

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Костромской государственный университет»

(КГУ)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

**ПРОЕКТИРОВАНИЕ ИГРОВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ
ПРОЦЕССОВ И СРЕД**

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

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

Квалификация выпускника: магистр

**Кострома
2020**

Рабочая программа дисциплины «Проектирование игровых образовательных процессов и сред» 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

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

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Учебная дисциплина «Проектирование игровых образовательных процессов и сред» – одна из важных дисциплин профессиональной подготовки по данному профилю. Во-первых, ее содержание, развивающее идеи использования проектного подхода в теории и практике социально-педагогической деятельности; является базовым для профессионального образования специалиста. Во-вторых, дисциплина имеет практическую направленность, призвана обеспечить приобретение магистрантами опыта разработки и внедрения игровых продуктов в образовательный процесс, совершенствования игровых сред в соответствии с образовательной задачей. В-третьих, дисциплина имеет ориентирующую функцию: позволяет обучающимся познакомиться со спектром современных игровых практик в образовании, а также с практикующими разработчиками игровых продуктов и экспертами в сфере игрового моделирования.

Цель дисциплины – формирование проектной культуры обучающихся, готовности к реализации всех этапов проектирования игровых образовательных процессов и сред для решения различных психолого-педагогических задач.

Задачи дисциплины (модуля):

- 1) сформировать системные представления об особенностях всех этапов проектирования игровых образовательных процессов и сред;
- 2) способствовать развитию проектного мышления обучающихся как будущих технологов в сфере психолого-педагогической деятельности;
- 3) обеспечить формирование у магистрантов опыта проектирования игровых процессов и сред в основном и дополнительном образовании, разработки игровых образовательных программ и продуктов

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

освоить компетенции:

способен проектировать основные и дополнительные образовательные программы и разрабатывать научно-методическое обеспечение их реализации (ОПК-2)

Код и содержание индикаторов компетенции

ОПК-2.1. Знает: принципы, методы и подходы к процессам проектирования основных и дополнительных образовательных программ; пути достижения образовательных результатов и способы оценки результатов обучения; ключевые принципы проектирования основных и дополнительных образовательных программ; основные подходы к разработке научно-методического обеспечения реализации программ; комплексные характеристики и особенности основных и дополнительных образовательных программ, знает структуру программ, понимает основные принципы разработки научно-методического обеспечения реализации программ.

ОПК-2.2. Умеет: разрабатывать целевой, содержательный и организационный разделы основных и дополнительных образовательных программ образовательного процесса; разрабатывать элементы содержания программ и осуществлять их отбор с учетом планируемых образовательных результатов; отбирать элементы содержания программ, определять принципы их преемственности, умеет определять планируемые образовательные результаты; разрабатывать научно-методическое обеспечение реализации программ; разрабатывать алгоритм проектирования основных и дополнительных образовательных программ, умеет определять отличия программ.

ОПК-2.3. Владеет: навыками разработки целевого, содержательного и организационного разделов основных и дополнительных образовательных программ с учетом планируемых образовательных результатов; осуществляет проектирование основных и дополнительных образовательных программ с учетом планируемых

образовательных результатов; отбирает и структурирует содержание основных и дополнительных образовательных программ; реализует профессиональную деятельность по разработке научно-методического обеспечения реализации основных и дополнительных образовательных программ; разрабатывает алгоритм проектирования основных и дополнительных образовательных программ.

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.

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина относится к части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений. Изучается обучающимися заочной формы на 1 курсе (зачет) и 2 курсе (экзамен).

