная технология
2. Технология организации форсайт-сессий

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

а) основная:

1. Нигматуллина, И.В. Игра как метод интерактивного обучения : учебное пособие для преподавателей / И.В. Нигматуллина ; Финансовый университет при Правительстве РФ. – Москва : Прометей, 2018. – 62 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=494913> (дата обращения: 31.05.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-907003-22-4. – Текст : электронный.
2. Кашлев, С.С. Интерактивные методы обучения: учебно-методическое пособие : [16+] / С.С. Кашлев. – 2-е изд. – Минск : ТетраСистемс, 2013. – 223 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. –

URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=572365> (дата обращения: 31.05.2020). – ISBN 978-985-536-377-5. – Текст : электронный.

б) дополнительная:

1. Емельянова, Т.В. Игровые технологии в образовании : электронное учеб.-метод. пособие / Т.В. Емельянова, Г.А. Медяник. – Тольятти : Изд-во ТГУ, 2015. – 1 оптический диск

2. Ковалева, Н.Б. Сюжетно-деятельностные технологии в медиаобразовании : монография / Н.Б. Ковалева. – Москва : Московский педагогический государственный университет (МПГУ), 2015. – 204 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=469686> (дата обращения: 31.05.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4263-0292-1. – Текст : электронный.

3. Игропрактик. Режим доступа: по подписке. – URL: <https://www.openbusiness.ru/special/project/igropraktik/>

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

Информационно-образовательные ресурсы:

1. Библиотека ГОСТов. Все ГОСТы, [Электронный ресурс], URL: <http://vsegost.com/>

Электронные библиотечные системы:

1. ЭБС Университетская библиотека онлайн - <http://biblioclub.ru>

2. ЭБС «Лань» <https://e.lanbook.com>

3. ЭБС «ZNANIUM.COM» <http://znanium.com>

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

Лекционные и практические занятия проводятся в аудиториях с требуемым числом посадочных мест, оборудованные мультимедиа. Программное обеспечение: свободно распространяемый офисный пакет с открытым исходным кодом.