

МИНОБРНАУКИ РОССИИ



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

ИНСТИТУТ ПСИХОЛОГИИ ИМ. Л.С. ВЫГОТСКОГО
ФАКУЛЬТЕТ ПСИХОЛОГИИ ОБРАЗОВАНИЯ
Кафедра психологии и педагогики образования

ПСИХОЛОГИЯ ИГРЫ: СОВРЕМЕННЫЕ ПОДХОДЫ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

44.03.02 Психолого-педагогическое образование

Код и наименование направления подготовки/специальности

Психологическое сопровождение детей и подростков с осложненным поведением

Наименование направленности (профиля)/специализации

Уровень высшего образования: бакалавр

Форма обучения: очно-заочная

**РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов**

Москва 2022

«Психология игры: современные подходы».
Рабочая программа дисциплины

Составитель:

Канд. психол. наук, доцент кафедры психологии и педагогики образования Е.В. Бахадова

Ответственный редактор:

Доктор психол. наук., доцент, зав. кафедрой психологии и педагогики образования

Е.Э.Кригер

УТВЕРЖДЕНО

Протокол заседания кафедры психологии и педагогики образования

№ 5 от 28.03.2022

Оглавление

1. Пояснительная записка.....	4	4
1.1. Цель и задачи дисциплины.....	4	4
1.2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций.....	4	4
1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.....	4	5
2. Структура дисциплины.....	4	5
3. Содержание дисциплины.....	5	5
4. Образовательные технологии.....	6	7
5. Оценка планируемых результатов обучения.....	6	8
5.1 Система оценивания.....	6	8
5.2 Критерии выставления оценки по дисциплине.....	7	8
5.3 Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине.....	8	10
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.....	8	13
6.1 Список источников и литературы.....	8	19
6.2 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».....	8	19
6.3 Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы.....	9	21
7. Материально-техническое обеспечение дисциплины.....	9	21
8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов.....	10	23
9. Методические материалы.....	11	23
9.1 Планы семинарских/ практических/ лабораторных занятий.....	11	26
9.2 Методические рекомендации по подготовке письменных работ.....	11	26
9.3 Иные материалы.....	12	27
Приложение 1. Аннотация рабочей программы дисциплины.....	13	

1. Пояснительная записка дисциплины «Психология игры: современные подходы».

1.1. Цель и задачи дисциплины

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

Задачи дисциплины:

раскрыть сущность понятий игры в жизни человека, в различных видах трудовой деятельности, в общении, в психологической практике;

научиться анализировать разные жизненные ситуаций, проблемы деятельности и взаимодействия с точки зрения игры;

научиться видеть содержание конфликтов или проблемы, возможность разрешения их психологическими средствами;

выделить 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.

1.2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций:

Компетенция (код/наименование)	Индикаторы компетенций (код/наименование)	Результаты обучения
<i>ПК- 2 Способен проводить психологическое консультирование субъектов образовательного процесса</i>	<i>ПК -2.1 Психологическое консультирование и диагностика детей и подростков с осложненным поведением</i>	Знать: - модели психологического консультирования; - особенности психологического консультирования детей и подростков с осложненным поведением Уметь: - обобщать и интерпретировать определять уровень развития игровой деятельности у детей разного возраста и взрослых; Владеть: - различными видами и формами игры при взаимодействии с детьми и взрослыми; - строить различные виды игрового взаимодействия, проектировать проблемные и ролевые игры для взрослых
	<i>ПК-2.2 Коррекционно-развивающая работа с детьми и подростками с осложненным поведением</i>	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: - строить игровое взаимодействие с ними на базе игровой деятельности разного уровня. Владеть: навыками создания коррекционно-развивающие программы в игровых взаимодействиях с детьми и подростками с осложненным поведением.

1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Психология игры: современные подходы». является дисциплиной по выбору вариативного цикла дисциплин учебного плана.