Изучение дисциплины является основой для научно-исследовательской работы, 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	4
Общая трудоемкость в часах	144
Аудиторные занятия в часах, в том числе:	
Лекции	12
Практические занятия	14
Практическая подготовка	
Лабораторные занятия	
Самостоятельная работа в часах	118
Форма промежуточной аттестации	Зачет (1 курс), экзамен (2 курс)

4.2. Объем контактной работы на 1 обучающегося

Виды учебных занятий	Заочная
Лекции	12
Практические занятия	14
Лабораторные занятий	
Консультации	2,6
Зачет/зачеты	0,25
Экзамен/экзамены	0,33

Курсовые работы	
Практическая подготовка	
Курсовые проекты	
Всего	29,6

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.	Теоретические и технологические основы педагогического проектирования	17	2			15
2.	Структура и технологические алгоритмы функционирования игровых процессов	30	4	6		20
3.	Зачет	9				9
4.	Проектирование игровых процессов для решения образовательной задачи	33	4	6		23
5.	Проектирование игровой образовательной среды	19	2	2		15
6.	Экзамен	36				36
	Всего	4/144	12	14		118

5.2. Содержание:

ТЕМА 1. Теоретические и технологические основы педагогического проектирования. Проектирование как способ инновационного преобразования педагогической действительности. Развитие и применение идей проектной деятельности в педагогике. Основные понятия педагогического проектирования. Принципы и уровни педагогического проектирования. Субъекты и объекты проектной деятельности. Логика организации проектной деятельности. Содержание этапов проектирования. Результаты и оценка проектной деятельности в сфере образования.

ТЕМА 2. Структура и технологические алгоритмы функционирования игровых процессов. Проектирование игрового процесса на примере ситуационно-ролевой игры. Виды ситуационно-ролевых игр и их особенности. Отечественный опыт разработки ситуационно-ролевых игр в образовании. Игровая модель и механизмы развития сюжета: создание замысла игры, расчет рабочей «шестеренки» ролей, конструкция игровой роли, баланс игровых средств, регламент игры и корректные способы развития сюжета.

ТЕМА 3. Проектирование игровых процессов для решения образовательной задачи. Технология и методика проектирования игрового продукта в сфере образования. Работа проектной команды, этапы работы. Анализ образовательной задачи и выбор игрового механизма для реализации содержания образования. Форматирование игрового процесса. Конструирование игрового взаимодействия в выбранном формате. Апробация игрового продукта. Экспертиза авторской разработки.

ТЕМА 4. Проектирование игровой образовательной среды. Понятие «образовательной среды» и ее ключевые характеристики. Экспертиза образовательной среды. Анализ образовательной задачи и определение требуемых характеристик образовательной среды. Конструирование элементов игровой среды (в том числе, цифровой образовательной среды). Организация взаимодействия обучающегося с элементами образовательной среды.

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.	Теоретические и технологические основы педагогического проектирования	1) Составить технологические схемы работы проектной группы на каждом этапе педагогического проектирования. Описать приемы и формы организации работы на каждом этапе.	1) Составить технологические схемы работы проектной группы на каждом этапе педагогического проектирования. Описать приемы и формы организации работы на каждом этапе. Задание выполняется в группах по 3 человека, оформляется в редакторе MicrosoftWord.	2 часа	Взаимопроверка, представление работы преподавателю
		2) Подготовить доклады по истории развития проектного метода в образовании	2) Темы докладов по 2-му заданию (распределяются между студентами): – Вклад Дж. Дьюи в развитие метода проектов; – Вклад В.Х. Килпатрика в развитие метода проектов; – Вклад С.Т. Шацкого в развитие метода проектов; – Вклад А.С. Макаренко в развитие метода проектов; – Практический метод В. А. Герда; – Опытно-испытательный метод А. П. Пинкевича; – Метод лабораторных уроков К. П. Ягодовского; – Вклад Г.П. Щедровицкого в развитие метода проектов; – Развитие идей проектного обучения в XX веке; – Идеи проектного воспитания (О.С. Газман); – Идеи проективного образования (Г.Л. Ильин). Задание выполняется индивидуально, оформляется в редакторе MicrosoftWord.	8 часов	Коллоквиум
		3) Подготовить обзор трех разных игровых проектов в	3) Представление игрового проекта должно включать следующие характеристики: название, авторы, регион,	5 часов	Выступления с докладами на

