

МИНОБРНАУКИ РОССИИ



Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный гуманитарный университет»
(ФГБОУ ВО «РГГУ»)

ИНСТИТУТ ПСИХОЛОГИИ им. Л.С.ВЫГОТСКОГО
Кафедра психологии личности

ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

44.03.02 Психолого-педагогическое образование

Наименование направленности : Психолого-педагогическое сопровождение образования

Уровень квалификации выпускника: бакалавр

Форма обучения очная, очно-заочная.

РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов

Москва 2019

Рабочая программа дисциплины

Теория и практика организации игровой деятельности

Составитель(и):

Ученая степень, звание, должность, И.О. Фамилия

Кандидат психологических наук, доцент Т.С. Новикова

Ответственный редактор

Ученая степень, звание, должность, И.О. Фамилия

Д.психол.наук, профессор В.Р.Орестова

УТВЕРЖДЕНО

Протокол заседания кафедры
психологии личности

№ 1 от 26 августа 2019 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Пояснительная записка

1.1 Цель и задачи дисциплины

1.2. Формируемые компетенции, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине

1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

2. Структура дисциплины

3. Содержание дисциплины

4. Образовательные технологии

5. Оценка планируемых результатов обучения

5.1. Система оценивания

5.2. Критерии выставления оценок

5.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1. Список источников и литературы

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья

9. Методические материалы

9.1. Планы практических (семинарских, лабораторных) занятий

9.2. Методические рекомендации по подготовке письменных работ

9.3. Иные материалы

Приложения

Приложение 1. Аннотация дисциплины

Приложение 2. Лист изменений

Рабочая программа дисциплины

1. Пояснительная записка

1.1. Цель и задачи дисциплины

Цель дисциплины «Теория и практика организации игровой деятельности» - научить студентов выделять уровень психологической реальности, анализировать ее с помощью системы понятий научной психологии, анализировать различные виды игр в жизни человека, их смысл и значение, находить психологически корректные пути преобразования этой реальности.

Задачи дисциплины:

- научиться анализировать разные жизненные ситуации, проблемы деятельности и взаимодействия с точки зрения игры;
- научиться видеть содержание конфликтов или проблем, возможность разрешения их психологическими средствами, в т.ч. посредством игры;
- выделить основные принципы анализа жизненных ситуаций и подходы к их коррекции с помощью игры;
- владеть различными видами и формами игры при взаимодействии с детьми и взрослыми;
- научиться проектировать проблемные и ролевые игры для детей и взрослых для создания различных тренинговых задач.

1.2. Формируемые компетенции, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине (модулю)

Компетенции	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
ОПК-6 Способен использовать психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями.	ОПК-6.1. Знает и определяет психолого-педагогические условия индивидуализации обучения и развития. ОПК-6.2. Знает и владеет методами воспитания, определяющими его индивидуализацию. ОПК-6.3. Обеспечивает индивидуализацию обучения, развития и воспитания у лиц с особыми образовательными потребностями.	<i>Знать:</i> -закономерности и особенности возрастного развития, ведущих видов деятельности и их развития в жизненном континууме; -закономерности и особенности развития игровой деятельности, варианты развития игровой деятельности, ее недоразвития и «застывания», навыки которой закладываются в детском возрасте и развиваются в течение жизни; <i>Уметь:</i> -анализировать, обобщать, определять и интерпретировать уровень развития игровой деятельности у детей разного возраста и

		<p>взрослых; -строить игровое взаимодействие на базе игровой деятельности разного уровня; -разрабатывать и использовать различные игровые средства воздействия на межличностные и межгрупповые отношения; -творчески подходить к решению трудных задач, мыслить креативно и нестандартно; -использовать игру в качестве средства психологической помощи и коррекции; <i>Владеть:</i> -различными видами и формами игры при взаимодействии с детьми и взрослыми; -строить различные виды игрового взаимодействия, "обыгрывать" самостоятельно или с партнером по общению различное жизненное и предметное содержание, -добиваться результативности игры в плане разрешения жизненных ситуаций и проблем; -проектировать проблемные и ролевые игры для детей и взрослых.</p>
--	--	---

1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина является частью вариативного цикла дисциплин учебного плана. Дисциплина имеет логическую и содержательно-методическую взаимосвязь с такими дисциплинами учебного плана как «Психология развития», «Возрастная психология» и «Основы консультативной психологии», опирается на компетенции, полученные студентами в ходе освоения дисциплин «Психология коммуникации».

2. Структура дисциплины

Структура дисциплины по очной форме обучения

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 з. е., 72 ч. Из них контактная работа обучающихся с преподавателем – 28ч., самостоятельная работа обучающихся - 44 ч.

<i>№</i>	<i>Раздел Дисциплины</i>	<i>Семестр</i>	<i>Неделя семест ра</i>	<i>Формы текущего контроля успеваемости. Форма промежуточной аттестации</i>			
					<i>Сем</i>	<i>СРС</i>	
	<i>Всего 72 ч</i>						
1	Критерии игровой деятельности	3	1-2	Тема 1 Тема 2 Тема 3	6	10	Текущий контроль
2	Структура игры	3	3-4	Тема 4 Тема 5 Тема 6 Тема 7	6	10	Текущий контроль
3	Виды игры	3	5-6	Тема 8 Тема 9 Тема 10 Тема 11	8	12	Текущий контроль
4	Игры детей и игры взрослых	3	7-8	Тема 12 Тема 13	8	12	Текущий контроль
	Итоговый контроль		8				Зачет. Контрольное Тестирование.
	итого				28	44	

Структура дисциплины по очно-заочной форме обучения

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 з. е., 72 ч. Из них контактная работа обучающихся с преподавателем – 16 ч., самостоятельная работа обучающихся - 56 ч.

<i>№</i>	<i>Раздел Дисциплины</i>	<i>Семестр</i>	<i>Неделя семест ра</i>	<i>Формы текущего контроля успеваемости. Форма промежуточной аттестации</i>			
					<i>Сем</i>	<i>СРС</i>	
	<i>Всего 72 ч</i>						
1	Критерии игровой деятельности	3	1-2	Тема 1 Тема 2 Тема 3	4	14	Текущий контроль
2	Структура игры	3	3-4	Тема 4 Тема 5 Тема 6 Тема 7	4	14	Текущий контроль
3	Виды игры	3	5-6	Тема 8 Тема 9 Тема 10 Тема 11	4	14	Текущий контроль

4	Игры детей и игры взрослых	3	7-8	Тема 12 Тема 13	4	14	Текущий контроль
	Итоговый контроль		8				Зачет. Контрольное Тестирование.
	итого				16	56	

3. Содержание дисциплины (модуля)

Раздел 1. Введение. Предмет дисциплины. Критерии игровой деятельности

1.1. Предмет дисциплины

Игра в жизни человека. Психологическое определение термина «игра». Роль игры в развитии речемыслительной деятельности ребенка. Значение и смысл игры в жизни человека.

1.2. Критерии игровой деятельности

Отличия игровой деятельности от деятельности, имитирующей игру. Методы развития игры в детском возрасте. Методы развития игровой деятельности у взрослых.

1.3. Различные виды игры. Онтогенез игры.

Режиссерская игра. Образная игра. Сюжетно-ролевая игра. Игра с правилами. Режиссерская игра взрослого человека.

Раздел 2. Структура игры

2.4. Замысел игры

Различные уровни замысла игр у детей разного возраста и у взрослых. Характеристика воображаемой ситуации как основы замысла, степень ее подробности. Открытость замысла игровым трансформациям. Субъект замысла игры - индивидуальный или коллективный.

2.5. Деятельностная часть игры

Игровые цели, игровые действия. Результативность действий в игре. Деятельностная часть коллективных и индивидуальных игр.

2.6. Способы игры

Предметная деятельность как источник способов игровых действий. Общение как источник способов игровых действий. Продуктивная деятельность в рамках игр детей и взрослых. Правила как регулятор применения игровых способов.

2.7. Оценочная часть игровой деятельности

Параметры, по которым субъект игры (коллективный или индивидуальный) оценивает ее результативность. Предметная среда игры. Сложность и неожиданность трансформаций сюжета, искусность игроков в выполнении ролей, драматичность игры - факторы ее оценки.

