

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФИЛИАЛ КУБАНСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО УНИВЕРСИТЕТА
В Г. СЛАВЯНСКЕ-НА-КУБАНИ**

Кафедра профессиональной педагогики, психологии и физической культуры

Р. А. ЛАХИН

ПРОЕКТНЫЕ И ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

**Методические материалы к изучению дисциплины
и организации самостоятельной работы студентов,
обучающихся по направлению
44.05.01 Педагогика и психология девиантного поведения
очной и заочной форм обучения**

Славянск-на-Кубани
Филиал Кубанского государственного университета
в г. Славянске-на-Кубани
2018

ББК 74.662
П 791

Рекомендовано к печати кафедрой профессиональной педагогики, психологии и физической культуры филиала Кубанского государственного университета
в г. Славянске-на-Кубани

Протокол № 2 от 20 февраля 2018 г.

Рецензенты:

заместитель директора по УР ГБОУ Краснодарского края «Славянский
электротехнологический техникум»

А. И. Тарасова,

кандидат педагогических наук, доцент

В. И. Шадрова

Лахин Р.А.,

П 791 Проектные и игровые технологии в социально-педагогической деятельности: методические материалы к изучению дисциплины и организации самостоятельной работы студентов, обучающихся по направлению 44.05.01 Педагогика и психология девиантного поведения очной и заочной форм обучения / Р. А. Лахин. – Славянск-на-Кубани : Филиал Кубанского гос. ун-та в г. Славянске-на-Кубани, 2018. – 55 с. 1 экз.

Методические материалы к организации самостоятельной работы студентов разработаны в соответствии ФГОС ВО применительно к учебному плану направления 44.05.01 Педагогика и психология девиантного поведения).

В методических материалах к изучению дисциплины и организации самостоятельной работы студентов изложено содержание теоретического материала, практических занятий, вопросы и задания по изучаемым темам и самостоятельной работе студентов, психолого-педагогические задачи, а также тестовые вопросы, вопросы и задачи на экзамен.

Издание адресовано студентам, обучающимся по направлению 44.05.01 Педагогика и психология девиантного поведения очной и заочной форм обучения.

Электронная версия издания размещена в электронной информационно-образовательной среде филиала и доступна обучающимся из любой точки доступа к информационно-коммуникационной сети «Интернет».

ББК 74.662

© Филиал Кубанского государственного университета
в г. Славянске-на-Кубани, 2018

СОДЕРЖАНИЕ

1 Цели и задачи изучения дисциплины	4
1.1 Цель освоения дисциплины	4
1.2 Задачи дисциплины.....	4
1.3 Место дисциплины в структуре образовательной программы.....	4
1.4 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы	5
2 Структура и содержание дисциплины	6
2.1 Распределение трудоёмкости дисциплины по видам работ	6
2.2 Структура дисциплины	6
2.3 Содержание разделов дисциплины	7
2.3.1 Занятия лекционного типа	7
2.3.2 Занятия семинарского типа.....	8
2.3.3 Лабораторные занятия.....	14
2.3.4 Примерная тематика курсовых работ	14
2.4 Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине	14
3 Образовательные технологии	16
3.1 Образовательные технологии при проведении лекций.....	16
3.2. Образовательные технологии при проведении практических занятий	16
4. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.....	19
4.1 Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля	19
4.1.1 Вопросы для устного опроса.....	20
4.1.2 Тестовые задания для внутрисеместровой аттестации	20
4.1.3 Примерные задания для самостоятельной работы студентов	47
4.2 Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации.....	48
4.2.1 Вопросы на зачет с оценкой (ОФО), экзамену (ЗФО).....	49
5. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.....	51
5.1 Основная литература	51
5.2 Дополнительная литература	51
5.3 Периодические издания.....	51
6. Перечень ресурсов информационно-коммуникационной сети «интернет», необходимых для освоения дисциплины.....	52
7.1 Методические рекомендации для подготовки к лекционным занятиям	53
7.2 Методические рекомендации для подготовки к практическим занятиям.....	54
7.3 Методические рекомендации для подготовки к самостоятельной работе.....	54
7.4 Методические рекомендации для получения консультации	55

1 ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Проектные и игровые технологии в социально-педагогической деятельности» является формирование системы знаний, умений и навыков, связанных с особенностями организации игровой деятельности дошкольников и младших школьников, реализация в учебном процессе игровых технологий и использование их результатов в практике, как базы для развития универсальных компетенций и основы для развития профессиональных компетенций педагога.

1.2 Задачи дисциплины

Изучение дисциплины «Проектные и игровые технологии в социально-педагогической деятельности» направлена на формирование у студентов следующих компетенций: ОПК-1 – способностью использовать закономерности и методы педагогики и психологии в профессиональной деятельности; ПК-1 – способностью анализировать социально-педагогические явления, психолого-педагогические условия эффективности процесса воспитания, социализации и развития личности. В соответствие с этим ставятся следующие задачи дисциплины:

- освоение теоретических основ игровых и проектных технологий;
- развитие способностей для проведения анализа актуальных игровых и проектных технологий;
- формирование теоретических навыков разработки программы реализации игровых и проектных технологий;
- планирование и организация игровых и проектных технологий;
- обеспечение условий для активизации познавательной деятельности студентов и формирования у них опыта организации досуговой и творческой деятельности обучающихся в ходе решения прикладных задач, специфических для педагога-психолога;
- стимулирование самостоятельной деятельности по освоению содержания дисциплины и формированию необходимых компетенций.

1.3 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Проектные и игровые технологии в социально-педагогической деятельности» относится к вариативной части основной образовательной программы.

Для освоения дисциплины «Проектные и игровые технологии в социально-педагогической деятельности» студенты используют знания, умения и виды деятельности, сформированные в процессе изучения предметов «Теория обучения и воспитания», «История педагогики и образования», «Психология человека», «Психология дошкольного, младшего школьного, подросткового возраста» на предыдущем уровне образования.

Игровые технологии широко используются для решения самых разнообразных задач образования. Освоение дисциплины «Проектные и игровые технологии в социально-педагогической деятельности» является необходимой основой для изучения дисциплин вариативной части «Проектирование процесса творческого развития детей и подростков», «Основы организации внеурочной деятельности учащихся», «Педагогическая психология», дисциплины «Поликультурное образование» профессионального цикла, а также дисциплин по выбору студентов.

1.4 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение учебной дисциплины направлено на формирование компетенций:

ОПК-1 – способностью использовать закономерности и методы педагогики и психологии в профессиональной деятельности;

ПК-1 – способностью анализировать социально-педагогические явления, психолого-педагогические условия эффективности процесса воспитания, социализации и развития личности..

В результате изучения учебной дисциплины, формируя компетенцию ОПК-1, обучающиеся должны:

- знать: основные направления, подходы, теории различных видов деятельности (в т.ч. игровых и проектных); психологические и педагогические принципы обучения и воспитания;

- уметь: опираясь на теоретические основы, использовать в практической деятельности игровые и проектные технологии; анализировать принципы работы в образовательном учреждении; планировать и организовывать конкретные виды профессиональной деятельности в зависимости от потребностей образовательного учреждения;

- владеть: категориальным аппаратом психологии и педагогики; способностью реализовывать теоретические основы и игровых и проектных технологий.

В результате изучения учебной дисциплины, формируя компетенцию ПК-1, обучающиеся должны:

- знать: принципы анализа социально-педагогических явлений, психолого-педагогических условий эффективности процесса воспитания, социализации и развития личности; основные понятия и специфику игровой и проектной деятельности;

- уметь: анализировать социально-педагогические явления, психолого-педагогические условия эффективности процесса воспитания, социализации и развития личности; обосновывать принципы подбора различных видов деятельности (игровой и проектной);

- владеть: навыками анализа социально-педагогических явлений, психолого-педагогических условий эффективности процесса воспитания, социализации и развития личности; методами и формами организации игровых и продуктивных видов деятельности детей.

2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1 Распределение трудоёмкости дисциплины по видам работ

Общая трудоёмкость дисциплины составляет составляет 4 зач.ед. (144 часа), их распределение по видам работ представлено в таблице:

Вид учебной работы		Всего часов	Семестры (часы)
			3
Контактная работа, в том числе:			
Аудиторные занятия (всего):		58	58
Занятия лекционного типа		20	20
Лабораторные занятия		-	-
Занятия семинарского типа (семинары, практические занятия)		38	38
Иная контактная работа		-	-
Контроль самостоятельной работы (КСР)			
Промежуточная аттестация (ИКР)		6	6
Самостоятельная работа, в том числе:		0,2	0,2
Курсовая работа			
Проработка учебного (теоретического) материала		-	-
Выполнение индивидуальных заданий (подготовка к устному опросу, создание сравнительных таблиц, подготовка презентаций, выполнение домашних заданий)		56	56
		18	18
Подготовка к текущему контролю		2	2
Контроль:		3,8	3,8
Подготовка к экзамену		-	-
Общая трудоемкость	час.	144	144
	в том числе контактная работа	64,2	64,2
	зачетных ед.	4	4

2.2 Структура дисциплины

Распределение видов учебной работы и их трудоемкости по разделам дисциплины.

Разделы дисциплины, изучаемые в 3 семестре

№	Наименование разделов	Всего	Количество часов			
			Аудиторная работа			Внеауди- торная работа
			ЛК	ПЗ	ЛР	СР
1	2	3	4	5	6	7
1	Динамика толкования понятий «игра», «игровая деятельность» различными науками, типологии игр.	28	4	6		18
2	Психолого-педагогическая характеристика различных видов игр и методические приемы их организации.	49,8	10	14		25,8
3	Игра и игровые технологии в образовании и воспитании.	28	2	8		18
4	Проектные технологии в деятельности социального педагога.	32	4	10		18
5	Итого по 3 семестру:		20	38	0	79,8

Примечание: ЛК – лекции, ПЗ – практические занятия, СР – самостоятельная работа студента.