Для освоения дисциплины необходимы знания, умения и владения, сформированные в ходе изучения следующих дисциплин: «*Основы профессиональной деятельности*», «*Адаптация к профессиональной деятельности*»

В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и владения, необходимые для изучения следующих дисциплин: «*Психолого-педагогические технологии работы с детьми и подростками с осложненным поведением*»; «*Цифровая социализация детей и подростков*»; «*Профилактика и коррекция осложненного поведения детей и подростков*». «*Социализация личности в цифровом обществе*», «*Психология конфликта*».

2. Структура дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 ч.,

Структура дисциплины для очно-заочной формы обучения

Объем дисциплины в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

Семестр	Тип учебных занятий	Количество часов
4	Лекции	8
4	Практические занятия	8
4	Семинары	8
Всего:		24

Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 84 академических часа.

3. Содержание дисциплины

№	Наименование раздела дисциплины	Содержание Темы
1	Критерии игровой деятельности	<p>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.</p> <p>1.2. Критерии игровой деятельности Отличия игровой деятельности от деятельности, имитирующей игру. Методы развития игры в детском возрасте. Методы развития игровой деятельности у взрослых.</p> <p>1.3. Различные виды игры. Онтогенез игры.</p>

		Режиссерская игра. Образная игра. Сюжетно-ролевая игра. Игра с правилами. Режиссерская игра взрослого человека.
2	Структура игры	<p>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.</p> <p>2.5. Деятельностная часть игры Игровые цели, игровые действия. Результативность действий в игре. Деятельностная часть коллективных и индивидуальных игр.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
3	Виды игры	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>3.11. Компьютерная игра (индивидуальная, сетевая) - психологические особенности и характеристики. Возрастные особенности восприятия компьютерной игры.</p>
4	Игры детей и игры взрослых	<p>4.12. Воображение в жизни детей и взрослых Воображение – высшая психическая функция, главная интеллектуальная функция в детском возрасте. Воображение - ключ к</p>

	<p>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.</p> <p>4.13. Игры психологов и психологические игры</p> <p>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.</p>
--	---

4. Образовательные технологии

№	Наименование раздела	Виды учебной работы	Информационные и образовательные технологии
1	Критерии игровой деятельности	<p>Лекция 1. Семинар 1. Практическое занятие 1</p> <p>Лекция 2. Семинар 2. Практическое занятие 2</p>	<p>- Вводная лекция с использованием видеоматериалов</p> <p>- Развернутая беседа</p> <p>- Тренинговые упражнения</p> <p>- Подготовка к занятию с использованием электронного курса лекций</p>
2.	Структура игры	<p>Лекция 3. Семинар 3. Практическое занятие 3.</p> <p>Лекция 4. Семинар 4. Практическое занятие 4</p>	<p>- Лекция-визуализация с применением слайд-проектора</p> <p>- Подготовка к занятию с использованием электронного курса лекций</p>
3.	Виды игры	<p>Лекция 5. Семинар 5. Практическое занятие 5</p> <p>Лекция 6. Семинар 6. Практическое занятие 6.</p>	<p>-Лекция с использованием видеоматериалов</p> <p>- тренинговые упражнения</p> <p>- Подготовка к занятию с использованием электронного курса лекций</p>
4.	Игры детей и игры взрослых	<p>Лекция 7. Семинар 7. Практическое занятие 7.</p> <p>Лекция 8. Семинар 8. Практическое занятие 8.</p>	<p>-Лекция с использованием видеоматериалов</p> <p>Дискуссия, тренинговые упражнения</p>

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.