Раздел 3. Виды игры

3.8. Режиссерская игра

Условия возникновения режиссерской игры. Роль режиссерской игры в развитии творчества. Индивидуальный характер режиссерской игры.

Режиссерские игры подростков и взрослых.

Режиссерская игра как инструмент в работе психолога.

3.9. Образная игра

Происхождение образной игры. Роль образной игры в развитии творчества. Соотношение образной и сюжетно-ролевой игры. Индивидуальный характер образной игры. Воображаемая ситуация в образной игре, способ ее задания. Образная игра подростков и взрослых.

Образная игра как инструмент в работе психолога.

3.10. Сюжетно-ролевая игра

Составляющие сюжетно-ролевой игры и их генетические корни. Коллективный субъект сюжетно-ролевой игры. Воображаемая ситуация при сюжетно-ролевой игре и способ ее задания. Драматизм сюжетно-ролевой игры. Сопряженный характер ролей сюжетно-ролевой игры.

Сюжетно-ролевая игра как полноценный вид игры. Ее значение в коррекционной работе психолога.

3.11. Игра с правилами

Способ задания воображаемой ситуации в игре с правилами. Соотношение правил и воображаемой ситуации. Создание собственных игр с правилами как критерий достижения теоретического уровня отношения к действительности.

Игра с правилами – «ворота» в учебную деятельность.

Игры с правилами маленьких детей, подростков, взрослых.

Раздел 4. Игры детей и игры взрослых

4.12. Воображение в жизни детей и взрослых

Воображение – высшая психическая функция, главная интеллектуальная функция в детском возрасте. Воображение - ключ к открытию для человека его внутреннего мира. Воображение - место приложения сил при коррекции эмоциональных трудностей развития и адаптации у детей и взрослых. Овладение собственным воображением - путь к произвольной регуляции поведения, к открытию личностных смыслов, к постановке адекватных целей.

4.13. Игры психологов и психологические игры

Проблемные, ролевые и деловые игры как средство решения творческих, научных, педагогических вопросов в области психологии. Значение психологических игр и тренингов для решения проблем в профессиональной, социальной, семейной, образовательной, личной и других областях.

4. Образовательные технологии

<i>№ п/п</i>	<i>Наименование раздела</i>	<i>Виды учебной работы</i>	<i>Формируемые компетенции (указывается код компетенции)</i>	<i>Информационные и образовательные технологии</i>
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>
1	Критерии игровой деятельности	Практическое занятие 1 Практическое занятие 2	ОПК-5, ПК-28	- Вводная лекция с использованием видеоматериалов - Развернутая беседа - Консультирование и проверка домашних заданий посредством электронной почты
2.	Структура игры	Практическое занятие 3 Практическое занятие 4	ОПК-5, ПК-28	- Лекция-визуализация с применением слайд-проектора - Подготовка к занятию с использованием электронного курса лекций
3.	Виды игры	Практическое занятие 5 Практическое занятие 6	ОПК-5, ПК-28	- Развернутая беседа тренинговые упражнения - Подготовка к занятию с использованием электронного курса лекций

4.	Игры детей и игры взрослых	Практическое занятие 7 Практическое занятие 8	ОПК-5, ПК-28	-Развернутая беседа с использованием видеоматериалов Дискуссия, тренинговые упражнения
----	----------------------------	--	--------------	---

5. Оценка планируемых результатов обучения

5.1. Система оценивания

Текущий контроль осуществляется в виде оценок опроса и участия беседах, дискуссиях и выполнения заданий на практических занятиях.

Заключительный контроль знаний проводится в форме контрольного тестирования. В результате текущего и промежуточного контроля знаний студенты получают зачет по курсу».

Форма контроля	Срок отчетности	Макс. количество баллов	
		За одну работу	Всего
Текущий контроль: - опрос - активное участие в дискуссиях и упражнениях	1,3,5 неделя	5 баллов	20 баллов
	2 неделя	5 баллов	5 баллов
	4 неделя	5 баллов	10 баллов
	6,7 неделя	5 баллов	20 баллов
	8 неделя	5 баллов	5 баллов
Контрольное тестирование и контрольные вопросы	8 неделя		40 баллов
Итого за семестр (дисциплину)			100 баллов

5.2.Критерии выставления оценок

Оценка «зачтено» выставляется обучающемуся, набравшему не менее 50 баллов в результате суммирования баллов, полученных при текущем контроле и промежуточной аттестации. Полученный совокупный результат (максимум 100 баллов) конвертируется в традиционную шкалу оценок и в шкалу оценок Европейской системы переноса и накопления кредитов (European Credit Transfer System; далее – ECTS) в соответствии с таблицей:

100-балльная шкала	Традиционная шкала		Шкала ECTS
95 – 100	отлично	зачтено	A
83 – 94			B
68 – 82	хорошо		C
56 – 67	удовлетворительно		D
50 – 55			E
20 – 49	неудовлетворительно	не зачтено	FX
0 – 19			F

5.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

Текущий контроль

При оценивании устного опроса и участия в дискуссии на семинаре учитываются:

- степень раскрытия содержания материала (0-2 балла);
- изложение материала (грамотность речи, точность использования терминологии и символики, логическая последовательность изложения материала (0-2 балла);
- знание теории изученных вопросов, сформированность и устойчивость используемых при ответе умений и навыков (0-1 балл).

При проведении заключительной аттестации студент должен ответить на вопросы тестирования.

При оценивании ответа на вопрос теоретического характера учитывается:

- теоретическое содержание не освоено, знание материала носит фрагментарный характер, наличие грубых ошибок в ответе (1-3 балла);
- теоретическое содержание освоено частично, допущено не более двух-трех недочетов (4-7 баллов);
- теоретическое содержание освоено почти полностью, допущено не более одного-двух недочетов, но обучающийся смог бы их исправить самостоятельно (8-10 баллов);
- теоретическое содержание освоено полностью, ответ построен по собственному плану (20-30 баллов).

Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Промежуточная аттестация (вариант контрольной работы)

Для каждого из следующих предложений только одно из окончаний является правильным. Найдите его и отметьте.

1. Игровая деятельность – это...

- а) деятельность детей с игрушками.
- б) ведущая деятельность для детей раннего возраста.
- в) деятельность, в которой находит конструктивное разрешение кризис трех лет.
- г) детская деятельность, развитию которой взрослый может только помешать.
- д) нет правильного окончания фразы.

2. Самый первый вид игры, появляющийся у маленьких детей – это...

- а) игра с большими, яркими, чаще мягкими игрушками.
- б) действия с погремушками, которые появляются уже в грудном возрасте.
- в) сюжетно-ролевая игра.
- г) шумные и веселые подвижные игры – «кошки-мышки», «салки» и им

подобные.

- д) нет правильного окончания фразы.

3. В так называемой «режиссерской» игре ребенок учится...

- а) строить сюжеты – сначала совсем простенькие, а потом и посложнее.
- б) следовать заданным условиям, удерживать цель деятельности.
- в) подражать образцу, заданному взрослым.
- г) контактировать в процессе игры с другими детьми, играть вместе с ними.
- д) нет правильного окончания фразы.

4. Игровая деятельность очень важна для школьного обучения, потому что...
- а) можно вводить на уроках элементы игр, которые будут служить отдыхом и развлечением.
 - б) учиться, играя, гораздо веселее и приятнее.
 - в) большинство современных, самых результативных методов обучения основано на использовании игры в процессе обучения.
 - г) в игровой деятельности складываются те новообразования в психике ребенка, которые необходимы для развития у него учебной деятельности.
 - д) нет правильного окончания фразы.
5. В сюжетно-ролевой игре...
- а) у детей впервые возникает коллективно-распределенная форма деятельности.
 - б) дети учатся многому, что пригодятся им в жизни: например, играя в магазин, они учатся считать, играя в дочки-матери – подметать пол и убираться, играя в школу – читать и писать.
 - в) обязательно требуются различные игрушки, похожие на настоящие предметы: игрушечные весы, посуда, кухонные принадлежности, кукольная мебель и т.д.
 - г) самое главное для ребят – оставаться в рамках того сюжета, который они избрали.
 - д) нет правильного окончания фразы.