2.3 Содержание разделов дисциплины

2.3.1 Занятия лекционного типа

№	Наименование раздела	Содержание раздела	Форма текущего контроля
1	2	3	4
2 семестр			
1	Динамика толкования понятий «игра», «игровая деятельность» различными науками, типологии игр.	Понятия «игра», «игровая деятельность» и их толкование. Динамика отношения общества к феномену игры в истории развития человечества. Проблема игры в философии. Социальная природа игры. Основные подходы к типологии игры в философии, психологии и педагогике.	У, Т

2	Психолого-педагогическая характеристика различных видов игр и методические приемы их организации.	Психолого-педагогическая характеристика дидактических игр. Методические приемы использования игровых упражнений и дидактических игр в обучении. Психолого-педагогическая характеристика развивающих игр. Методические приемы использования развивающих в работе с разными категориями детей. Психолого-педагогическая характеристика деловых игр. Методика разработки и проведения деловых игр.	У, Т
3	Игра и игровые технологии в образовании и воспитании.	Возрастной и дифференцированный подход в организации игровой деятельности детей. Педагогический потенциал детской игры. Игра и игровые технологии в образовании и воспитании. Психолого-педагогическая характеристика детского игрового праздника.	У, Т
4	Проектные технологии в деятельности социального педагога.	Понятие «проектные технологии» и его характеристики. Метод проектов. Типология проектов. Их структурирование. Проект в системе уроков. Проект во внеурочной деятельности учащихся. Проектные технологии в деятельности социального педагога. Социальное проектирование. Сущность и содержание основных понятий. Классификация проектов. Виды проектирования. Прогнозное социальное проектирование. Методики и технологии разработки и реализации социальных проектов.	У, Т

Примечание: У – устный опрос, Т – тестирование, ПР – практическая работа.

2.3.2 Занятия семинарского типа

№	Наименование раздела	Содержание раздела	Форма текущего контроля
1	2	3	4
3 семестр			

1	Динамика толкования понятий «игра», «игровая деятельность» различными науками, типологии игр.	Практическое занятие № 1. Понятия «игра», «игровая деятельность» и их толкование. 1. Характеристики определений «игра» и «игровая деятельность» 2. Определение игры философией, педагогикой, психологией, культурологией, этнологией и другими общественными науками. Практическое занятие № 2. Динамика отношения общества к феномену игры в истории развития человечества. 1. «Интуитивный» тип игровой культуры (Аристотель, Платон, Квинтилиан, Сократ, М. Монтень, Ф. Рабле) 2. «прогностический» тип игровой культуры (Я.А.Коменский, Д.Локк, Ж.-Ж Руссо, И.Г.Песталоцци, Н.И.Пирогов, Е.Славинецкий), 3. «рационально-прагматический» тип игровой культуры (Ф.Бенеке, С.И.Гессен, Д.Дьюи, П.Ф.Каптерев, А.С.Макаренко, М. Монтессори, М.М.Рубинштейн, В.Н. Сорока-Росинский, К.Д.Ушинский, Ф. Фребель), 4. «романтический» тип игровой культуры (Ю.П.Азаров, Б. Бауэл, И. Жуков, И.П. Иванов, К. Крупская, А.Шмаков), 5. «гуманистический» и «неогуманистический» тип игровой культуры (К. Вентцель, Л. Гурлитт, В. Лай, Э. Клапаред, Ф.Паульсен, В.А. Сухомлинский, С.Т. Шацкий), 6. «Гедонистический» тип игровой культуры типы игровой культуры, демонстрирующие изменение статуса игры в обществе и ее места в образовании ребенка.	У, ПР
---	--	--	-------

		Практическое занятие № 3. Основные подходы к типологии игры в философии, психологии и педагогике. 1. Теория избытка нервных сил теория инстинктивности, функции упражнения 2. Теория функционального удовольствия, реализация врожденных влечений 3. Теория рекапитуляции и антиципации 4. Теория религиозного начала 5. Теория отдыха в игре 6. Теория духовного развития ребенка в игре теория воздействия на мир через игру 7. Теория связи игры с искусством и эстетической культурой 8. Труд как источник появления игры 9. Теория абсолютизации культурного значения игры теория социального стимулирования	
2	Психолого-педагогическая характеристика различных видов игр и методические приемы их организации.	Практическое занятие № 4. Психолого-педагогическая характеристика подвижных игр. Методические приемы организации подвижных игр. 1. Понятие «подвижные игры», виды подвижных игр, психолого-педагогические характеристики различных видов подвижных игр. 2. Специфические условия отбора подвижных игр с учетом возраста, пола, физического и интеллектуального развития детей. 3. Методика организации подвижных игр с детьми разного возраста и уровня развития. Практическое занятие № 5. Психолого-педагогическая характе-	У, ПР

		ристика дидактических игр. Методические приемы использования игровых упражнений и дидактических игр в обучении. 1. Возможности дидактической игры в развитии перцептивных способностей детей, внимания, речи, познавательных интересов. 2. Влияние дидактической игры на развитие памяти, мышления, воображения, прикладных способностей, волевых качеств детей. 3. Методика отбора дидактических игр с учетом цели урока и уровня подготовленности учащихся. 4. Методические требования к содержанию дидактических игр с учетом перспектив развивающего обучения. 5. Методика организации дидактических игр с детьми разного возраста и уровня развития. Практическое занятие № 6 Психолого-педагогическая характеристика деловых игр. Методика разработки и проведения деловых игр. 1. Назначение и основные понятия деловых игр. 2. Принципы построения и проведения деловых игр. 3. Структура деловой игры. Сценарий деловой игры. 4. Методика проведения учебных деловых игр. Практическое занятие № 7. Психолого-педагогическая характеристика развивающих игр. Методические приемы использования развивающих в работе с разными категориями детей. 1. Возможности развивающих игр в стимулировании психических процессов ребенка.	
--	--	---	--

		2. Психолого-педагогические требования и правила использования развивающих игр в педагогическом процессе. 3. Возможности простейших развивающих игр. 4. Методика организации развивающих игр с детьми разного возраста и уровня развития. Практическое занятие № 8. Психолого-педагогическая характеристика коллективных игр. Методические приемы использования коллективных игр в учебном и воспитательном процессе. 1. Возможности коллективных игр в стимулировании мотивации учения школьников. 2. Психолого-педагогическая характеристика различных видов коллективных игр. 3. Методика организации коллективных игр с детьми различного возраста и уровня развития. Практическое занятие № 9. Психолого-педагогическая характеристика ролевых и сюжетно-ролевых игр. Методические приемы организации и проведения ролевых игр с детьми разного возраста. 1. Эволюция ролевой игры. 2. Психолого-педагогическая характеристика ролевой игры. 3. Методика организации ролевых игр с дошкольниками и младшими школьниками. 4. Специфические условия разработки, организации и проведения творческо-ролевых игр подростков.	
--	--	---	--

3	Игра и игровые технологии в образовании и воспитании.	Практическое занятие № 10. Возрастной и дифференцированный подход в организации игровой деятельности детей. 1. Игры детей дошкольного возраста. 2. Игры младших школьников. 3. Подростковые игры. 4. Игры юношества и молодежи. 5. Игры взрослых. Практическое занятие № 11. Психолого-педагогическая характеристика игрового тренинга как специфической игровой формы. Методические приемы организации занятий игрового тренинга со старшими подростками и старшеклассниками. 1. Игровой тренинг как система игровых упражнений по обучению общению. Психотерапевтические цели игрового тренинга. 2. Требования к созданию условий для игрового тренинга. 3. Методические требования и методика проведения игровых упражнений по обучению общению старших подростков и старшеклассников. Практическое занятие № 12. Педагогический потенциал детской игры. 1. Воспитательная функция игры. 2. Социальная функция игры. 3. Культурно-просветительская функция игры и др.	У, ПР
---	---	--	-------

4	Игра как средство коррекции и терапии.	Практическое занятие № 13. Коррекционные игры в работе с проблемными детьми. 1. Коррекционные игры в работе с проблемными детьми. 2. Сущность и возможности игровой терапии. Практическое занятие № 14. Сущность и возможности игровой терапии. Детская игрушка, её воспитательные и развивающие возможности. 1. Понятие «игровая терапия», история её развития. 2. Психоанализ и игровая терапия. Направления в игровой терапии. 3. Народная игрушка и её воспитательное значение. 4. Психолого-педагогические и гигиенические требования к детской игрушке. 5. Типология детской игрушки. 6. Методика использования детской игрушки в воспитании и образовании.	У, ПР
---	--	---	-------

2.3.3 Лабораторные занятия.

Лабораторные занятия не предусмотрены учебным планом.

2.3.4 Примерная тематика курсовых работ

Курсовые работы не предусмотрены учебным планом.

2.4 Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

№	Вид СР	Перечень учебно-методического обеспечения дисциплины по выполнению самостоятельной работы
1	2	3
1	Подготовка к практическим (семинарским) занятиям, выполнение индивидуальных заданий (сообщений, презентаций, порт-	1. Ермаков, В.А. Психология и педагогика : учебное пособие / В.А. Ермаков. - Москва : Евразийский открытый институт, 2011. - 302 с. - ISBN 978-5-374-00168-6 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=90708 2. Гуревич, П.С. Психология и педагогика :

	фолио, терминологический словарь)	учебник / П.С. Гуревич. - Москва : Юнити-Дана, 2015. - 320 с. - (Учебники профессора П.С. Гуревича). - Библиогр. в кн. - ISBN 5-238-00904-6 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=117117 3. Кравцов, Г.Г. Психология и педагогика обучения дошкольников : учебное пособие / Г.Г. Кравцов, Е.Е. Кравцова. - Москва : МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2013. - 264 с. - ISBN 978-5-4315-0185-2 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=212168 -
2	Подготовка к самостоятельной работе	1. Гуревич, П.С. Психология и педагогика : учебник / П.С. Гуревич. - Москва : Юнити-Дана, 2015. - 320 с. - (Учебники профессора П.С. Гуревича). - Библиогр. в кн. - ISBN 5-238-00904-6 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=117117
3	Подготовка к тестированию (текущей аттестации)	1. Ермаков, В.А. Психология и педагогика : учебное пособие / В.А. Ермаков. - Москва : Евразийский открытый институт, 2011. - 302 с. - ISBN 978-5-374-00168-6 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=90708

Учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) предоставляются в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Для лиц с нарушениями зрения:

– в форме электронного документа.

Для лиц с нарушениями слуха:

– в форме электронного документа.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

– в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

3 ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки реализация компетентностного подхода предусматривает применение различных педагогических технологий обучения: личностно-ориентированное развивающее обучение, проблемное обучение, технология оценивания учебных достижений; использование в учебном процессе при изучении дисциплины активных и интерактивных форм проведения занятия: тестирование, модульное обучение, игровые технологии, мультимедиа технологии (использование видеопроектора - презентации), интернет-технологии (тест-тренажеры), которые способствуют приобретению осознанных теоретических и практических знаний, развитию мышления, формированию умений принятия оптимальных решений в сложной ситуации.