		России и за рубежом	цель и задачи, целевая аудитория, основное содержание, результаты реализации проекта, эффекты и перспективы. Задание выполняется в группах по 3 человека, оформляется в виде презентации в редакторе PowerPoint (примерно 10-12 слайдов)		семинаре,
2.	Структура и технологические алгоритмы функционирования игровых процессов	Разработка ситуационно-ролевой игры	<p>На основе материала лекций и практических занятий обучающиеся в группах по 3 человека при поддержке преподавателя разрабатывают ситуационно-ролевую игру (возраст детей и содержание игры выбирают обучающиеся). Разработка игры проходит экспертизу с привлечением консультантов и экспертов на добровольной основе из числа практикующих игротехников Костромской области. Затем проводится апробация игры в рамках практики и представление итогового игрового продукта в рамках методического семинара.</p> <p>Итоговый доклад содержит:</p> <ul style="list-style-type: none"> - краткую характеристику сюжета и специфики игры, ее возможностей в решении образовательных задач, - краткий обзор коллизий разработки, экспертизы и апробации игры и полученные выводы. <p>Задание выполняется в группах по 3 человека, доклад оформляется в виде презентации в редакторе PowerPoint, разработка игры оформляется в редакторе MicrosoftWord</p>	20 часов	Защита учебного проекта, представление итогов учебного проекта на методическом семинаре
4.	Зачет	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.	9 часов	Зачет
5.	Проектирование игровых	Разработка игрового продукта для решения	Задание предполагает разработку группой одной конкретной игры (настольной, онлайн, игры на	23 часа	Защита учебного проекта,

	процессов для решения образовательной задачи	образовательной задачи	<p>местности и т.д.) для решения конкретной образовательной задачи. Задание выполняется на основе материала лекций и практических занятий в группах по 3 человека при поддержке преподавателя (возраст детей и содержание игры выбирают обучающиеся). Разработка игры проходит экспертизу с привлечением консультантов и экспертов на добровольной основе из числа практикующих игротехников Костромской области и других регионов. Затем проводится апробация игры в рамках практики и представление итогового игрового продукта в рамках методического семинара.</p> <p>Итоговый доклад содержит:</p> <ul style="list-style-type: none"> - краткую характеристику сюжета и специфики игры, ее возможностей в решении образовательных задач, - краткий обзор коллизий разработки, экспертизы и апробации игры и полученные выводы. <p>Задание выполняется в группах по 3 человека, доклад оформляется в виде презентации в редакторе PowerPoint, разработка игры оформляется в редакторе MicrosoftWord</p>		представление итогов учебного проекта на методическом семинаре
6.	Проектирование игровой образовательной среды	Конструирование элементов игровой среды для решения образовательной задачи	<p>Задание предполагает сотрудничество проектных групп (по 4-5 человек) с образовательной или социальной организацией в целях совершенствования игровой среды в ней. Задание предполагает последовательное решение следующих задач:</p> <ul style="list-style-type: none"> - анализ образовательной задачи и определение требуемых характеристик образовательной среды. - экспертиза образовательной среды. - конструирование элементов игровой среды. - организация взаимодействия обучающегося с элементами образовательной среды. <p>Задание выполняется на основе материала лекций и</p>	15 часов	Защита учебного проекта, рецензирование проектов специалистами организации-партнера

			<p>практический занятий при поддержке преподавателя (выбор партнерской организации осуществляется обучающимися либо преподавателем).</p> <p>Итоговый доклад содержит отчет о ходе конструкторских работ, внедрении идей в практику и полученных результатах. Также учитывается отзыв специалистов партнерской организации относительно проведенной проектной работы и ее результатов.</p>		
8.	Экзамен	Подготовка к зачету	<p>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.</p>	36 часов	Экзамен

6.2. Тематика и задания для практических занятий

Занятие 1. Проектирование как способ инновационного преобразования педагогической действительности.

1. Проектирование как культурная форма образовательных инноваций.
2. Педагогический проект.
3. Соотношение понятий «проективный», «проектный», «проектировочный» применительно к сфере образования.
4. Соотношение понятий «проектирование», «прогнозирование», «конструирование», «моделирование».
5. Уровни педагогического проектирования
6. Принципы проектной деятельности.
7. Субъекты и объекты проектной деятельности.

Занятие 2. Логика организации проектной деятельности.