Контрольные вопросы по всему курсу (Зачет)

Для каждого из следующих предложений верным может быть одно или несколько предложенных ответов. Найдите их и отметьте.

1. Игровая деятельность – это...
- 1. деятельность детей с игрушками.
 - 2. ведущая деятельность для детей раннего возраста.
 - 3. деятельность, в которой находит конструктивное разрешение кризис трех лет.
 - 4. детская деятельность, развитию которой взрослый может только помешать.
 - 5. нет правильного окончания фразы.
2. Игра в детском онтогенезе появляется:
- 1. в раннем детстве
 - 2. в дошкольном возрасте
 - 3. в кризис 1 года
 - 4. в кризис 7 лет
 - 5. нет правильного ответа
3. Одним из критериев игровой деятельности являются:
- 1. любые самостоятельные действия ребёнка;
 - 2. действия с игрушками;
 - 3. наличие ролей;
 - 4. наличие условной игровой ситуации;
 - 5. нет правильного ответа;
4. Психологическим предметом режиссёрской игры является:
- 1. любимая игрушка;
 - 2. сюжет;
 - 3. общение с партнером по игре;
 - 4. предметы, не несущие игрового содержания

5. Предпосылками игровой деятельности являются:

- а) предметно-манипулятивная деятельность
- б) воображение как новообразование кризиса 3-х лет
- в) умение ребёнка взаимодействовать с другими детьми
- г) включённость ребёнка в совместную деятельность со значимыми взрослыми
- д) нет правильного ответа

6. Самый первый вид игры, появляющийся у маленьких детей – это...

- 1. игра с большими, яркими, чаще мягкими игрушками;
- 2. действия с погремушками, которые появляются уже в грудном возрасте;
- 3. сюжетно-ролевая игра;
- 4. шумные и веселые подвижные игры – «кошки-мышки», «салки» и им подобные;
- 5. нет правильного окончания фразы.

7. Что значит игра – ведущая деятельность?

- 1. любимое времяпровождение для ребенка;
- 2. включенность ребенка в совместную деятельность с другими детьми;
- 3. деятельность, формирующая новообразования и развивающая ВПФ;
- 4. деятельность ребенка, имитирующая действия взрослых;
- 5. нет правильного ответа

8. Режиссёрская игра возникает у детей:

- 1. как результат прохождения кризиса трёх лет;
- 2. в период раннего возраста;
- 3. с момента появления воображения;
- 4. нет правильного ответа

9. В режиссёрской игре ребёнок выступает как...

- 1. режиссёр;
- 2. актёр;
- 3. зритель;
- 4. одновременно во всех трёх ролях;
- 5. нет правильного окончания фразы

10. Режиссёрская игра подразумевает наличие...

- 1. одного партнёра ребёнка (сверстника);
- 2. более старшего ребёнка;
- 3. небольшой группы детей (3-5 человек);
- 4. одного партнёра (взрослого);
- 5. это индивидуальная деятельность;
- 6. нет правильного ответа

11. Режиссёрская игра для своего становления

- 1. требует пространства где ребёнок мог бы уединиться;
- 2. требует специально оборудованного пространства (наличие детской игрушечной мебели);
- 3. не требует специального пространства и может реализовываться в любом месте, в котором находится ребёнок;
- 4. требует не загроможденного мебелью помещения с большой площадью;
- 5. нет правильного ответа

12. Для формирования режиссёрской игры ребёнку необходимы

- 1. любые игрушки, к которым привык ребёнок;

2. только мелкие игрушки, замещающие реальные предметы ;
3. любые предметы, не имеющие игрового содержания;
4. специальные тематические наборы (зоопарк, заправка, магазин);
5. нет правильного ответа

13. Режиссёрская игра у взрослых людей

1. показатель инфантильности;
2. становится средством манипуляции другими людьми;
3. помогает увидеть ситуацию целиком;
4. даёт возможность управлять ситуацией;
5. нет правильного ответа

14. В «режиссерской» игре ребенок учится:

1. строить сюжеты – сначала совсем простенькие, а потом и посложнее;
2. следовать заданным условиям, удерживать цель деятельности;
3. подражать образцу, заданному взрослым;
4. контактировать в процессе игры с другими детьми, играть вместе с ними;
5. нет правильного окончания фразы.

15. В режиссерской игре формируется:

1. монологическая речь;
2. диалогическая речь;
3. автономная речь;
4. данный вид игры не влияет на речевое развитие
5. нет правильного ответа

16. В режиссёрской игре формируется:

1. умение видеть целое раньше частей;
2. умение действовать по заданному алгоритму;
3. умение целеполагать;
4. умение планировать;
5. умение подстраивать свои действия под заданный другим сюжет;
6. надситуативная позиция общения;
7. нет правильного ответа

17. Образная игра возникает

1. как продолжение предметно-манипулятивной деятельности;
2. параллельно с режиссерской игрой;
3. опережает режиссерскую игру;
4. формируется на базе режиссёрской игры;
5. нет правильного ответа

18. В образной игре ребенок учится:

1. сознательному подражанию;
2. вживаться в образ;
3. поддерживать ролевые отношения;
4. понимать других;
5. нет правильного окончания фразы

19. Образная игра предполагает:

1. произвольное изменение своего поведения;
2. произвольное изменение собственной моторики;
3. произвольное изменение внешности;

4. произвольное изменение дикции;
5. нет правильного окончания фразы

20. Для образной игры характерны:

1. внешняя веселость и легкость;
2. приложение волевых усилий;
3. частичная идентификация с героем или образом;
4. полное личностное отождествление с образом;
5. нет правильного окончания фразы

21. Образная игра имеет большое значение для саморазвития:

1. человек получает возможность посмотреть на себя со стороны;
2. ребенок научается держать контекст;
3. развитие моторики, возможности для коррекции двигательной сферы;
4. формируется умение подражать образцу, заданному другим человеком;
5. нет правильного окончания фразы

22. Психологическим предметом образной игры является:

1. роль;
2. образ;
3. сам ребёнок;
4. наряды, с помощью которых происходит перевоплощение ребёнка в образ;
5. партнерское общение;
6. нет правильного ответа

23. В образной игре формируется:

1. диалогическая речь;
2. автономная речь;
3. монологическая речь;
4. внутренняя речь;
5. это пауза в речевом развитии;
6. данный вид игры не влияет на речевое развитие ребёнка;
7. Нет правильного ответа

24. В сюжетно-ролевой игре...

1. у детей впервые возникает коллективно-распределенная форма деятельности;
2. дети учатся многому, что пригодится им в жизни: например, играя в магазин, они учатся считать, играя в дочки-матери – подметать пол и убираться, играя в школу – читать и писать.
3. самое главное для ребят – оставаться в рамках того сюжета, который они избрали;
4. формируется субъект игрового действия;
5. нет правильного окончания фразы.

25. Для формирования сюжетно- ролевой игры необходимо:

1. специально оборудованное пространство, разделённое на тематические зоны;
2. наличие различных игрушек, похожих на настоящие предметы: игрушечные весы, посуда, кухонные принадлежности, кукольная мебель и т.д.;
3. наличие партнеров по деятельности;
4. наличие ведущего взрослого, организующего и направляющего игровое действие;
5. нет правильного ответа

26. В сюжетно-ролевой игре:

1. создаются условия для развития общения и взаимодействия ребенка с окружающими;
2. игра всегда носит коллективный характер;
3. отношения играющих дополняют друг друга, но могут быть противоположны (противопоставлены) друг другу по смыслу;
4. каждый играющий может отыгрывать свой собственный сюжет;
5. нет правильного ответа

27. В сюжетно-ролевой игре:

1. ребенок приобретает способность построения орудийной опосредствованной деятельности;
2. создаются основания для возникновения деятельности «экспериментирования»;
3. ребенок действует с интересными предметами, вызывающими у него эмоциональное отношение;
4. ребенок познает свойства и качества предметов и игрушек;
5. нет правильного окончания фразы.