3.1 Образовательные технологии при проведении лекций

№	Тема	Виды применяемых образовательных технологий	Кол. час
1	2	3	4
1	Динамика толкования понятий «игра», «игровая деятельность» различными науками, типологии игр.	Аудиовизуальная технология, проблемное обучение.	6
2	Психолого-педагогическая характеристика различных видов игр и методические приемы их организации.	Аудиовизуальная технология, проблемное обучение.	10
3	Игра и игровые технологии в образовании и воспитании.	Аудиовизуальная технология, проблемное обучение.	2
4	Игра как средство коррекции и терапии.	Аудиовизуальная технология, интерактивная лекция, проблемное обучение.	2*
5	Игра в современной культуре детства	Аудиовизуальная технология, интерактивная лекция, проблемное обучение.	2*
	Итого по курсу		22
	в том числе интерактивное обучение*		4*

3.2. Образовательные технологии при проведении практических

занятий

№	Тема	Виды применяемых образовательных технологий	Кол. час
1	2	3	4
1.	Понятия «игра», «игровая деятельность» и их толкование.	аудиовизуальная технология, эвристическая беседа, работа в малых группах (в парах, ротационных тройках)	2
2.	Динамика отношения общества к феномену игры в истории развития человечества.	работа в малых группах (в парах, ротационных тройках)	2
3.	Основные подходы к типологии игры в философии, психологии и педагогике.	эвристическая беседа, дискуссия	2
4.	Психолого-педагогическая характеристика подвижных игр. Методические приемы организации подвижных игр.	эвристическая беседа, дискуссия	2*
5.	Психолого-педагогическая характеристика дидактических игр. Методические приемы использования игровых упражнений и дидактических игр в обучении.	репродуктивная технология, дискуссия, деловая игра, тренинг	2*
6.	Психолого-педагогическая характеристика деловых игр. Методика разработки и проведения деловых игр.	аудиовизуальная технология, дискуссия, ИМС	2*
7.	Психолого-педагогическая характеристика развивающих игр. Методические приемы использования развивающих в работе с разными категориями детей.	работа в малых группах (в парах, ротационных тройках), дискуссия	2
8.	Психолого-педагогическая характеристика коллективных игр. Методические приемы использования коллективных игр в учебном и воспитательном процессе.	дискуссия, эвристическая беседа	2*
9.	Психолого-педагогическая характеристика ролевых и сюжетно-ролевых игр. Методические приемы организации и проведения ролевых игр с детьми разного возраста.	дискуссия, эвристическая беседа	2

10.	Возрастной и дифференцированный подход в организации игровой деятельности детей.	аудиовизуальная технология, эвристическая беседа, работа в малых группах (в парах, ротационных тройках)	2
11.	Психолого-педагогическая характеристика игрового тренинга как специфической игровой формы. Методические приемы организации занятий игрового тренинга со старшими подростками и старшеклассниками. Психолого-педагогическая характеристика деловых игр.	работа в малых группах (в парах, ротационных тройках)	2*
12.	Педагогический потенциал детской игры.	эвристическая беседа, дискуссия	2
13.	Коррекционные игры в работе с проблемными детьми.	эвристическая беседа, дискуссия	2
14.	Сущность и возможности игровой терапии. Детская игрушка, её воспитательные и развивающие возможности.	репродуктивная технология, дискуссия, деловая игра, тренинг	2*
15.	Игра и игровые технологии в образовании и воспитании.	аудиовизуальная технология, дискуссия, ИМС	2
16.	Игра и телевидение. Психолого-педагогическая характеристика детского игрового праздника.	работа в малых группах (в парах, ротационных тройках), дискуссия	2*
17.	Детская игрушка, её воспитательные и развивающие возможности.	дискуссия, эвристическая беседа	2
	Итого по курсу		34
	в том числе интерактивное обучение*		14*

4. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

4.1 Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля

Рейтинговая система оценки текущей успеваемости студентов

№	Наименование раздела	Виды оцениваемых работ	Максималь- ное кол-во баллов
1	2	3	4
3 семестр			
1	Динамика толкования понятий «игра», «игровая деятельность» различными науками, типологии игр.	Практическая работа Устный опрос Ведение терминологического словаря	2 8 2
2	Психолого-педагогическая характеристика различных видов игр и методические приемы их организации.	Практическая работа Устный опрос Ведение терминологического словаря Портфолио	2 14 2 2
3	Игра и игровые технологии в образовании и воспитании.	Практическая работа Устный опрос Ведение терминологического словаря Портфолио	2 5 1 2
4	Игра как средство коррекции и терапии.	Практическая работа Устный опрос Ведение терминологического словаря Портфолио	2 4 1 2
5	Игра в современной культуре детства	Практическая работа Устный опрос Ведение терминологического словаря Портфолио	2 4 1 2
6		Компьютерное тестирование (внутрисеместровая аттестация)	40
ВСЕГО			100

4.1.1 Вопросы для устного опроса

1. Отразилось ли в последние десятилетия распространение западных традиций на игровой культуре России?
2. В чем особенность традиционных игр и игр современных детей?
3. Назовите наиболее массовые теории происхождения игры.
4. Какие ученые исследовали народные игры, кто из собирателей народных игр Вам известен?
5. С позиций каких наук происходило изучение феномена игры?
6. В чем Вы видите воспитательный потенциал игры и ее влияние на развитие детской личности?
7. Чем можно объяснить многообразие классификаций игр? Какие трудности встречаются на этом пути исследователи игры?
8. Какие педагогические функции народных игр можно выделить?
9. Какие конкретные формы объективной действительности отображает игровая деятельность?
10. Как соотносится игра и познание мира ребенком, процесс социализации? Одинаково ли оно «вчера» и «сегодня»?
11. Решению каких задач воспитания способствовала игра в русской культуре?
12. Назовите особенности ролевой игры?

4.1.2 Тестовые задания для внутрисеместровой аттестации

1. Начало разработки общей теории игры относят к трудам... (один ответ)
 - 1) Ф.Шиллера и Г.Спенсера
 - 2) А.Валлона
 - 3) Ж.Жане
2. Игра эпохи первобытного человека характеризуется тем, что она (один ответ)
 - 1) интуитивна, ненаучна
 - 2) является необязательным элементом человеческой жизни
 - 3) носит общественный характер
3. Установите соответствие теории происхождения игры и ее автора:
(на соответствие)
Левая часть(А):
 - 1) избытка сил
 - 2) воздействия через игру
 - 3) социального стимулирования
 - 4) религиозного начала
 - 5) отдыха в игреПравая часть(В):
 - 1) М.М. Рубинштейн, А.Н. Леонтьев, Д.Н. Узнадзе

- 2) М. и Э. Неймейер
- 3) Г. Спенсер, Г. Шурц
- 4) Штейнталь, Шалер, Патрик
- 5) И. Хейзинга, В.Н. Всеволодский-Гернгросс

4. Главное назначение игр - физическое развитие и воспитание будущих воинов характеризует эпоху (один ответ)

- 1) средневековья
- 2) первобытного общества
- 3) рабовладения
- 4) нового времени

5. Игры считались «выплясыванием перед дьяволом» в эпоху (один ответ)

- 1) средневековья
- 2) первобытного общества
- 3) рабовладения
- 4) нового времени

6. Проводимые в Дельфах спортивные игры и соревнования музыкальных и поэтических турниров назывались (один ответ)

- 1) Олимпийские
- 2) Спартанские
- 3) Дельфийские
- 4) Эфинеиские

7. Теорию отдыха в игре разрабатывали (один ответ)

- 1) М. и Э. Неймейер
- 2) К.Д. Ушинский, Ж.Пиаже, Н.С. Макаренко
- 3) Г. Спенсер, Г. Шурц
- 4) И. Хейзинга, В.Н. Всеволодский-Гернгросс

8. Немецкий ученый К.Гросс подразделял игровые явления на... (один ответ)

- 1) подражательные и боевые
- 2) боевые, любовные, подражательные, социальные
- 3) любовные, социальные и боевые
- 4) дидактические, спортивные, ритуальные

9. Дельфийские НЕ включали соревнования в... (один ответ)

- 1) спорте
- 2) поэтическом искусстве
- 3) музыкальном искусстве
- 4) дискуссии

10.Немецкий ученый К.Гросс является автором теории (один ответ)

- 1) предупреждения
- 2) рекапитуляции и антиципации
- 3) избытка сил
- 4) абсолютизации культурного значения игры

11.Й. Хейзинга, Х. Ортега-и-Гассет, Г. Гессе разрабатывали теорию (один ответ)

- 1) предупреждения
- 2) рекапитуляции и антиципации
- 3) избытка сил
- 4) абсолютизации культурного значения игры

12.Психологический подход исследования игры стремится (один ответ)

- 1) исследовать игру на основе обобщения данных различных наук
- 2) рассмотреть игру как символ мира в глазах человека
- 3) установить взаимосвязь между игрой, развитием и обучением

13.Для античного понимания игры было характерно мнение, что (один ответ)

- 1) воспитание основывается на множестве разнообразных игр
- 2) игры - это проявление дьявольского начала
- 3) игра не может быть средством воспитания

14.Среди игр церковных увеселителей преобладали (один ответ)

- 1) Бег, игры в амфитеатре
- 2) Хороводы и пения
- 3) Бег колесниц, кулачные бои

15.В России в настоящее время возрождаются игры периода античности, носящие название (один ответ)

- 1) Дельфийские
- 2) Спартанские
- 3) Античные
- 4) Эфинеийские

16.Деление игр на спортивные, подвижные, интеллектуальные, строительные, технические, музыкальные и др. выделяют (один ответ)

- 1) по содержанию
- 2) по функции
- 3) по дидактической цели
- 4) по уровню сложности

17. Воспитание было подчинено принципу агонистики в... (один ответ)

- 1) Спарте
- 2) Риме
- 3) Афинах
- 4) Древней Руси

18. Мнение, что «вообще не существует вида деятельности, который бы подходил под понятие игры», принадлежит (один ответ)

- 1) Эльконину
- 2) Фрейдю
- 3) Блонскому
- 4) Спенсеру

19. В эпоху первобытности игра зарождалась в форме... (один ответ)

- 1) подражания
- 2) релаксации
- 3) обучения
- 4) планирования

20. Муниципальные и общественные игры были распространены в (один ответ)

- 1) Древнем Египте
- 2) Древнем Риме
- 3) Древней Греции
- 4) Древней Руси

21. В эпоху Возрождения этот мыслитель предлагал «не держать детей запозухой», поскольку это расслабляет детей (один ответ)

- 1) Т. Кампанелла
- 2) В. Де Филitre
- 3) М. Монтень
- 4) Т. Мор

22. Дельфийские игры принадлежат эпохе (один ответ)

- 1) средневековья
- 2) первобытного общества
- 3) рабовладения
- 4) нового времени

23. Панафинейские игры были утверждены в (один ответ)

- 1) 1922 г.
- 2) VII в. До н.э.
- 3) 566 г.
- 4) XV в.