1. Этапы проектирования
2. Предпроектный этап: диагностика ситуации, проблематизация, концептуализация, выбор формата проекта.
3. Программирование и планирование хода проекта.
4. Этап реализации проекта.
5. Рефлексивный и послепроектный этапы.
6. Виды педагогических проектов (учебные, досуговые, проекты в системе профессиональной подготовки, социально-педагогические, проекты личностного становления, сетевые, международные проекты).
7. Требования к участникам педагогического проектирования.

Занятие 3. Проектирование игрового процесса на примере ситуационно-ролевой игры.

1. Виды ситуационно-ролевых игр и их особенности (малая ролевая игра, большая ролевая игра, игра на местности, игра-эпопея).
2. Возможности и ограничения ситуационно-ролевой игры в решении образовательных задач.
3. Отечественный опыт разработки ситуационно-ролевых игр в образовании.

Занятие 4. Игровая модель и механизмы развития сюжета в ситуационно-ролевой игре.

1. Создание замысла ситуационно-ролевой игры.
2. Расчет рабочей «шестеренки» ролей в ситуационно-ролевой игре.
3. Конструкция игровой роли в ситуационно-ролевой игре.
4. Баланс игровых средств в ситуационно-ролевой игре.
5. Регламент игры и корректные способы развития сюжета.

Занятие 5. Технология проектирования игрового продукта в сфере образования.

1. Варианты игровых продуктов и способы их включения в образовательный процесс.
2. Основные этапы разработки игрового продукта для решения образовательных задач.
3. Работа проектной команды: задачи, распределение функций, этапы работы.

Занятие 6. Методика проектирования игрового продукта в сфере образования (на примере конкретных игр).

1. Анализ актуальной образовательной задачи и оценка возможностей ее реализации средствами игры.
2. Выбор игрового механизма для решения образовательной задачи.
3. Форматирование игрового процесса.
4. Конструирование игрового взаимодействия в выбранном формате.
5. Апробация игрового продукта.
6. Экспертиза авторской разработки.

Занятие 7. Проектирование игровой образовательной среды.

1. Анализ образовательной задачи и определение требуемых характеристик образовательной среды.
2. Экспертиза образовательной среды.
3. Конструирование элементов игровой среды.
4. Организация взаимодействия обучающегося с элементами образовательной среды.

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:

Алексеев Н.А. Креативная педагогика: психологическая интерпретация / Н.А. Алексеев. – 2-е изд., перераб. и доп. – Тюмень: Тюменский государственный университет, 2016. – 503 с.; То же [Электронный ресурс]. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=571450>

Даутова О.Б. Проектирование учебно-познавательной деятельности школьника на уроке в условиях ФГОС: учебное пособие / О.Б. Даутова. – СПб.: КАРО, 2016. – 184 с.; То же [Электронный ресурс]. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=574417>

Михалкина Е.В. Организация проектной деятельности: учебное пособие / Е.В. Михалкина, А.Ю. Никитаева, Н.А. Косолапова. – Ростов-на-Дону: Южный федеральный университет, 2016. – 146 с.; То же [Электронный ресурс]. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=461973>

Татаринцева Н.Е. Педагогическое проектирование: история, методология, организационно-методическая система / Н.Е. Татаринцева. – Ростов-на-Дону; Таганрог : Южный федеральный университет, 2019. – 152 с.; То же [Электронный ресурс]. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=561297>

б) дополнительная:

Кажаева О.И. Деловые игры и задачи по товароведению и экспертизе продовольственных товаров: учебное пособие / О.И. Кажаева. – Оренбург: Оренбургский государственный университет, 2015. – 125 с.; То же [Электронный ресурс]. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=439010>

Малахова Л.П. Организация детских досуговых программ : учебно-методическое пособие к спецпрактикуму / Л.П. Малахова. – М.; Берлин: Директ-Медиа, 2015. – 70 с.; То же [Электронный ресурс]. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=344717>

Пирозерская О.Л. Проведение деловой игры по дисциплине «Управление качеством»: учебно-методическое пособие / О.Л. Пирозерская. – СПб.: Университет

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, флипчато), комплект мультимедиа-оборудования, видео-техника. компьютерный класс для электронного тестирования. Лицензионное программное обеспечение не требуется.