28. Психологическим предметом сюжетно- ролевой игры является:

1. предметы заместители;
2. сюжет игры;
3. роль;
4. межролевое взаимодействие;
5. нет правильного ответа

29. В сюжетно- ролевой игре формируется:

1. автономная речь;
2. внутренняя речь;
3. диалогическая речь;
4. монологическая речь;
5. символическая речь;
6. нет правильного ответа

30. Сюжетно- ролевая игра возникает в онтогенезе

1. в кризис трёх лет;
2. в кризис 7 лет;
3. в дошкольном периоде развития;
4. Примерно к 4,5-5 годам;
5. Нет правильного ответа

31. Сюжетно- ролевая игра:

1. является логичным продолжением режиссёрской игры;
2. является логичным продолжением образной игры;
3. является игрой, возникающей на базе режиссёрской и образной игр;
4. возникает самой первой в детском онтогенезе;
5. является продолжением действий с предметами заместителями
6. нет правильного ответа

32 Сюжетно - ролевая игра направлена на:

1. процесс игры;
2. результат игры;
3. другого человека;
4. манипуляцию

33. В сюжетно ролевой игре формируется

1. общение «пра-мы», позволяющее хорошо понимать партнёра;
2. общение «на равных», умение договариваться;
3. общение из позиции «под», дающее возможность подстроиться под требования партнёра по игре;
4. ситуативно общение;
5. надситуативное общение;
6. нет правильного ответа

34. Игра с правилами:

1. является одним из наиболее сложных и проблемных видов игр для детей;
2. является логическим продолжением сюжетно-ролевой игры;
3. является деятельностью по чужим правилам;
4. остается детерминированной воображаемой ситуацией, несмотря на наличие правил;
5. нет правильного окончания фразы

35. В игре с правилами формируется:

1. письменная речь, необходимая для дальнейшего обучения ребёнка в школе;
2. символическая речь, помогающая перейти к письменной речи;
3. диалогическая речь, без которой невозможно групповое взаимодействие в рамках учебной деятельности;
4. монологическая речь, дающая возможность строить собственное высказывание

36. Для формирования игры с правилами необходимо:

1. специально оборудованное пространство (футбольное поле...);
2. пространство большой площади;
3. достаточно стола и стула;
4. нет верного окончания фразы

37. Игра с правилами формируется:

1. как естественное продолжение сюжетно-ролевой игры;
2. по достижении ребёнком старшего дошкольного возраста;
3. как самостоятельная деятельность, формируемая взрослым для подготовки ребёнка в школу;
4. учителем, в младшем школьном возрасте, как одна из форм школьного обучения;
5. нет правильного окончания фразы

38. Для реализации игр с правилами

1. необходимо наличие группы детей, не менее 10-12 человек;
2. необходимо наличие одного партнёра;
3. необходимо наличие взрослого, ведущего игры;
4. достаточно микроразделов из 3-5 человек;
5. не требуются партнеры по игре;
6. нет верного окончания фразы

39. Психологическим предметом игры с правилами является:

1. партнерское общение;
2. инвентарь для игры (мячи, скакалки и т.д.);
3. правила;
4. сам играющий;
5. Нет правильного продолжения фразы

40. Игру с правилами называют «воротами в учебную деятельность», потому что:
1. правила ведут за собой появление т.н. «объективного» воображения, зависящего от реальных условий, обстоятельств, реального значения образа и ситуации в целом;
 2. игра с правилами научает ребенка осмысливать и принимать чужие правила, превратив их в свои собственные;
 3. игра с правилами учит ребенка быть послушным, выполнять предъявляемые к нему требования;
 4. игра с правилами создает условия для развития произвольности ребенка;
 5. нет правильного окончания фразы

41. Игровая деятельность очень важна для школьного обучения, потому что:
1. можно вводить на уроках элементы игр, которые будут служить отдыхом и развлечением;
 2. учиться, играя, гораздо веселее и приятнее;
 3. большинство современных, самых результативных методов обучения основано на использовании игры в процессе обучения;
 4. в игровой деятельности складываются те новообразования в психике ребенка, которые необходимы для развития у него учебной деятельности;
 5. нет правильного окончания фразы.

42. В игре с правилами формируется:
1. позиция «над», позиция задающего правила;
 2. позиция «под», позиция ученика;
 3. позиция «пра-мы», дающая ощущение полного слияния с группой;
 4. позиция «на равных», дающая возможность обсудить правила, по которым будет строиться игра;
 5. нет верного окончания фразы

43. Игровая деятельность помогает в обучении, потому что:
1. она направлена на освоение способов деятельности;
 2. она способствует развитию содержательного общения;
 3. она помогает мотивировать детей к учебе;
 4. она не требует от преподавателя особых усилий;
 5. нет правильного окончания фразы

44. Какой вид игры:

- суть – преобразование мира? _____
- суть – преобразование себя? _____
- суть – согласование/сопряжение ролей? _____
- суть – произвольность, «ворота в учебную деятельность»? _____

45. Компьютерная игра – является или не является игрой в психологическом смысле?:

1. Да, т.к. в ней есть сюжет, роли и правила,
2. Да, т.к. она способствует развитию воображения, мышления и внимания,
3. Нет, т.к. не является спонтанной и самостоятельной по замыслу и сюжету деятельностью,
4. Нет, т.к. играющий не является субъектом собственной игровой деятельности,
5. Нет правильного ответа

46. Зависимость от компьютерных игр означает:

1. Отсутствие психологической готовности к игровой деятельности
2. Незрелость самой игровой деятельности
3. Зависимость от сюжетов компьютерных игр

4. Потребность в игровой деятельности
 5. Интерес к созданию новых и новых сюжетов
 6. Восприятие содержания компьютерных игр как альтернативной реальности, в которую погружается играющий
47. В играх взрослых появляется термин «профессиональный игрок». Этот термин имеет под собой определенный психологический смысл, а именно:
1. Такой человек и в обыденной жизни пытается держать свойственную игре двойственную позицию.
 2. Такие люди являются прекрасными игровыми партнерами.
 3. В обыденной жизни такие люди интересные и эмоциональные партнеры по общению.
 4. В обыденной жизни такие люди эмоционально выхолащены, не умеют по-настоящему сопереживать другому человеку, погружаться в ту или иную ситуацию
 5. Нет правильного ответа.
48. Специфика использования игры в жизни взрослых заключается в:
1. игра позволяет взрослому человеку приобрести нужный опыт
 2. игра позволяет изменять ход психического развития взрослого человека
 3. позволяет взрослым людям решать профессиональные проблемы
 4. игра позволяет знакомиться с другими людьми
 5. нет правильного ответа
49. Роль игры в психокоррекции и психотерапии заключается в:
1. В игре психологу легче увидеть проблемы человека
 2. Игра помогает клиенту психолога расслабиться
 3. Игра создает условия для рефлексии
 4. Игра позволяет человеку оценить одну и ту же ситуацию с разных позиций
 5. Игра способствует созданию доверительных отношений между психологом и клиентом
 6. Научении человека контролировать и регулировать собственное воображение.
50. Роль игры в изменении сознания:
1. Игра – это зона ближайшего развития и детей, и взрослых
 2. Я-игровое по мере развития обеспечивает развитие Я-реального
 3. В игре субъект справляется со своими проблемами
 4. Человек перестает играть в то, что утратило для него актуальность
 5. Игра помогает забыть и отвлечься от реальных проблем
 6. Я-игровое позволяет растворить в себе Я-реальное
 7. Нет правильного ответа

Проигрывание и анализ конфликтных жизненных ситуаций:

- Супружеская пара со стажем семейной жизни 2-3 года - на грани развода. Молодой муж почти перестал интересоваться своей женой, превратив ее в домработницу. Он предпочитает проводить свое свободное время в компании друзей - холостых или, как и он, оставивших своих жен дома. Жена огорчается, переживает, но толком не знает, что ей делать. Она надеется, что муж пока еще любит ее. Как ей себя вести?
- На приеме у психолога - отец дошкольника. Жалуется на то, что ребенок все время ноет, капризничает, недоволен всем на свете - “мальчик наоборот”. Ребенку 5 лет, семья полная, все уделяют ребенку много внимания: водят его на занятия в бассейн, в детскую изостудию, учат иностранному языку. Ребенок посещает прогулочную группу, где с пятью такими же, как он, дошкольниками проводит время педагог-специалист, которая

старается дать детям во время прогулок как можно больше. В чем, скорее всего, проблема этой семьи?