24.Игру как коллективно творческое дело рассматривал (один ответ)

- 1) А.С. Макаренко
- 2) Г. Спенсер, Г. Шурц
- 3) М. и Э. Неймейер

25.В советский период исследованием феномена игры занимались (один ответ)

- 1) А.С. Макаренко, Н. Крупская, Н.П. Анисеева
- 2) К.Д.Ушинский, А.С.Макаренко, Д.Б. Эльконин, Е.А. Репринцева
- 3) К.Д.Ушинский, А.С.Макаренко, Л.С. Выготский, Л.Н. Толстой

26.Обязательными материалами в методическом обеспечении игры являются: (один ответ)

- 1) исходная информация об игре, методическая рекомендация, набор различных форм документации
- 2) назначение экспертов определения задач, предоставление литературы
- 3) предоставление системы оценивания, проведения консультаций, назначение экспертов
- 4) методические рекомендации, проведение консультаций, подведение итогов

27.Род игровых методов обучения, основанных на моделировании структурно-функционального строения учебно-профессиональной деятельности, называется (один ответ)

- 1) операциональной игрой
- 2) ролевой игрой
- 3) организационно-деятельной игрой
- 4) интеллектуальной игрой

28.Способы взаимосвязанной деятельности педагога и обучаемых, направленные на достижение учебно-воспитательных целей - это (один ответ)

- 1) план обучения
- 2) метод обучения
- 3) обратная связь
- 4) учебная деятельность

29.Психолого-педагогическая концепция технократического воспитания, под которым понимается воспитание, базирующееся на новейших достижениях науки о человеке, использовании современных методов исследования его интересов, потребностей, способностей, факторов, детерминирующих поведение (один ответ)

- 1) прагматизм
- 2) неопозитивизм

- 3) экзистенциализм
- 4) неотомизм
- 5) бихевиоризм

30. Экскурсия является (один ответ)

- 1) формой организации обучения и воспитания
- 2) педагогическим приемом
- 3) методом стимулирования деятельности

31. Розыгрыш - это (один ответ)

- 1) игровое действие, эстетический смысл которого - неожиданность результата
- 2) это театрализованное представление, основой которого являются игры, конкурсы, забавы, розыгрыши.
- 3) массовая форма игрового действия, связанная с музыкально-ритмическими или пластическими играми.

2. 32. Одно из главных педагогических требований к игрушке (один ответ)

- 1) Оформление игрушки
- 2) Игрушка должна содействовать развитию ребёнка
- 3) содержание игрушки

33. Автор теории социального стимулирования (один ответ)

- 1) М. и Э. Неймейер
- 2) Саттон-Смита
- 3) А. Гомм

4. 34. А. Гомм делит все игры на две группы... (один ответ)

- 1) драматические и игры, построенные на ловкости и удаче
- 2) коллективные и развивающие игры

35. Соотнесите приемы оформления драматических игр (А. Гомм)
(на соответствие)

Левая часть(А):

- 1) горизонтальные
- 2) вертикальные

Правая часть(В):

- 1) линейное, круговое, арочное, спиральное и произвольное.
- 2) игры свадебные; игры, построенные на уходе и любви; игры «в крепость»; погребальные игры; земледельческие; торговые; религиозные; табу; природные; игры с угадыванием; колдовством; жертвоприношением; подражание спорту; подражание животным; игры с ведьмами и похищением детей; рыболовные; сбивание масла; угадывание; борьба и состязание;

игры с пением и танцами; игры в прятание и поиски; чехарда; жмурки; фанты; игры с мячом. Эта классификация дана вне какой-либо логики.

36. Выберите лишнее: А. Е. Покровский группирует «детские игры» по следующим структурным блокам... (один ответ)

- 1) игры с игрушками
- 2) хороводные игры
- 3) игры на свежем воздухе
- 4) игры с пением
- 5) игры без игрушек

7. 37. Типологии В. Н. Всеволодского-Гернгросса состоит в том, что... (один ответ)

- 1) она строится на идее современного происхождения и развития различных видов игр
- 2) она строится на идее исторического происхождения и развития различных видов народных игр

8. 38. Автор, выделяющий два основных типа игр: игры с фиксированными, открытыми правилами и игры со скрытыми правилами. (один ответ)

- 1) О. С. Газман
- 2) Э. Берн
- 3) Й. Хёйзинг

9. 39. В педагогической литературе принято различать игры...

Несколько вариантов ответа
(несколько ответов)

- 1) ролевые
- 2) сюжетные
- 3) подвижные
- 4) предметные
- 5) дидактические
- 6) коллективные

10. 40. Подвижные игры делятся на... (один ответ)

- 1) элементарные и сложные
- 2) развивающие и простые

11. 41. Автор в своем труде «Психология игры» решающий вопрос о возникновении сюжетно-ролевой игры и об особенностях ее в разные периоды дошкольного детства (один ответ)

- 1) А. Гомм
- 2) Е. Е. Кравцова
- 3) Д. Б. Эльконин

12. 42. В каком году была создана интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» (один ответ)

- 1) 1899 г.
- 2) 1981 г.
- 3) 1975г.

13. 43. Автор, создавший интеллектуальную игру «Что? Где? Когда?» (один ответ)

- 1) К. С. Скорницкий
- 2) А. З. Иванов
- 3) В.Я. Ворошилов

14. 44. Этапы проведения и организации деловых игр... (один ответ)

- 1) Вводная теоретическая часть в форме лекции или самостоятельного изучения необходимого теоретического материала.
- 2) Моделирование игры:
- 3) Подведение итогов игры, подробный анализ, оценка ее роли и значение.
- 4) Проведение игры в соответствии с разработанной моделью
- 5) все ответы верны

15. 45. При проведении деловых игр возможно возникновение следующих трудностей: (один ответ)

- 1) Игра затягивается, так как участники не могут найти правильное решение. Ведущий должен ввести дополнительные средства, помогающие участникам достичь цели
- 2) Участники не вступают в игру или вступают в нее формально
- 3) Игровые действия не развиваются, поскольку участники не могут наладить взаимодействие. В таком случае следует уточнить роли, повторно сформулировать задачи
- 4) Игра переходит в конфликтную ситуацию
- 5) все ответы верны

46. В деловой игре существуют следующие этапы: (один ответ)

- 1) информационный
- 2) проблемный
- 3) оценочный
- 4) поведенческий
- 5) все ответы верны

16. 47. По форме тренинг состоит из следующих структурных блоков: (выберите лишнее) (один ответ)

- 1) Теоретический материал.

- 2) Показательные эксперименты
- 3) Case Study - проигрывание и анализ конкретных ситуаций.
- 4) Групповые и индивидуальные упражнения
- 5) Система объективной (видеосъемка), промежуточной (ведущие тренинга) и субъективной (участники группы) обратной связи каждому участнику тренинга
- 6) Ролевые игры
- 7) коллективные игры

17. 48. С замыслом игры появляются у ребенка... (один ответ)

- 1) 2года
- 2) 4 года
- 3) 3 года

18. 49.Автор, пытающийся показать, что различные виды игровой деятельности чрезвычайно далеко стоят друг от друга, или, как он выражался, имеют в психологическом отношении мало общего... (один ответ)

- 1) П.П. Блонский
- 2) К. Гросс
- 3) А. Вейс

19. 50.Автор, полагающий, что игра есть только общее название для самых разнообразных деятельностей ребенка... (один ответ)

- 1) П.П. Блонский
- 2) К. Гросс
- 3) А. Вейс

20. 51.Автор, понятия Ernstspiel (серьезная игра) , которое применил его к подростковому возрасту, указывая на то, что такие игры носят переходный характер между игрой и серьезным отношением к действительности и являются специфическим видом деятельности... (один ответ)

- 1) В.Штерн
- 2) А. Вейс
- 3) А.Гомбургер

52.С точки зрения философии, игра это- (один ответ)

- 1) вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в результатах, а в самом процессе;
- 2) вид деятельности, заключающийся в приобретении высших духовных ценностей;
- 3) вид продуктивной деятельности

53.Согласно теории К.Гросса, игра представляет собой- (один ответ)

- 1) непреднамеренное самообучение, особенно необходимое для человека в раннем возрасте;
- 2) непродуктивный вид деятельности;
- 3) преднамеренное обучение, необходимое для человека на протяжении всей жизни.

54.В отечественной психологии игровую деятельность изучали: (один ответ)

- 1) Выготский, Леонтьев, Эльконин и др;
- 2) Пол Экман, Лазарев, Дружинин;
- 3) Андреева, Свеницкий, Толстой.

55.Игры в эпоху Средневековья подразделялись на: (один ответ)

- 1) Настольные, подвижные, игры на открытом воздухе
- 2) компьютерные, ролевые, дидактические
- 3) Дидактические, подвижные, игры в таблички

56.Ведущая деятельность в дошкольном возрасте- (один ответ)

- 1) игра
- 2) манипулирование взрослыми
- 3) выполнение домашних заданий

57.Что характерно в игре младших дошкольников? (один ответ)

- 1) имитация предметной деятельности
- 2) моделирование реальных отношений между людьми
- 3) подчинение правилам, вытекающим из роли

58.Сюжет - (один ответ)

- 1) возможность взять на себя роль
- 2) участвующие дети, куклы, др. игрушки
- 3) та сфера действительности, которая отражается в игре

59.Что является отличительной особенностью сюжетно-ролевой игры? (один ответ)

- 1) то, что её создают сами дети, а их игровая деятельность носит ярко выраженный самостоятельный и творческий характер
- 2) от детей не требуется использование творческих способностей, самостоятельности
- 3) участниками являются исключительно предметы и игрушки

60.Начинать знакомство детей с раскрашиванием картинок карандашами или красками лучше: (один ответ)

- 1) с 2 лет

- 2) с 5 лет
- 3) с 4-6 лет
- 4) все ответы верны

61. Роль игры в развитии психики: (один ответ)

- 1) в игре ребенок учится полноценному общению со сверстниками
- 2) в игре формируются первые нравственные чувства
- 3) в игре зарождаются новые виды продуктивной деятельности
- 4) все ответы верны

62. В компьютерных ролевых играх (один ответ)

- 1) Нередко такие игры рассчитаны на одного игрока и имеют предписанный сюжет
- 2) игроки физически участвуют в событиях игры.
- 3) действие происходит в воображении участников

63. _____ был первым автором, который попытался внести ясность в вопрос определения игры. Он пытался классифицировать детские игры и найти новый подход к ним. (один ответ)

- 1) К. Гросс
- 2) П.П. Блонский
- 3) А. Вейс

64. Автор игровых программ («Лечебная педагогика»)? (один ответ)

- 1) А.Г. Каган
- 2) Т.В. Плотникова
- 3) А.Вейс

65. Минусом современных игр можно назвать: (один ответ)

- 1) внешний вид современных игрушек
- 2) военная тематика игр
- 3) опасность для здоровья ребенка
- 4) виртуальность игр
- 5) все ответы верны

66. _____ одним из первых обратил внимание на то, что игрушка - это своеобразная школа воспитания чувств ребёнка. "Дитя искренне привязывается к своим игрушкам, любит их горячо и нежно, и любит в них не красоту их, а те картины воображения, которые само же к ним привязало". (один ответ)

- 1) К.Д. Ушинский
- 2) Макаренко
- 3) Толстой
- 4) Амонашвили

67. Дидактические игры - (один ответ)

- 1) коллективная, деятельность, когда участники объединены решением организационно-воспитательной задачи.
- 2) деятельность, связанная с манипулированием предметами игры
- 3) это активная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов.