5. Оценка планируемых результатов обучения

5.1. Система оценивания

Форма контроля	Макс. количество баллов	
	За одну работу	Всего
Текущий контроль:		
- опрос	5 баллов	20 баллов
- участие в дискуссии на семинаре	5 баллов	20 баллов
- участие в тренинговых заданиях	5 баллов	20 баллов
Промежуточная аттестация – зачет		40 баллов
Итого за семестр		100 баллов

Полученный совокупный результат 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
0 – 19		F	

5.2. Критерии выставления оценки по дисциплине

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
100-83/ A,B	«отлично»/ «зачтено (отлично)»/ «зачтено»	Выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, может продемонстрировать это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет увязывать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности. Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе. Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
		аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «высокий».
82-68/ С	«хорошо»/ «зачтено (хорошо)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «хороший».</p>
67-50/ D,E	«удовлетвори- тельно»/ «зачтено (удовлетвори- тельно)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне - «достаточный»</p>
49-0/ F,FX	«неудовлетво- рительно»/ не зачтено	<p>Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p>

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

Контрольное тестирование по 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 роли;
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 игровой 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 эмоц.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 мигрогруппы 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 умная, 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. Основные источники и литература

1. Кравцова Е.Е. Психология Игры. – М.: Мозаика-синтез, 2017г. 350 с.
2. Смирнова Е.О. Психология и педагогика игры : учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 223 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10879-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/432195> (дата обращения: 02.06.2022).
3. Эльконин. Психология игры. - М.: ЁЁ Медиа.2012. - 228 с. SBN 2012 978-5-458-36048-7

Дополнительные источники и литература

1. Выготский Л.С. Психология искусства. – М., изд. «Педагогика», 1987,. - 298 с.
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.: «Педагогика», 1996ю - 206с.
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. - 446с
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. –М.: Госкультпросветиздат, 1955.-85с.
12. Таиров А.Я. Записки режиссера. Статьи, беседы, речи, письма. - М., изд. ВТО, 1970, - 601с.

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 Швамброния. – любое издание
- ✓ Катаев В. Электрическая машина. – любое издание
- ✓ Крылов И.А. Басни. – любое издание
- ✓ Линдгрэн 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

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

1. Национальная электронная библиотека (НЭБ) www.rusneb.ru
2. ELibrary.ru Научная электронная библиотека www.elibrary.ru
3. Электронная библиотека Grebennikon.ru www.grebennikon.ru
4. Cambridge University Press
5. ProQuest Dissertation & Theses Global
6. SAGE Journals
7. Taylor and Francis
8. JSTOR
9. Сайт РГГУ (ЭБС)
10. Каталог психологической литературы в Интернет:
<http://www.elibrary.ru>
11. Психологический словарь: <http://psi.webzone.ru>.
12. Сайт Федерации Интернет - образования www.fio.ru
13. Российский общеобразовательный портал Министерства образования и науки РФ:
www.scool.edu.ru
14. Книги по психологии:: www.psychlib.ru
15. Электронный журнал «Психологическая наука и образование PSYEDU.ru» –
http://psyjournals.ru/psyedu_ru/index.shtml;
16. Издание института психологии РАН –
http://psyberlink.flogiston.ru/internet/journ_ru/j_ip.htm;
17. Культурно-историческая психология – <http://psyjournals.ru/kip/index.shtml>;
18. Новое в психолого-педагогических исследованиях – http://elibrary.ru/title_about.asp?id=28257;
19. Научный электронный журнал «Психологические исследования» –
<http://psystudy.ru>;
20. Журнал «Развитие личности» – <http://rl-online.ru/index.html>;
21. Газета «Школьный психолог» – <http://www.psy.1september.ru>;

22. Психологическая газета – [регулярное электронное издание](http://www.psy.su) – <http://www.psy.su>;
23. Журнал «Вопросы психологии» – <http://www.voppsy.ru>;
24. Московский психологический журнал – <http://magazine.mospsy.ru>
25. *Проектная деятельность в начальной школе*
<http://www.nachalka.com/book/export/html/326> (дата обращения 02.6.2022)
26. *Проективные методы работы* <http://www.openclass.ru/node/62689> (дата обращения 02.09.2019)
27. Банк проективных тестов - <http://azps.ru/tests/indexpr.html> - (дата обращения 02.06.2022)

Дополнительные ресурсы:

- <https://psychologyofcommunication.jimdo.com>
- <http://elibrary.ru/> - научно-электронная библиотека.
- <http://bookap.info> - «Библиотека психологической литературы» ВООКАР
- <http://lib.ru/PSIHO> – «Библиотека Машкова»
- <http://scitylibrary.h11.ru/Library.htm> - Виртуальная библиотека по психологии –
- <http://www.book-ua.org> - Библиотека электронных учебников Book-ua.org
- Поисковые системы: Yandex, Google, Mail.
- ЭБС «Znaniy.com»; ООО «ЗНАНИУМ
- ЭБС «Юрайт». ООО «Электронное издательство ЮРАЙТ»

6.3. Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы

Доступ к профессиональным базам данных: <https://liber.rsuh.ru/ru/bases>

Информационные справочные системы:

1. Консультант Плюс
2. Гарант

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Для обеспечения дисциплины используется материально-техническая база образовательного учреждения.

Лекционные занятия проводятся в аудиториях (залах), оборудованных мультимедийными проекторами, проецирующими изображение на экран.

Для проведения занятий семинарского типа используются ноутбук, интерактивная доска, учебно-наглядные материалы (таблицы, схемы и др.).

В процессе обучения используется библиотечный фонд, включающий учебники, учебные и учебно-методические материалы, справочные издания в электронной и бумажной формах.

8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов.

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для слепых и слабовидящих: лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением; письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением или могут быть заменены устным ответом; обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс; для выполнения задания при необходимости

предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств; письменные задания оформляются увеличенным шрифтом; экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

- для глухих и слабослышащих: лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования; письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме; экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением; письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением; экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для слепых и слабовидящих: в печатной форме увеличенным шрифтом, в форме электронного документа, в форме аудиофайла.

- для глухих и слабослышащих: в печатной форме, в форме электронного документа.

- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме, в форме электронного документа, в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для слепых и слабовидящих: устройством для сканирования и чтения с камерой SARA CE; дисплеем Брайля PAC Mate 20; принтером Брайля EmBraille ViewPlus;

- для глухих и слабослышащих: автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих; акустический усилитель и колонки;

- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата: передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1; компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

9. Методические материалы

9.1. Планы практических 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 _1_ час

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 _1_ час

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 _1_ час

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 _1_ час

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 _1_ час

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,

Практическое занятие, продолжительность _2_ 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 _1_ 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 _1_ 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

Практическое занятие, продолжительность _2_ 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 _1_ 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

Практическое занятие, продолжительность _2_ 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

Практическое занятие, продолжительность _1_ 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,

Практическое занятие, продолжительность _1_ 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

9.3. Иные материалы.

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина Б1. В.10. «Психология игры: современные подходы» входит в вариативную часть цикла дисциплин по выбору, формируемой участниками образовательных отношений, и реализуется в Институте Психологии им. Л.С. Выготского кафедрой психологии и педагогики образования.

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

Задачи дисциплины: раскрыть сущность понятий игры в жизни человека, в различных видах трудовой деятельности, в общении, в психологической практике; научиться анализировать разные жизненные ситуации, проблемы деятельности и взаимодействия с точки зрения игры; научиться видеть содержание конфликтов или проблемы, возможность разрешения их психологическими средствами; выделить 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:

ПК-2 Способен проводить психологическое консультирование субъектов образовательного процесса;

ПК-2.1 Психологическое консультирование и диагностика детей и подростков с осложненным поведением;

ПК-2.2 Коррекционно-развивающая работа с детьми и подростками с осложненным поведением.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- модели психологического консультирования; особенности психологического консультирования детей и подростков с осложненным поведением
- 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:

- 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, проектировать проблемные и ролевые игры для взрослых;
- навыками создания коррекционно-развивающие программы в игровых взаимодействиях с детьми и подростками с осложненным поведением.

По дисциплине предусмотрена промежуточная аттестация в форме зачета.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетные единицы.