- Властная деловая женщина, мать двоих детей и жена не очень удачливого в смысле деловой карьеры мужчины, на которой держится весь дом, прекрасно справляется со всеми жизненными проблемами. Но после 10-15 лет такого супружества, когда дети уже подросли, она чувствует какую-то глобальную усталость, и физическую и психологическую. Появились несвойственные ей раньше недомогания, тон настроения постоянно снижен. От этого начинают страдать и ее близкие, на которых она иногда срывает раздражение. Как ей помочь, если: а) запрос исходит от нее самой или б) запрос исходит от кого-то из ее близких?
- В детском саду с ребенком случилась большая неприятность: он упал на прогулке и сломал руку. Воспитатель не был виноват - малыш внезапно сорвался с места и, тут же, споткнувшись, упал очень неудачно, подставив ручку, которая и пострадала. Это могло случиться и у самой внимательной мамы. Как воспитателю и заведующей детским садом следует строить общение с родителями этого ребенка?
- На приеме у психолога молодая красивая женщина, жена преуспевающего делового человека. Они женаты второй год и, по мнению женщины, муж охладил к ней. Все вроде бы в порядке: он ей верен, хорошо ее обеспечивает, не предъявляет никаких особенных требований. Но вместо походов в театры, на выставки и в рестораны, романтических поездок за город в выходные дни, цветов и шампанского, которыми изобилует период ухаживания и первые месяцы брака, теперь преобладает сидение дома перед экраном телевизора и походы с друзьями в баню. Муж носит дома халат и шлепанцы, ленится выходить куда-либо вечером, развлекается в дружеской мужской компании. Молодая женщина разочарована и озадачена. Она опасается, что от всего этого до романа мужа на стороне - один шаг. Вероятно, она права. Что ей делать?
- Пожилая дама жалуется психологу на своего взрослого сына. Его образ жизни ее совершенно не устраивает. Не устраивает ее и то, что сын совершенно не прислушивается к критике с ее стороны, бывает с ней невнимателен и даже груб. Чем ей можно помочь?
- Дочь (или сын) поздно пришла домой. Мама не спит, очень волнуется и сердится. Дочь не хотела этой ситуации, но так уж у нее получилась (попала к друзьям на край города, где не было телефона и не могла выбраться оттуда сама, дожидалась попутчиков с машиной). Как вести себя дочери?
- Студент перевелся в новую учебную группу в середине учебного года. В группе уже сложился дружный коллектив, в котором все друг другу симпатичны и интересны, заняты общими привлекательными делами. На новичка практически не обращают внимания, хотя относятся к нему, в целом, неплохо. Как ему встроиться в новое для него общество, стать своим и нужным?
- Новый сотрудник устроился на работу и сразу же попал в неприятную ситуацию: по незнанию подвел своего коллегу. В коллективе сразу начало складываться о нем неблагоприятное мнение. Еще ничего не сказано вслух, но его промах обсуждается и он чувствует на себе косые взгляды. Как ему себя вести?
- Мальчик (или девочка) 13-14 лет страдает оттого, что с ним (с ней) не очень хотят дружить сверстники. Он понимает: это потому, что ребята не очень любят, когда его не в

меру заботливая мама вмешивается в их дела, во всем защищает своего сына, охраняет его интересы. Чем может помочь в этой ситуации психолог?

- Женщина средних лет жалуется на мужа: он стал ленивым, ничего не хочет делать дома, даже развлекаться ленится - не уговоришь его куда-нибудь съездить, только и знает, что газеты и телевизор. А на ней все дела по дому, и дети, и работа, и все “внешние отношения” семьи - магазины, прачечная, слесарь из ЖЭКа и т.д. Что ей посоветовать?
- В семье, состоящей из молодых супругов, их маленького ребенка и бабушки, постоянно происходят конфликты по поводу воспитания малыша. Родители считают, что бабушка мальчика балует, портит. Бабушка, в свою очередь, обвиняет родителей в том, что они невнимательны к сыну, не занимаются им, а только покупают ему игрушки. Эти конфликты уже начинают плохо отражаться на развитии ребенка: он пользуется враждой взрослых, чтобы достичь некоторых своих выгод (получить конфетку, избежать собирания игрушек и т.д.). Что может сделать психолог, чтобы помочь этой семье.
- Руководитель рабочего подразделения недоволен работой своей молоденькой сотрудницы: с его точки зрения, она ведет себя слишком легкомысленно, бывает безответственной - может не придти вовремя, когда это необходимо, забыть о важном и серьезном деле. В ответ на мягкие замечания она только улыбается и по-детски оправдывается. Вместе с тем, эта девушка - определенно хороший работник, просто еще не успевшая повзрослеть, осознать себя во взрослом качестве. Увольнять ее жалко - и ее, и собственно дело (она очень умненькая, у нее все пойдет очень хорошо, как только она отнесется к делу серьезнее). Как этому руководителю строить с ней разговор?
- Молоденькая девушка, еще школьница или первокурсница, собирается на дачу со своими друзьями. Ее мать знает наверняка, что среди ребят будут те, с кем она бы очень не хотела отпускать свою дочь. Для матери очевидно, что на этой вылазке будет спиртное, некоторые из ребят могут потерять контроль над собой и неизвестно, что может произойти. Ей очень хотелось бы запретить дочери туда ехать, но она боится, что прямой запрет будет воспринят, как посягательство на личную свободу и дочь все равно уедет, не послушается. Как ей убедить девушку отказаться от этой поездки?

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1. Список источников и литературы

Обязательная:

1. Выготский Л.С. Психология искусства. – М., изд. «Педагогика», 1987, С. 298
2. Выготский Л.С. Проблемы возрастной психологии. Собр. соч. в 6 томах, т.4, М., 1983, с.244 – 385
3. Ершов П.М. Режиссура как практическая психология. – М., 1991, С.176
4. Кнебель М.О. О том, что мне кажется очень важным. – М., «Искусство», 1971, с. 43-113; 144-249
5. Кравцова Е.Е. Разбуди в ребенке волшебника. – М., изд. «Педагогика», 1996, С. 206
6. Пави П. Словарь театра. – изд. «Прогресс», М., 1991, С. 481
7. Чехов М. Литературное наследие. Об искусстве актера. – М., «Искусство», 1995, С. 166 – 287
8. Юткевич С. Контрапункт режиссера. – изд. ВТО, М., 1960, С. 446

Дополнительная:

9. Кнебель М.О. Поэзия и педагогика. – М., изд. ВТО, 1984, С. 5

10. Кнебель М.О. Вся жизнь. – М., изд. ВТО, 1967, С. 583
11. Крыжицкая Г.К. О системе Станиславского. – Госкультпросветиздат, М., 1955, С. 85
12. Таиров А.Я. Записки режиссера. Статьи, беседы, речи, письма. - М., изд. ВТО, 1970, С. 601

Литературные тексты для работы на занятиях:

- ✓ Андерсен Г.Х. Сказки и истории. – любое издание
- ✓ Бруштейн А. Дорога уходит вдаль. В рассветный час. – любое издание
- ✓ Грибоедов А.С. Горе от ума. – любое издание
- ✓ Голдинг У. Повелитель мух. – любое издание
- ✓ Кассиль Л. Кондуит и Швамбрания. – любое издание
- ✓ Катаев В. Электрическая машина. – любое издание
- ✓ Крылов И.А. Басни. – любое издание
- ✓ Линдгрен А. Калле Блумквист играет. Калле Блумквист рискует. – любое издание
- ✓ Мольер Ж.Б. Пьесы. – любое издание
- ✓ О*Генри Новеллы. – любое издание
- ✓ Русские народные сказки. – любое издание
- ✓ Шекспир В. Трагедии. – любое издание
- ✓ Шварц Е. Пьесы. – любое издание
- ✓ Чехов А.П. Рассказы. Пьесы. – любое издание

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети Интернет

1. Психологическая сеть русского Интернета:
(http://www.nsu.Ru/psych/intemet/info/psi_idx.hfm)
2. Каталог психологической литературы в Интернет:
(<http://www.psychology-online.ru/lit/obzor.htm>)
3. Психологический словарь: (<http://psi.webzone.ru>).
4. Сайт Федерации Интернет - образования (www.fio.ru)
5. Российский общеобразовательный портал Министерства образования и науки РФ: (www.scool.edu.ru)
6. Книги по психологии: (<http://www.user.cityline.ru/-ciborism/wm.htm>)
7. Тридцатилетний ресурс журнала "Вопросы психологии":
<http://www.voppsy.ru/frame25.htm>
8. Психологические исследования: <http://www.psystudy.com/>
9. История отечественной психологии: <http://psyche.ru/>
10. Библиотека Фонда содействия развитию психической культуры:
<http://psylib.kiev.ua/>
11. Электронная библиотека Гумер – гуманитарные науки: <http://www.gumer.info/>
12. Сетевой журнал по методологии «Кентавр»: <http://www.circleplus.ru/>

6.2. Состав программного обеспечения (ПО), современных профессиональных баз данных (БД) и информационно-справочных систем (ИСС) (2019 г.)