68. Игровые технологии делятся на: (один ответ)

- 1) физические ;
- 2) интеллектуальные ;
- 3) трудовые ;
- 4) социальные;
- 5) все ответы верны
- 6) психологические.

69. По игровой методике игры делятся на (один ответ)

- 1) предметные;
- 2) сюжетные;
- 3) все ответы верны
- 4) имитационные.
- 5) деловые;
- 6) ролевые;

70. Имитационные, операционные игры относятся к (один ответ)

- 1) деловым играм
- 2) ролевым
- 3) коллективным

71. Игры упражнения, игры путешествия, игры соревнования можно отнести к? (один ответ)

- 1) дидактическим играм
- 2) деловым играм
- 3) верного ответа нет

72. Кто был первым автором, который попытался внести ясность в вопрос определения игры. (один ответ)

- 1) К. Гросс
- 2) А. Вейс
- 3) Д.Б. Эльконин
- 4) П.П. Блонский

73. Ввёл в психологию понятие Ernstspiel (серьёзная игра) и применил его к подростковому возрасту.... (один ответ)

- 1) В.Штерн
- 2) А.Гомбургер
- 3) Д.Б. Эльконин
- 4) П.П. Блонский

74.В стремлении к, играм и состязаниям греки преодолевали даже грани_цы страны, проводя раз в четыре года Панафинейские игры, утвержденные вносившие международный характер. (один ответ)

- 1) 566 году до н.э
- 2) 456 году н.э.
- 3) 456 году до н.э.
- 4) 566 году н.э.

75.Главное назначение игр - физическое развитие и воспитание будущих воинов (один ответ)

- 1) в Спарте - VIв. до н.э.
- 2) в Афинах - Vв. до н.э.
- 3) в Китае - Vв. до н.э.
- 4) Индии- Vв. н.э.

76.Наставник детей французского короля, автор трактата «О воспитании знатных детей (один ответ)

- 1) В.Штерн
- 2) А.Гомбургер
- 3) Винсент де Бове
- 4) Д.Б. Эльконин

77.В каком возрасте посвящали в оруженосцы. (один ответ)

- 1) 15 лет
- 2) 14 лет
- 3) 16 лет
- 4) 13 лет

78.В каком возрасте происходило посвящение в рыцари. (один ответ)

- 1) 16
- 2) 18
- 3) 25
- 4) 21

79.Идеи проектного обучения в России возникли под руководством (один ответ)

- 1) Шацкого С.Т.
- 2) Леонтьева А.Н.

- 3) Выготского Л.С.
- 4) Проектова П.Т.

80. Установите соответствие по современной классификации учебных проектов сделанной на основе доминирующей (преобладающей) деятельности учащихся

(на соответствие)

Левая часть(А):

- 1) практико-ориентированный проект
- 2) исследовательский проект
- 3) информационный проект
- 4) творческий проект
- 5) ролевой проект

Правая часть(В):

- 1) от учебного пособия до пакета рекомендаций по восстановлению экономики страны
- 2) исследование какой-либо проблемы по всем правилам научного исследования
- 3) сбор и обработка информации по значимой проблеме с целью ее презентации широкой аудитории
- 4) максимально свободный авторский подход в решении проблемы. Продукт - альманахи, видеофильмы, театрализации, произведения изобразительно-прикладного искусства и т.п
- 5) литературные, исторические и т.п. деловые ролевые игры, результат которых остается открытым до самого конца

Правильные ответы:

81. Когда была создана придворная школа под названием «Дом радости».
(один ответ)

- 1) 20-е годы XV века
- 2) 20-е годы XX века
- 3) 40-е годы XV века
- 4) 60-е годы XV века

82. Сопоставьте теории и их авторов

(на соответствие)

Левая часть(А):

- 1) теория избытка нервных сил
- 2) теория функционального удовольствия, реализация врожденных влечений
- 3) теория духовного развития ребенка в игре

Правая часть(В):

- 1) (Г. Спенсер, Г. Шурц);
- 2) (К. Бюлер, З. Фрейд, А. Адлер);

3) (К.Д. Ушинский, Ж. Пиаже, Н.С. Макаренко, К. Левин, Л.С. Выготский, В.А. Сухомлинский, Д.Б. Эльконин);

83.Немецкий исследователь разделявший игровые явления на четыре группы: боевые, любовные, подражательные, социальные. Группировка игр по таким видам построена на разнородных критериях, прежде всего на идее социальной деятельности. (один ответ)

- 1) К. Гросс
- 2) А. Гомм
- 3) В.Н.Всеволодский-Гернгросс
- 4) Ж. Пиаже

84.Массовая форма игрового действия, связанная с музыкально-ритмическими или пластическими играми. Например, в песне «В лесу родилась елочка» вместо буквы «р» играющие хлопают в ладоши. (один ответ)

- 1) игра
- 2) театральное представление
- 3) забава
- 4) розыгрыш

85.Известный французский ученый утверждавший, что все игры, даже самые простые, имеют много общих элементов с работой ученого (один ответ)

- 1) Гуарино Гуарини
- 2) Франсуа Рабле
- 3) Мишель Монтень
- 4) Луи де Броль

86.Педагогические игры делятся на (отметьте лишнее) (один ответ)

- 1) физические ;
- 2) интеллектуальные ;
- 3) социальные;
- 4) трудовые ;
- 5) психологические.
- 6) развлекательные

87.По игровой методике игры делятся на (отметьте лишнее) (один ответ)

- 1) шуточные
- 2) имитационные.
- 3) деловые;
- 4) сюжетные;
- 5) ролевые;
- 6) предметные;

88. В структуру игры не входят: (один ответ)

- 1) Игровые действия как средство реализации этих ролей;
- 2) Сюжет - область действительности, условно воспроизводимая в игре.
- 3) Роли, взятые на себя играющими;
- 4) Концовка, показывающая победителя и проигравшего.
- 5) Реальные отношения между играющими;

89. Модель реального процесса, проводимая в движение решениями, принимаемыми её участниками. Эту игру можно рассматривать также как моделирование реальной деятельности специалиста в искусственно воссозданных условиях. Она требует от участников соответствующих знаний и навыков (один ответ)

- 1) деловая игра
- 2) развивающая игра
- 3) физическая игра
- 4) шуточная игра

90. Новый толчок к пониманию интеллектуальных игр дала созданная журналистом и художником В.Я. Ворошиловым (1930-2001) в 1975 году телевизионная игра: (один ответ)

- 1) КВН
- 2) Кто хочет стать миллионером?
- 3) сто к одному
- 4) «Что? Где? Когда».

91. Автор труда «Психология игры» в котором решался вопрос о возникновении сюжетно-ролевой игры и об особенностях ее в разные периоды дошкольного детства. Детям разных возрастов предлагалось играть в «самых себя», в «мам и пап», в «своих товарищей» был.... (один ответ)

- 1) А.Гомбургер
- 2) Франсуа Рабле
- 3) Д.Б. Эльконин
- 4) Мишель Монтень

92. Проект от лат. "projektus" означает буквально (один ответ)

- 1) "выброшенный вперед"
- 2) "проекция на экран"
- 3) "заброшенный назад"
- 4) "проблем с сознанием, явлении"

93. Комплекс дидактических, психолого-педагогических и организационно-управленческих средств, позволяющих, прежде всего, сформировать проектную деятельность учащегося, (один ответ)

- 1) проектное обучение
- 2) организационно-дидактический метод
- 3) проективная методика
- 4) деловая игра

94.Идея повышения эффективности обучения учащихся посредством тщательно ими спланированной интересующей их деятельности принадлежит (один ответ)

- 1) В. Кильпатрику
- 2) Дж.Дьюи
- 3) Е. Пархерсту
- 4) М.Макаренко

95. Монопроекты реализуются (один ответ)

- 1) в рамках одного учебного предмета или одной области знания
- 2) в максимально свободном авторском подходе в решении проблемы.
- 3) во внеурочное время под руководством специалистов из разных областей знания

96. Исключите лишний тип проектов (по Саймону) (один ответ)

- 1) проекты-формулировки
- 2) проекты-сообщения или исследовательские проекты
- 3) проекты-интервью
- 4) проекты-производство
- 5) проекты - ролевые игры

100.Установите соответствие по современной классификации учебных проектов сделана на основе доминирующей (преобладающей) деятельности учащихся

(на соответствие)

Левая часть(А):

- 1) практико-ориентированный проект
- 2) исследовательский проект
- 3) информационный проект
- 4) творческий проект
- 5) ролевой проект

Правая часть(В):

- 1) от учебного пособия до пакета рекомендаций по восстановлению экономики страны
- 2) исследование какой-либо проблемы по всем правилам научного исследования

- 3) сбор и обработка информации по значимой проблеме с целью ее презентации широкой аудитории
- 4) максимально свободный авторский подход в решении проблемы
- 5) литературные, исторические и т.п. деловые ролевые игры, результат которых остается открытым до самого конца

101. Установите соответствие по современной классификации учебных проектов сделанной на основе доминирующей (преобладающей) деятельности учащихся

(на соответствие)

Левая часть(А):

- 1) практико-ориентированный проект
- 2) исследовательский проект
- 3) информационный проект
- 4) творческий проект
- 5) ролевой проект

Правая часть(В):

- 1) от учебного пособия до пакета рекомендаций по восстановлению экономики страны
- 2) исследование какой-либо проблемы по всем правилам научного исследования
- 3) сбор и обработка информации по значимой проблеме с целью ее презентации широкой аудитории
- 4) максимально свободный авторский подход в решении проблемы. Продукт - альманахи, видеофильмы, театрализации, произведения изобразительно-прикладного искусства и т.п
- 5) литературные, исторические и т.п. деловые ролевые игры, результат которых остается открытым до самого конца