1. Перечень ПО

№п /п	Наименование ПО	Производитель	Способ распространения (лицензионное или
----------	-----------------	---------------	--

			<i>свободно распространяемое)</i>
1	Adobe Master Collection CS4	Adobe	лицензионное
2	Microsoft Office 2010	Microsoft	лицензионное
3	Windows 7 Pro	Microsoft	лицензионное
4	AutoCAD 2010 Student	Autodesk	свободнораспространяе мое
5	Archicad 21 Rus Student	Graphisoft	свободнораспространяе мое
6	SPSS Statistics 22	IBM	лицензионное
7	Microsoft Share Point 2010	Microsoft	лицензионное
8	SPSS Statistics 25	IBM	лицензионное
9	Microsoft Office 2013	Microsoft	лицензионное
10	ОС «Альт Образование» 8	ООО «Базальт СПО	лицензионное
11	Microsoft Office 2013	Microsoft	лицензионное
12	Windows 10 Pro	Microsoft	лицензионное
13	Kaspersky Endpoint Security	Kaspersky	лицензионное
14	Microsoft Office 2016	Microsoft	лицензионное
15	Visual Studio 2019	Microsoft	лицензионное
16	Adobe Creative Cloud	Adobe	лицензионное

2. Перечень БД и ИСС

№п /п	Наименование
1	Международные реферативные наукометрические БД, доступные в рамках национальной подписки в 2019 г. WebofScience Scopus
2	Профессиональные полнотекстовые БД, доступные в рамках национальной подписки в 2019 г. ЖурналыCambridge University Press ProQuest Dissertation & Theses Global SAGE Journals Журналы Taylor and Francis
3	Профессиональные полнотекстовые БД JSTOR Издания по общественным и гуманитарным наукам Электронная библиотека Grebennikon.ru
4	Компьютерные справочные правовые системы Консультант Плюс, Гарант

7. Материально-техническое обеспечения дисциплины

Для проведения занятий необходимы учебные аудитории, оборудованные компьютерами с выходом в Интернет; аудиовизуальные, технические и компьютерные средства обучения: мультимедийная доска, медиапроектор.

Перечень ПО

№п /п	Наименование ПО	Производитель	Способ распространения (лицензионное или свободно распространяемое)
1	Microsoft Office 2013	Microsoft	лицензионное
2	Windows 10 Pro	Microsoft	лицензионное

7. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья

При необходимости рабочая программа дисциплины может быть адаптирована для обеспечения образовательного процесса лицам с ограниченными возможностями здоровья, в том числе для дистанционного обучения. Для этого от студента требуется представить заключение психолого-медико-педагогической комиссии (ПМПК) и личное заявление (заявление законного представителя).

В заключении ПМПК должно быть прописано:

- рекомендуемая учебная нагрузка на обучающегося (количество дней в неделю, часов в день);
- оборудование технических условий (при необходимости);
- сопровождение и (или) присутствие родителей (законных представителей) во время учебного процесса (при необходимости);
- организация психолого-педагогического сопровождение обучающегося с указанием специалистов и допустимой нагрузки (количества часов в неделю).

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся при необходимости могут быть созданы фонды оценочных средств, адаптированные для лиц с ограниченными возможностями здоровья и позволяющие оценить достижение ими запланированных в основной образовательной программе результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в образовательной программе.

Форма проведения текущей и итоговой аттестации для лиц с ограниченными возможностями здоровья устанавливается с учетом индивидуальных психофизических особенностей (устно, письменно (на бумаге, на компьютере), в форме тестирования и т.п.). При необходимости студенту предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете или экзамене.

9. Методические материалы

9.1. Планы практических (семинарских, лабораторных) занятий

РАЗДЕЛ 1. Критерии игровой деятельности

Тема 1. Ролевой критерий игры

Цель. Сформировать общее понятие об игре и ее критериях, ролевой критерий

Форма проведения - беседа, дискуссия,

Семинар, продолжительность _4_ часа

Вопросы для обсуждения.

- Роль в игре и роль в жизни.
- Роли в играх взрослых.

- Есть ли роли в играх с правилами?
- Аффективная окрашенность роли.
- Положительные и отрицательные по смыслу роли.
- Содержательная деятельность в роли и ролевые отношения в игре.

Тема 2. Воображаемая ситуация, как критерий игры

Цель. Сформировать понятие о критериях игры: воображаемой ситуации, роли и правилах

Форма проведения - беседа, дискуссия,

Семинар, продолжительность _4_ часа

Вопросы для обсуждения.

- Роль, как носитель воображаемой ситуации.
- Безролевые игры детей и способы задания в них воображаемой ситуации.
- Воображаемая ситуация, роль и правило.

Тема 3. Двухпозиционность субъекта игровой деятельности

Цель. Сформировать понятие о позициях в игровой деятельности.

Форма проведения - беседа, дискуссия,

Семинар, продолжительность _4_ часа

Вопросы для обсуждения.

- Позиция играющего и позиция планирующего игру.
- Роль двухпозиционности играющего в развитии речемыслительной деятельности ребенка.
- Двухпозиционность в разных видах игровой деятельности.

ЛИТЕРАТУРА:

- ✓ Кравцова Е.Е. Разбуди в ребенке волшебника. – М., изд. «Педагогика», 1996, С. 206
- ✓ Ершов П.М. Режиссура как практическая психология. – М., 1991, С.176
- ✓ Д.Б. Эльконин. Психология игры. М., “Педагогика”, 1978

РАЗДЕЛ 2. Структура игры

Тема 4. Замысел игры

Цель. Сформировать понятие о различных уровнях замысла в игровой деятельности.

Форма проведения - беседа, дискуссия,

Семинар, продолжительность _4_ часа

Вопросы для обсуждения.

- Различные уровни замысла игр у детей разного возраста и у взрослых.
- Характеристика воображаемой ситуации, как основа замысла, степень ее подробности.
- Открытость замысла игровым трансформациям.
- Субъект замысла игры - индивидуальный или коллективный.

Тема 5. Деятельностная часть игры

Цель. Сформировать понятие об игровых действиях

Форма проведения - беседа, дискуссия,

Семинар, продолжительность _4_ часа

Вопросы для обсуждения.

- Игровые цели, игровые действия.
- Результативность действий в игре.
- Деятельностная часть коллективных и индивидуальных игр.
- Свернутость и развернутость различных игровых действий.

Тема 6. Способы игры

Цель. Сформировать понятие о способах игры

Форма проведения - беседа, дискуссия,

Семинар, продолжительность _4_ часа

Вопросы для обсуждения.

- Предменная деятельность, как источник способов игровых действий.
- Общение, как источник способов игровых действий.
- Продуктивная деятельность в рамках игр детей и взрослых.
- Правила, как регулятор применения игровых способов.

Тема 7. Оценочная часть игровой деятельности

Цель. Сформировать понятие об оценивании игры

Форма проведения - беседа, дискуссия,

Семинар, продолжительность _4_ часа

Вопросы для обсуждения.

- Параметры, по которым субъект игры (коллективный или индивидуальный) оценивает ее результативность.
- Предметная среда игры, как ее оцениваемая сторона.
- Сложность и неожиданность трансформаций сюжета, искусность игроков в выполнении ролей, драматичность игры - как факторы ее оценки.