Правильные ответы:

102. Это автор говорит, что критерием игры является наличие мнимой ситуации. Это ситуация, в которой имеет место расхождение мнимого поля и поля смыслового. (один ответ)

- 1) Л.С.Выгодский
- 2) К. Гросс
- 3) П.П. Блонский
- 4) А. Вейс

103. Кто из авторов полагает, что игра есть только общее название для самых разнообразных деятельности ребенка, что «игры вообще» не существует, не существует вида деятельности, который бы подходил под это понятие, ибо само понятие игры есть понятие взрослых, для ребенка же все серьезно. (один ответ)

- 1) П.П. Блонский

- 2) К. Гросс
- 3) Л.С.Выгодский
- 4) А. Вейс

105.Какой из авторов был первым, который попытался внести ясность в вопрос определения игры и классифицировать детские игры и найти новый подход к ним. (один ответ)

- 1) К. Гросс
- 2) Л.С.Выготский
- 3) П.П.Блонский
- 4) А. Вейс

106.Игра, возникшая на ранних этапах развития человеческого общества, пережила первобытную культуру и получила толчок для своего дальнейшего развития (один ответ)

- 1) в эпоху рабовладения
- 2) в эпоху возрождения
- 3) в средние века
- 4) в эпоху первобытности

107.Какому обществу в эпоху рабовладения было характерным пристрастие ко всякого рода состязаниям и играм, вечная погоня за славой и стремление всегда и во всем быть первыми; особая подвижность и пластичность внутреннего мира, постоянная готовность к переменам, способность к быстрой адаптации в постоянно меняющихся житейских ситуациях. (один ответ)

- 1) Греческому
- 2) Спартанскому
- 3) Афинскому
- 4) Восточному

109.В какой империи зрелищные массовые игры становятся элементом культуры. Широкое распространение получают игры в цирке, игры в амфитеатре, театральные представления, игры на стадион. (один ответ)

- 1) Римской
- 2) Афинской
- 3) Спартанской
- 4) Восточной

111.В каком веке игра стали рассматриваться как «выпячивание перед дьяволом», как антипод смирения, покорности? (один ответ)

- 1) в средние века
- 2) в эпоху возрождения

- 3) в эпоху рабовладения
- 4) в эпоху просвещения

112.Какая концепция стремится исследовать столь сложный феномен, каким является игра, на основе обобщения данных различных наук. Ярким примером этой концепции является теория игры, разработанная Саттон-Смитом, который интегрирует в своей теории массу сведений из других, совершенно различных наук, чтобы с их помощью объяснить структуру игры и иметь представление о ее функции (один ответ)

- 1) Интеграционная
- 2) Философская
- 3) Антропологическая
- 4) Антропоцентрическая

113..... - это модель реального процесса, проводимая в движение решениями, принимаемыми её участниками. игру можно рассматривать также как моделирование реальной деятельности специалиста в искусственно воссозданных условиях. (один ответ)

- 1) Деловая
- 2) Коллективная
- 3) Сюжетно-ролевая
- 4) Развивающая

114.Это специальный способ организации познавательной деятельности учеников, предусматривающий установку потребностей людей, формирование продукта труда в соответствии с данными потребностями, а также результат проведенного исследования. (один ответ)

- 1) Метод проектов
- 2) Метод психологии
- 3) Педагогический метод

115.Комплекс организационных приемов и операций, которые направлены на изготовление, эксплуатацию изделия с оптимальными затратами, и обусловленных текущим уровнем развития техники, науки и общества в целом это (один ответ)

- 1) Технология
- 2) Средство
- 3) Метод
- 4) Увлечение

116.Составные части 5 «П» (один ответ)

- 1) Проблема, Проектирование, Поиск информации, Продукт, Презентация
- 2) Проект, Предмет, Преподавание, Пересказ, Предложение Проблемы

- 3) Поиск, Производство, Потребительство, Презентация, Проблема
- 4) Проблема, План, Перспектива, Презентация, Продолжение

117.Технология программного обучения - (один ответ)

- 1) это такое обучение, при котором происходит усвоение программированного учебного материала с помощью обучающих устройств, преподносимый материал подается в строго алгоритмичном порядке сравнительно небольшими порциями учебной информации.
- 2) искусственно созданный объект в виде схемы, таблицы, чертежа и т. п., который, будучи аналогичен исследуемому объекту, отображает и воспроизводит в более простом, уменьшенном виде структуру, свойства, взаимосвязи и отношения между элементами исследуемого объекта.
- 3) прообраз какого-либо объекта, вида деятельности, а проектирование превращается в процесс создания проекта.
- 4) Целенаправленное развитие человека, включающее освоение культуры, ценностей и норм общества

118.Мозговая атака, это - (один ответ)

- 1) метод группового обучения и стимулирования познавательной активности, основанный на процессе совместного разрешения поставленных в ходе организованной дискуссии проблем.
- 2) максимальное развитие индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта жизнедеятельности
- 3) система философии, условий, методов, приемов и форм воспитания, обеспечивающих творческое развитие коллектива на принципах гуманизма.
- 4) альтернативная технология, которая противопоставляется классно-урочной системе, при которой не даются готовые знания, а используется технология защиты индивидуальных проектов.

119.Творчество, это - (один ответ)

- 1) деятельность, результатом которой является создание новых материальных и духовных ценностей
- 2) сбор и обработка информации по значимой проблеме с целью ее презентации широкой аудитории
- 3) массовая форма игрового действия, связанная с музыкально-ритмическими или пластическими играми
- 4) все ответы верны

120.Технология совместного научного исследования - (один ответ)

- 1) предназначена для развития творческого или критического мышления, формирования опыта и инструментария учебно-исследовательской деятельности, поиск и определение личностных смыслов

- 2) системный метод планирования, применения и оценивания всего процесса обучения и усвоения знаний путем учета человеческих и технических ресурсов и взаимодействия между ними
- 3) альтернативная технология, которая противопоставляется классно-урочной системе, при которой не даются готовые знания, а используется технология защиты индивидуальных проектов.
- 4) метод группового обучения и стимулирования познавательной активности, основанный на процессе совместного разрешения поставленных в ходе организованной дискуссии проблем.

121. Технологии коллективной творческой деятельности - (один ответ)

- 1) это система философии, условий, методов, приемов и организационных форм воспитания, обеспечивающих формирование и творческое развитие коллектива взрослых и детей на принципах гуманизма
- 2) предназначена для развития творческого или критического мышления, формирования опыта и инструментария учебно-исследовательской деятельности, поиск и определение личностных смыслов
- 3) максимальное развитие индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта жизнедеятельности
- 4) игровое действие, эстетический смысл которого - неожиданность результата

122. Технология личностного ориентирования обучения - (один ответ)

- 1) это максимальное развитие индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта жизнедеятельности
- 2) это театрализованное представление, основой которого являются игры, конкурсы, забавы, розыгрыши
- 3) предназначена для развития творческого или критического мышления, формирования опыта и инструментария учебно-исследовательской деятельности, поиск и определение личностных смыслов
- 4) технология назначения экспертов для определения задач

124. Ключевые компетенции относятся: (один ответ)

- 1) К определенному кругу учебных предметов и образовательных областей
- 2) К типу взаимодействия между преподавателями и обучающимися и между обучающимися
- 3) К общему (метапредметному) содержанию образования
- 4) К сопровождению учащихся в процессе создания ими конкретного продукта.

125.Обучение действию на основе определенного вида профессиональной деятельности, цель обучения достигается через действия обучающихся: (один ответ)

- 1) Модульные технологии;
- 2) Игровые технологии;
- 3) Технологии концентрированного обучения;
- 4) Технологии проблемного обучения.

126.Совокупность содержания обучения по конкретной модульной единице, которая включает в себя систему управления учеб деятельностью и систему контроля ЗУН по конкретному содержанию называется: (один ответ)

- 1) Обучающий модуль
- 2) Модульная программа
- 3) Модульная технология

127.Из приведённых примеров найдите правильный ответ: инновации - это... (один ответ)

- 1) Нововведение, изменение внутри системы.
- 2) Проведение урока нетрадиционным методом.
- 3) Внесение новшеств на урок.
- 4) Все ответы верны.

128.В переводе с латинского слово «стандарт» означает (один ответ)

- 1) Образец, норма, мерило.
- 2) Путь, способ, следование.
- 3) Основа, первоначало, становление.
- 4) Оболочка, содержание, форма.

129.Структура системы - это: (один ответ)

- 1) совокупность элементов и связей между ними
- 2) описание системы, отображающее определенную группу ее свойств
- 3) совокупность подсистем
- 4) порядок системы

130.Укажите виды образования. (один ответ)

- 1) Дошкольное, начальное, общее среднее, средне специальное и профессиональное, высшее, послевузовское, повышение квалификации, внешкольное.
- 2) Дошкольные учреждения, начальная школа, средне образовательная школа, средне специальные лицеи и профессиональные колледжи, высшие учебные заведения.
- 3) Начальное, общее среднее, средне специальное и профессиональное, высшее, послевузовское.

131. Игры, способствующие развитию физических и интеллектуальных сил человека. (один ответ)

- 1) спортивные
спортивные
- 2) деловые
- 3) ролевые
- 4) художественные

132. Игры, воспроизводящие действия других людей, животных и т. п. (один ответ)

- 1) ролевые
- 2) деловые
- 3) спортивные
- 4) художественные

133. - это модель реального процесса, проводимая в движение решениями, принимаемыми её участниками. игру можно рассматривать также как моделирование реальной деятельности специалиста в искусственно воссозданных условиях. (один ответ)

- 1) Деловая
- 2) Коллективная
- 3) Сюжетно-ролевая
- 4) Развивающая

134. Игры, воссоздающие предметное и социальное содержание профессиональной деятельности, моделирующие систему отношений, характерных для определенного вида деятельности. (один ответ)

- 1) деловые
- 2) спортивные
- 3) ролевые
- 4) художественные

135. выделяет следующие черты, присущие большинству игр: творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»); эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»); наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития. (один ответ)

- 1) А) С.А. Шмаков
А) С.А. Шмаков
- 2) С.А. Смирнов
- 3) Д.Б. Эльконин
- 4) Н.Н. Богомолова

136. Выберите ответ не соответствующий утверждению: В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая технология используется в следующих случаях: (один ответ)

- 1) в качестве технологии мешающей педагогической деятельности.
- 2) как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии
- 3) в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета
- 4) в качестве технологии занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля)

137. Метод проектов возник еще в начале прошлого столетия в США, его называли также методом ... (один ответ)

- 1) проблем
- 2) развития
- 3) обучения
- 4) образования

138. Под руководством русского педагога С.Т. Шацкого была организована небольшая группа сотрудников, пытавшаяся активно использовать проектные методы в практике преподавания. (один ответ)

- 1) 1910
- 1910
- 2) 1905
- 3) 1915
- 4) 1900

139. Есть несколько причин, по которым метод проектов не смог проявить себя в СССР: (один ответ)

- 1) Все утверждения верны
Все утверждения верны
- 2) чрезмерное увлечение «методом проектов» шло в ущерб другим методам обучения;
- 3) не было учителей, способных работать с проектами;
- 4) «метод проектов» неграмотно соединили с идеей «комплексных программ»;
- 5) не было разработанной методики проектной деятельности;
- 6) отменили оценки и аттестаты, а индивидуальные зачеты, существовавшие прежде, заменили коллективными зачетами по каждому из выполненных заданий.

140. Различные игры, народные танцы, драматические постановки. Цель - участие детей в групповой деятельности. (один ответ)

- 1) Проекты игр

- 2) Повествовательные проекты
- 3) Экскурсионные проекты
- 4) Конструктивные проекты

141.Целесообразное изучение проблем, связанных с окружающей природой и общественной жизнью. (один ответ)

- 1) Экскурсионные проекты
- 2) Повествовательные проекты
- 3) Проекты игр
- 4) Конструктивные проекты

142.Создание конкретного, полезного продукта: изготовление кроличьей ловушки, строительство сцены для школьного театра. (один ответ)

- 1) Конструктивные проекты
- 2) Экскурсионные проекты
- 3) Проекты игр
- 4) Повествовательные проекты

143.Цель - получить удовольствие от рассказа в самой разнообразной форме - устной, письменной, вокальной (песня), музыкальной (игра на рояле). (один ответ)

- 1) Повествовательные проекты
- 2) Экскурсионные проекты
- 3) Проекты игр
- 4) Конструктивные проекты

144.Самая свободная, естественная форма погружения человека в реальную (или воображаемую) действительность с целью ее изучения, проявления собственного «Я», творчества, активности, самостоятельности, самореализации. (один ответ)

- 1) игра
- 2) обучение
- 3) сказка
- 4) образование

145.Игра несет на себе функции : (один ответ)

- 1) все ответы верны
- 2) психотерапевтические, помогая ребенку изменить отношение к себе и другим, изменить способы общения; психическое самочувствие;
- 3) психологические, снимая напряжение и способствуя эмоциональной разрядке;
- 4) технологические, позволяя частично вывести мышление из рациональной сферы в сферу фантазии, преобразующей реальную действительность.

146. Исследовательский проект - (один ответ)

- 1) исследование какой-либо проблемы по всем правилам научного исследования;
- 2) максимально свободный авторский подход в решении проблемы. Продукт - альманахи, видеофильмы, театрализации, произведения изо или декоративно-прикладного искусства и т.п.
- 3) сбор и обработка информации по значимой проблеме с целью ее презентации широкой аудитории (статья в СМИ, информация в сети Интернет);
- 4) литературные, деловые, ролевые игры, результат которых остается открытым до самого конца.

147. Ролевой проект - (один ответ)

- 1) литературные, исторические и т.п. деловые ролевые игры, результат которых остается открытым до самого конца.
- 2) сбор и обработка информации по значимой проблеме с целью ее презентации широкой аудитории (статья в СМИ, информация в сети Интернет);
- 3) исследование какой-либо проблемы по всем правилам научного исследования;
- 4) максимально свободный авторский подход в решении проблемы. Продукт - альманахи, видеофильмы, театрализации, произведения изо или декоративно-прикладного искусства и т.п.

148. творческий проект - (один ответ)

- 1) максимально свободный авторский подход в решении проблемы. Продукт - альманахи, видеофильмы, театрализации, произведения изо или декоративно-прикладного искусства и т.п.
- 2) сбор и обработка информации по значимой проблеме с целью ее презентации широкой аудитории (статья в СМИ, информация в сети Интернет);
- 3) исследование какой-либо проблемы по всем правилам научного исследования;
- 4) литературные, исторические и т.п. деловые ролевые игры, результат которых остается открытым до самого конца.

149. Информационный проект - (один ответ)

- 1) сбор и обработка информации по значимой проблеме с целью ее презентации широкой аудитории (статья в СМИ, информация в сети Интернет);
- 2) максимально свободный авторский подход в решении проблемы. Продукт - альманахи, видеофильмы, театрализации, произведения изо или декоративно-прикладного искусства и т.п.
- 3) исследование какой-либо проблемы по всем правилам научного исследования;
- 4) литературные, исторические и т.п. деловые ролевые игры, результат которых остается открытым до самого конца.

150. Распределите этапы работы над проектом.

(на последовательность)

- 1) Постановка цели.
- 2) Обсуждение вариантов исследования, выбор способов.
- 3) Самообразование и актуализация знаний.
- 4) Продумывание хода деятельности, распределение обязанностей.
- 5) Исследование: решение отдельных задач, постановка и т.д.
- 6) Обобщение результатов и выводы.
- 7) Анализ успехов и ошибок. Коррекция.

4.1.3 Примерные задания для самостоятельной работы студентов

Самостоятельная работа № 1.

1. Разработайте интеллектуальную игру для детей различного возраста.

2. Подготовка к дидактической игре-путешествию

«Игра: от прошлого – в будущее».

Цель игры: формирование знаний студентов о развитии и совершенствовании игровых форм в истории человеческого общества.

Ролевые функции: старейшины, ораторы, гладиаторы, борцы, философы, педагоги-гуманисты, представители основных направлений и течений в педагогике («свободного воспитания», «экспериментальной педагогики», «неогуманистической педагогики» и пр.)

Правила игры: игровые модели, воссоздаваемые студентами должны соответствовать требованиям времени, эпохи, социальной ситуации развития общества, базироваться на научных теориях соответствующей исторической эпохи.

Первый этап – подготовительный – осуществляется на занятиях курса «Психология и педагогика игровой деятельности», где формируются знания студентов о динамике отношения общества к феномену игры, об изменении статуса игры в образовании.

Второй этап – организационный – предполагает «погружение» студентов в ту или иную эпоху и постижение ими форм бытования игры в ней, специфики обращения к игре как средству организации досуга, воспитания и образования. Воссоздание определенной исторической эпохи требует от студентов осознанного проникновения в специфику организации школьного дела, использования игры как средства стимулирования познания (Сократ), как средства физического развития ребенка (Платон, Аристотель), как универсального средства обучения (Я.А.Коменский, Ж.-Ж.Руссо, И.Г.Песталоцци, Н.И.Пирогов, Д.Дьюи и др.), как средства развития ребенка (Ф. Фребель, К. Ушинский, А. Макаренко, В. Сухомлинский, Б. Никитин и др.).

Третий этап: Игра-путешествие. По творческим группам разыгрываются миниатюры, отражающие специфику эпохи и место игры в ней.

3. Подготовка к дидактической игре-диспуту

4.2 Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

Студенты обязаны сдать экзамен в соответствии с расписанием и учебным планом. Экзамен по дисциплине преследует цель оценить сформированность требуемых компетенций, работу студента за курс, получение теоретических знаний, их прочность, развитие творческого мышления, приобретение навыков самостоятельной работы, умение применять полученные знания для решения практических задач.

Экзамен проводится в устной (или письменной) форме по билетам. Каждый билет содержит один теоретический вопрос и практическое задание. Экзаменатор имеет право задавать студентам дополнительные вопросы по всей учебной программе дисциплины. Время проведения экзамена устанавливается нормами времени. Результат сдачи экзамена заносится преподавателем в экзаменационную ведомость и зачетную книжку.

Оценка «отлично» выставляется, если студент:

- полно раскрыл содержание материала в области, предусмотренной программой;
- изложил материал грамотным языком в определенной логической последовательности, точно использовал терминологию;
- правильно выполнил рисунки, чертежи, графики, использовал наглядные пособия, соответствующие ответу
- показал умения иллюстрировать теоретические положения конкретными примерами из практики;
- продемонстрировал усвоение изученных сопутствующих вопросов, сформированность и устойчивость знаний;
- отвечал самостоятельно без наводящих вопросов, как на билет, так и на дополнительные вопросы.

Оценка «хорошо» выставляется, если:

- в изложении допущены небольшие пробелы, не исказившие методического содержания ответа;
- допущены один - два недочета при освещении основного содержания ответа, исправление по замечанию преподавателя;
- допущены ошибки или более двух недочетов при освещении второстепенных вопросов, легко исправленных по замечанию преподавателя.

Оценка «удовлетворительно» выставляется, если:

- неполно или непоследовательно раскрыто содержание материала, но показано общее понимание вопроса и продемонстрированы умения, достаточные для дальнейшего усвоения программного материала;
- имелись затруднения или допущены ошибки в определении понятий, чертежах, выкладках, рассуждениях, исправленных после нескольких наводящих вопросов преподавателя.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если:

- не раскрыто основное содержание учебного методического материала;
- обнаружено незнание и непонимание студентом большей или наиболее важной части дисциплины;
- допущены ошибки в определении понятий, при использовании терминологии, в рисунках, чертежах, в использовании и применении наглядных пособий, которые не исправлены после нескольких наводящих вопросов преподавателя;
- допущены ошибки в освещении основополагающих вопросов дисциплины.

4.2.1 Вопросы на зачет с оценкой (ОФО), экзамену (ЗФО)

- 1 Понятия «игра», «игровая деятельность» и их толкование.
- 2 Динамика отношения общества к феномену игры в истории развития человечества.
- 3 Проблема игры в философии.
- 4 Социальная природа игры.
- 5 Понятие о функциях детской игры.
- 6 Основные подходы к типологии игры в философии, психологии и педагогике.
- 7 Психолого-педагогическая характеристика подвижных игр.
- 8 Методические приемы организации подвижных игр.
- 9 Психолого-педагогическая характеристика дидактических игр.
- 10 Методические приемы использования игровых упражнений и дидактических игр в обучении.
- 11 Психолого-педагогическая характеристика развивающих игр.
- 12 Методические приемы использования развивающих в работе с разными категориями детей.
- 13 Психолого-педагогическая характеристика коллективных игр.
- 14 Методические приемы использования коллективных игр в учебном и воспитательном процессе.
- 15 Психолого-педагогическая характеристика ролевых и сюжетно-ролевых игр.
- 16 Методические приемы организации и проведения ролевых игр с детьми разного возраста.
- 17 Психолого-педагогическая характеристика интеллектуальных игр. Методические приемы разработки и проведения интеллектуальных игр с детьми разного возраста.
- 18 Психолого-педагогическая характеристика компьютерных игр. Возможности использования компьютерных игр в образовании.
- 19 Возрастной и дифференцированный подход в организации игровой деятельности детей.
- 20 Педагогический потенциал детской игры.
- 21 Психолого-педагогическая характеристика игрового тренинга как

специфической игровой формы. Методические приемы организации занятий игрового тренинга.