ЛИТЕРАТУРА:

- ✓ Кравцова Е.Е. Разбуди в ребенке волшебника. – М., изд. «Педагогика», 1996, С. 206
- ✓ Ершов П.М. Режиссура как практическая психология. – М., 1991, С.176
- ✓ Д.Б. Эльконин. Психология игры. М., “Педагогика”, 1978

РАЗДЕЛ 3. Виды игры

Тема 8. Режиссерская игра

Цель. Сформировать понятие о режиссерской игре

Форма проведения - беседа, дискуссия, упражнения

Семинар, продолжительность _6_ часа

Вопросы для обсуждения.

- Происхождение режиссерской игры.
- Роль режиссерской игры в развитии творчества.
- Соотношение режиссерской игры и сюжетно-ролевой.
- Индивидуальный характер режиссерской игры.
- Воображаемая ситуация в режиссерской игре, способ ее задания.
- Режиссерские игры подростков и взрослых.

Тема 9. Образная игра

Цель. Сформировать понятие об образной игре

Форма проведения - беседа, дискуссия, упражнения

Семинар, продолжительность _6_ часа

Вопросы для обсуждения.

- Происхождение образной игры.
- Роль образной игры в развитии творчества.
- Соотношение образной и сюжетно-ролевой игры.

- Индивидуальный характер образной игры.
- Воображаемая ситуация в образной игре, способ ее задания.
- Образная игра подростков и взрослых.

Тема 10. Сюжетно-ролевая игра

Цель. Сформировать понятие о сюжетно-ролевой игре

Форма проведения - беседа, дискуссия, упражнения

Семинар, продолжительность _6_ часа

Вопросы для обсуждения.

- Составляющие сюжетно-ролевой игры и их генетические корни.
- Коллективный субъект сюжетно-ролевой игры.
- Воображаемая ситуация при сюжетно-ролевой игре и способ ее задания.
- Драматизм сюжетно-ролевой игры.
- Сопряженный характер ролей сюжетно-ролевой игры.

Тема 11. Игра с правилами

Цель. Сформировать понятие об играх с правилами

Форма проведения - беседа, дискуссия, упражнения

Семинар, продолжительность _6_ часа

Вопросы для обсуждения.

- Способ задания воображаемой ситуации в игре с правилами.
- Соотношение правил и воображаемой ситуации.
- Создание собственных игр с правилами как критерий достижения теоретического уровня отношения к действительности.
- Игры с правилами маленьких детей, подростков, взрослых.

ЛИТЕРАТУРА:

- ✓ Выготский Л.С. Психология искусства. – М., изд. «Педагогика», 1987, С. 298
- ✓ Выготский Л.С. Проблемы возрастной психологии. Собр. соч. в 6 томах, т.4, М., 1983, С.244 - 385
- ✓ Ершов П.М. Режиссура как практическая психология. – М., 1991, С.176
- ✓ Кнебель М.О. О том, что мне кажется очень важным. – М., изд. «Искусство», 1971, С. 43 – 113; 144 – 249
- ✓ Кравцова Е.Е. Разбуди в ребенке волшебника. – М., изд. «Педагогика», 1996, С. 206
- ✓ Юткевич С. Контрапункт режиссера. – изд. ВТО, М., 1960, С. 446

РАЗДЕЛ 4. Игры детей и игры взрослых

Тема 12. Воображение в жизни детей и взрослых

Цель. Дополнить понятие воображение, как средство произвольной регуляции поведения.

Форма проведения - беседа, дискуссия, упражнения

Семинар, продолжительность _2_ часа

Вопросы для обсуждения.

- Воображение - главная интеллектуальная функция в детском возрасте.
- Воображение - ключ к открытию для человека его внутреннего мира.
- Воображение - место приложения сил при коррекции эмоциональных трудностей развития и адаптации у детей и взрослых.
- Овладение собственным воображением - путь к произвольной регуляции поведения, к открытию личностных смыслов, к постановке адекватных целей.

Тема 13. Игры психологов и психологические игры

Цель. Расширить понятие игры актуальными современными подходами

Форма проведения - беседа, дискуссия,

Семинар, продолжительность _4_ часа

Вопросы для обсуждения.

- Проблемные, ролевые и деловые игры,
- Игры как средство решения творческих, научных, организационных вопросов в области психологии.
- Значение психологических игр и тренингов для решения проблем в профессиональной, социальной, семейной, образовательной и других областях.

ЛИТЕРАТУРА:

- ✓ Выготский Л.С. Психология искусства. – М., изд. «Педагогика», 1987, С. 298
- ✓ Выготский Л.С. Проблемы возрастной психологии. Собр. соч. в 6 томах, т.4, М., 1983, С.244 - 385
- ✓ Ершов П.М. Режиссура как практическая психология. – М., 1991, С.176
- ✓ Кнебель М.О. О том, что мне кажется очень важным. – М., изд. «Искусство», 1971, С. 43 – 113; 144 – 249
- ✓ Кравцова Е.Е. Разбуди в ребенке волшебника. – М., изд. «Педагогика», 1996, С. 206
- ✓ Юткевич С. Контрапункт режиссера. – изд. ВТО, М., 1960, С. 446
- ✓ Эльконин.Д.Б. Психология игры. М., “Педагогика”, 1978

9.2. Методические рекомендации по подготовке письменных работ

Вид работы	Содержание (перечень вопросов)	ч	Рекомендации
Раздел 1. Критерии игровой деятельности			
Подготовка к семинару №1-3	1. Роль в игре и роль в жизни. 2. Роли в играх взрослых. 3. Аффективная окрашенность роли. 4. Положительные и отрицательные по смыслу роли. 5. Содержательная деятельность в роли и ролевые отношения в игре 6. Роль, как носитель воображаемой ситуации. 7. Безролевые игры детей и способы задания в них воображаемой ситуации, роль и правило. 8. Позиция играющего и позиция планирующего игру. 9. Роль двухпозиционности играющего	17	1. Выготский Л.С. Психология искусства. – М., изд. «Педагогика», 1987, С. 298 2. Выготский Л.С. Проблемы возрастной психологии. Собр. соч. в 6 томах, т.4, М., 1983, С.244 - 385 3. Ершов П.М. Режиссура как практическая психология. – М., 1991, С.176 4. Кнебель М О том, что мне кажется очень важным. М., «Искусство», 1971, С. 43 – 113; 144 – 249 5. Кравцова Е.Е. Разбуди в ребенке волшебника. – М., изд. «Педагогика», 1996, С. 206 6. Юткевич С. Контрапункт режиссера. – изд. ВТО, М., 1960, С. 446 7. Эльконин.Д.Б. Психология игры. М., “Педагогика”, 1978

Раздел 2. Структура игры			
Подготовка к семинару № 4-7,	<ol style="list-style-type: none"> 1. Различные уровни замысла игр у детей разного возраста и у взрослых. 2. Характеристика воображаемой ситуации, как основа замысла, степень ее подробности. Открытость замысла игровым трансформациям. 3. Субъект замысла игры - индивидуальный или коллективный. Деятельностная часть коллективных и индивидуальных игр. 4. Игровые цели, игровые действия, их результативность 5. Свернутость и развернутость различных игровых действий 6. Предменная деятельность, Общение, как источники способов игровых действий. 7. Продуктивная деятельность в рамках игр детей и взрослых. 8. Правила, как регулятор применения игровых способов. 9. Параметры, по которым субъект игры оценивает ее результативность. 	17	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выготский Л.С. Психология искусства. – М., изд. «Педагогика», 1987, С. 298 2. Выготский Л.С. Проблемы возрастной психологии. Собр. соч. в 6 томах, т.4, М., 1983, С.244 - 385 3. Ершов П.М. Режиссура как практическая психология. – М., 1991, С.176 4. Кнебель М.О. О том, что мне кажется очень важным. – М., изд. «Искусство», 1971, С. 43 – 113; 144 – 249 5. Кравцова Е.Е. Разбуди в ребенке волшебника. – М., изд. «Педагогика», 1996, С. 206 6. Юткевич С. Контрапункт режиссера. М., 1960, С. 446 7. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., «Педагогика», 1978
Раздел 3. Виды игры			
Подготовка к семинару № 8-11	<ol style="list-style-type: none"> 1. Происхождение режиссерской игры. Роль режиссерской игры в развитии творчества. 2. Индивидуальный характер режиссерской игры. Воображаемая ситуация в режиссерской игре, способ ее задания. 3. Происхождение образной игры. Роль образной игры в развитии творчества. Индивидуальный характер образной игры. 4. Соотношение образной и сюжетно-ролевой игры. Воображаемая ситуация в образной игре, способ ее задания. Образная игра подростков и взрослых. 5. Составляющие сюжетно-ролевой игры и их генетические корни. Коллективный субъект сюжетно-ролевой игры. Воображаемая ситуация при сюжетно-ролевой игре и способ ее задания. 6. Драматизм сюжетно-ролевой игры. Сопряженный характер ролей сюжетно-ролевой игры. 7. Способ задания воображаемой ситуации в игре с правилами. Соотношение правил и воображаемой ситуации. 8. Создание собственных игр с правилами как критерий достижения теоретического уровня отношения к действительности. Игры с правилами маленьких детей, подростков, взрослых. 	19	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выготский Л.С. Психология искусства. – М., изд. «Педагогика», 1987, С. 298 2. Выготский Л.С. Проблемы возрастной психологии. Собр. соч. в 6 томах, т.4, М., 1983, С.244 - 385 3. Ершов П.М. Режиссура как практическая психология. – М., 1991, С.176 4. Кнебель М.О. О том, что мне кажется очень важным. – М., изд. «Искусство», 1971, С. 43 – 113; 144 – 249 5. Кравцова Е.Е. Разбуди в ребенке волшебника. – М., изд. «Педагогика», 1996, С. 206 6. Юткевич С. Контрапункт режиссера. – изд. ВТО, М., 1960, С. 446 7. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., «Педагогика», 1978.
Раздел 4. Игры детей и игры взрослых			
Подготовка к лекции №1-2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Воображение - главная интеллектуальная функция в детском возрасте. 2. Воображение - ключ к открытию для человека его внутреннего мира. 3. Воображение - место приложения сил при коррекции эмоциональных трудностей развития и адаптации у детей и взрослых. 4. Овладение собственным воображением - путь к произвольной регуляции поведения, к открытию личностных смыслов, к постановке адекватных целей. 	19	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выготский Л.С. Психология искусства. – М., изд. «Педагогика», 1987, С. 298 2. Выготский Л.С. Проблемы возрастной психологии. Собр. соч. в 6 томах, т.4, М., 1983, С.244 - 385 3. Ершов П.М. Режиссура как практическая психология. – М., 1991, С.176 4. Кнебель М.О. том, что мне кажется очень важным. – М., «Искусство»,

	5. Проблемные, ролевые и деловые игры, 6. Игры как средство решения творческих, научных, организационных вопросов в области психологии. 7. Значение психологических игр и тренингов для решения проблем в профессиональной, социальной, семейной, образовательной и других областях.		1971, С. 43 – 113; 144 – 249 5. Кравцова Е.Е. Разбуди в ребенке волшебника. – М., изд. «Педагогика», 1996, С. 206 6. Юткевич С. Контрапункт режиссера. – изд. ВТО, М., 1960, С. 446 7. Эльконин Д.Б. Психология игры. М. «Педагогика», 1978
Итого по Дисциплине		72	

9.3. Иные материалы

Литературные тексты анализа на занятиях:

1. Андерсен Г.Х. Сказки и истории. – любое издание
2. Бруштейн А. Дорога уходит вдаль. В рассветный час. – любое издание
3. Грибоедов А.С. Горе от ума. – любое издание
4. Голдинг У. Повелитель мух. – любое издание
5. Кассиль Л. Кондуит и Швамбрания. – любое издание
6. Катаев В. Электрическая машина. – любое издание
7. Крылов И.А. Басни. – любое издание
8. Линдгрен А. Калле Блумквист играет. Калле Блумквист рискует. – любое издание
9. Мольер Ж.Б. Пьесы. – любое издание
10. О*Генри Новеллы. – любое издание
11. Русские народные сказки. – любое издание
12. Шекспир В. Трагедии. – любое издание
13. Шварц Е. Пьесы. – любое издание
14. Чехов А.П. Рассказы.

Приложение 1

Аннотация

Дисциплина «Теория и практика организации игровой деятельности» является дисциплиной вариативной части учебного плана по специальности 44.03.02 Психолого-педагогическое образование (бакалавриат). Дисциплина реализуется в Институте психологии им. Л.С. Выготского кафедрой психологии личности.

Цель дисциплины: научить студентов выделять уровень психологической реальности, анализировать ее с помощью системы понятий научной психологии, находить психологически корректные пути преобразования этой реальности.

Задачи: научиться анализировать разные жизненные ситуаций, проблемы деятельности и взаимодействия с точки зрения игры; научиться видеть содержание конфликтов или проблемы, возможность разрешения их психологическими средствами; выделять основные принципы анализа ситуаций и подходы к их коррекции; владеть различными видами и формами игры при взаимодействии с детьми и взрослыми; научиться проектировать проблемные и ролевые игры для детей и взрослых для создания различных тренинговых задач

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

ОПК-6 Способен использовать психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: законы игровой деятельности, как основы будущей профессиональной деятельности, варианты ее развития, недоразвития и застревания, навыки которой закладываются в детском возрасте и развиваются в течение жизни.

Уметь: анализировать, обобщать и интерпретировать определять уровень развития игровой деятельности у детей разного возраста и взрослых, строить игровое взаимодействие с ними на базе игровой деятельности разного уровня.

Владеть: различными видами и формами игры при взаимодействии с детьми и взрослыми; строить различные виды игрового взаимодействия, “обыгрывать” самостоятельно или с партнером по общению различное жизненное и предметное содержание, добиваться результативности игры в плане разрешения жизненных ситуаций и проблем; проектировать проблемные и ролевые игры для взрослых.

Рабочей программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме контрольных работ, промежуточная аттестация - в форме зачета.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы.

ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ

№	Текст актуализации или прилагаемый к РПД документ, содержащий изменения	Дата	№ протокола
2	Приложение № 2 Образовательные технологии 2020 Перечень БД и ПСС 2020 Состав ПО 2020	31.08.2020г	1

2. Образовательные технологии

В период временного приостановления посещения обучающимися помещений и территории РГГУ. для организации учебного процесса с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий могут быть использованы следующие образовательные технологии:

- видео-лекции;
- онлайн-лекции в режиме реального времени;
- электронные учебники, учебные пособия, научные издания в электронном виде и доступ к иным электронным образовательным ресурсам;
- системы для электронного тестирования;
- консультации с использованием телекоммуникационных средств.

3. Перечень БД и ИСС

№п /п	Наименование
1	Международные реферативные наукометрические БД, доступные в рамках национальной подписки в 2020 г. Web of Science Scopus
2	Профессиональные полнотекстовые БД, доступные в рамках национальной подписки в 2020 г. Журналы Cambridge University Press ProQuest Dissertation & Theses Global SAGE Journals Журналы Taylor and Francis
3	Профессиональные полнотекстовые БД JSTOR Издания по общественным и гуманитарным наукам Электронная библиотека Grebennikov.ru
4	Компьютерные справочные правовые системы Консультант Плюс, Гарант

4. Состав программного обеспечения (ПО)

№п /п	Наименование ПО	Производитель	Способ распространения (лицензионное или свободно распространяемое)
1	Adobe Master Collection CS4	Adobe	лицензионное
2	Microsoft Office 2010	Microsoft	лицензионное
3	Windows 7 Pro	Microsoft	лицензионное
4	AutoCAD 2010 Student	Autodesk	свободно распространяемое
5	Archicad 21 Rus Student	Graphisoft	свободно распространяемое
6	SPSS Statistics 22	IBM	лицензионное
7	Microsoft Share Point 2010	Microsoft	лицензионное
8	SPSS Statistics 25	IBM	лицензионное
9	Microsoft Office 2013	Microsoft	лицензионное
10	ОС «Альт Образование» 8	ООО «Базальт СПО	лицензионное
11	Microsoft Office 2013	Microsoft	лицензионное
12	Windows 10 Pro	Microsoft	лицензионное
13	Kaspersky Endpoint Security	Kaspersky	лицензионное
14	Microsoft Office 2016	Microsoft	лицензионное
15	Visual Studio 2019	Microsoft	лицензионное
16	Adobe Creative Cloud	Adobe	лицензионное
17	Zoom	Zoom	лицензионное