- 22 Психолого-педагогическая характеристика деловых игр. Методика разработки и проведения деловых игр.
- 23 Игра и игровые технологии в образовании и воспитании.
- 24 Характер игровой деятельности детей разного возраста.
- 25 Игра в современной культуре детства.
- 26 Коррекционные игры в работе с проблемными детьми.
- 27 Сущность и возможности игровой терапии.
- 28 Детская игрушка, её воспитательные и развивающие возможности.
- 29 Игра и телевидение
- 30 Психолого-педагогическая характеристика детского игрового праздника. Методические приемы разработки и проведения детского игрового праздника.

Устный опрос является одним из основных способов учета знаний студентов по изучаемым дисциплинам. Развернутый ответ студента должен представлять собой связное, логически последовательное сообщение на определенную тему, показывать его умение применять определения, правила в конкретных случаях.

При оценке студента надо руководствоваться следующими критериями:

- 1) полнота и правильность ответа;
- 2) степень осознанности, понимания изучаемого материала;
- 3) знание терминологии и ее правильное использование;
- 4) соответствие требованиям учебных программ по дисциплинам.

Оценка «зачтено» ставится, если студент:

- 1) свободно ориентируется в излагаемом материале, владеет базовой терминологией в объеме, предусмотренном учебной программой по дисциплине;
- 2) обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике; подкрепляет теоретические положения нетривиальными примерами, почерпнутыми из опыта самостоятельной работы над темой;
- 3) умеет структурировать содержание ответа в соответствии с поставленным вопросом; способен ответить на вопросы спонтанно, без подготовки;
- 4) владеет знанием истории вопроса, может сопоставить диахронию с синхронным состоянием языковых явлений, определить направление развития последних;
- 5) может выявить описываемые им явления в незнакомом тексте.

Оценочные средства для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья выбираются с учетом их индивидуальных психофизических особенностей.

- при необходимости инвалидам и лицам с ограниченными возможностями здоровья предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на экзамене;
- при проведении процедуры оценивания результатов обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья предусматривается использование технических средств, необходимых им в связи с их индивидуальными особенностями;
- при необходимости для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов процедура оценивания результатов обучения по дисциплине может проводиться в несколько этапов.

Процедура оценивания результатов обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья по дисциплине (модулю) предусматривает предоставление информации в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Для лиц с нарушениями зрения:

- в форме электронного документа. Для лиц с нарушениями слуха:
- в форме электронного документа.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

5. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1 Основная литература

1. Ермаков, В.А. Психология и педагогика : учебное пособие / В.А. Ермаков. - Москва : Евразийский открытый институт, 2011. - 302 с. - ISBN 978-5-374-00168-6 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=90708>
2. Гуревич, П.С. Психология и педагогика : учебник / П.С. Гуревич. - Москва : Юнити-Дана, 2015. - 320 с. - (Учебники профессора П.С. Гуревича). - Библиогр. в кн. - ISBN 5-238-00904-6 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=117117>

5.2 Дополнительная литература

1. Кравцов, Г.Г. Психология и педагогика обучения дошкольников : учебное пособие / Г.Г. Кравцов, Е.Е. Кравцова. - Москва : МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2013. - 264 с. - ISBN 978-5-4315-0185-2 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=212168>

5.3 Периодические издания

1. Вестник Московского университета. Сер. 20: Педагогическое образование. – URL: <https://elibrary.ru/contents.asp?titleid=8378>.
2. Дошкольная педагогика. – URL: <https://elibrary.ru/contents.asp?titleid=50194>.
3. Игра и дети. – URL: <https://dlib.eastview.com/browse/publication/19026/udb/1270>.
4. Литература в школе. – URL: <http://elibrary.ru/contents.asp?issueid=1372063>.
5. Народное образование. – URL: <https://elibrary.ru/contents.asp?titleid=7908>.
6. Наука и школа. – URL: <https://elibrary.ru/contents.asp?titleid=8903>.
7. Новые педагогические технологии. – URL: <http://elibrary.ru/contents.asp?issueid=1377397>.
8. Новые педагогические технологии. – URL: <https://elibrary.ru/contents.asp?titleid=48977>.
9. Обучение дошкольников. – URL: <https://dlib.eastview.com/browse/publication/18847/udb/1270>.
10. Педагогика. – URL: <https://dlib.eastview.com/browse/publication/598/udb/1270>.
11. Эксперимент и инновации в школе. – URL: <https://elibrary.ru/contents.asp?titleid=28074>.

6. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

- 1 ЭБС «Университетская библиотека ONLINE» [учебные, научные издания, первоисточники, художественные произведения различных издательств; журналы; мультимедийная коллекция: аудиокниги, аудиофайлы, видеокурсы, интерактивные курсы, экспресс-подготовка к экзаменам, презентации, тесты, карты, онлайн-энциклопедии, словари] : сайт. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=main_ub_red.
- 2 ЭБС издательства «Лань» [учебные, научные издания, первоисточники, художественные произведения различных издательств; журналы] : сайт. – URL: <http://e.lanbook.com>.
- 3 ЭБС «Юрайт» [раздел «ВАША ПОДПИСКА: Филиал КубГУ (г. Славянск-на-Кубани): учебники и учебные пособия издательства «Юрайт»] : сайт. – URL: <https://www.biblio-online.ru/catalog/E121B99F-E5ED-430E-A737-37D3A9E6DBFB>.
- 4 Научная электронная библиотека. Монографии, изданные в издательстве Российской Академии Естествознания [полнотекстовый ресурс свободного доступа] : сайт. – URL: <https://www.monographies.ru/>.
- 5 Научная электронная библиотека статей и публикаций

«eLibrary.ru» : российский информационно-аналитический портал в области науки, технологии, медицины, образования [5600 журналов, в открытом доступе – 4800] : сайт. – URL: <http://elibrary.ru>.

6 Базы данных компании «Ист Вью» [раздел: Периодические издания (на рус. яз.) включает коллекции: Издания по общественным и гуманитарным наукам; Издания по педагогике и образованию; Издания по информационным технологиям; Статистические издания России и стран СНГ] : сайт. – URL: <http://dlib.eastview.com>.

7 КиберЛенинка : научная электронная библиотека [научные журналы в полнотекстовом формате свободного доступа] : сайт. – URL: <http://cyberleninka.ru>.

8 Единое окно доступа к образовательным ресурсам : федеральная информационная система свободного доступа к интегральному каталогу образовательных интернет-ресурсов и к электронной библиотеке учебно-методических материалов для всех уровней образования: дошкольное, общее, среднее профессиональное, высшее, дополнительное : сайт. – URL: <http://window.edu.ru>.

9 Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов [для общего, среднего профессионального, дополнительного образования; полнотекстовый ресурс свободного доступа] : сайт. – URL: <http://fcior.edu.ru>.

10 Официальный интернет-портал правовой информации. Государственная система правовой информации [полнотекстовый ресурс свободного доступа] : сайт. – URL: <http://publication.pravo.gov.ru>.

11 Энциклопедиум [Энциклопедии. Словари. Справочники : полнотекстовый ресурс свободного доступа] // ЭБС «Университетская библиотека ONLINE» : сайт. – URL: <http://enc.biblioclub.ru/>.

12 Электронный каталог Кубанского государственного университета и филиалов. – URL: <http://212.192.134.46/MegaPro/Web/Home/About>.

13 СЛОВАРИ.РУ. Лингвистика в Интернете : лингвистический портал. – URL: <http://slovari.ru/start.aspx?s=0&p=3050>.

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ СТУДЕНТОВ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1 Методические рекомендации для подготовки к лекционным занятиям

Лекционный курс предполагает систематизированное изложение основных вопросов учебного плана.

На первой лекции лектор обязан предупредить студентов, применительно к какому базовому учебнику (учебникам, учебным пособиям) будет прочитан курс.

Лекционный курс должен давать наибольший объем информации и обеспечивать более глубокое понимание учебных вопросов при значительно меньшей затрате времени, чем это требуется большинству студентов на самостоятельное изучение материала

7.2 Методические рекомендации для подготовки к практическим занятиям

Практические занятия представляют собой детализацию лекционного теоретического материала, проводятся в целях закрепления курса и охватывают все основные разделы. Основной формой проведения семинаров и практических занятий является обсуждение наиболее проблемных и сложных вопросов по отдельным темам, а также решение задач и разбор примеров и ситуаций в аудиторных условиях. В обязанности преподавателя входят: оказание методической помощи и консультирование студентов по соответствующим темам курса.

Активность на практических занятиях оценивается по следующим критериям:

- ответы на вопросы, предлагаемые преподавателем;
- участие в дискуссиях;
- выполнение проектных и иных заданий;
- ассистирование преподавателю в проведении занятий

Доклады и оппонирование докладов проверяют степень владения теоретическим материалом, а также корректность и строгость рассуждений. Оценивание практических заданий входит в накопленную оценку.

7.3 Методические рекомендации для подготовки к самостоятельной работе

Для успешного усвоения курса необходимо не только посещать аудиторные занятия, но и вести активную самостоятельную работу. При самостоятельной проработке курса обучающиеся должны:

- просматривать основные определения и факты;
- повторить законспектированный на лекционном занятии материал и дополнить его с учетом рекомендованной по данной теме литературы;
- изучить рекомендованную основную и дополнительную литературу, составлять тезисы, аннотации и конспекты наиболее важных моментов;
- самостоятельно выполнять задания, аналогичные предлагаемым на занятиях;
- использовать для самопроверки материалы фонда оценочных средств;

выполнять домашние задания по указанию преподавателя. Домашнее задание оценивается по следующим критериям:

- степень и уровень выполнения задания;
- аккуратность в оформлении работы;

- использование специальной литературы;
- сдача домашнего задания в срок.

Оценивание домашних заданий входит в накопленную оценку.

7.4 Методические рекомендации для получения консультации

При всех формах самостоятельной работы студент может получить разъяснения по непонятным вопросам у преподавателя на индивидуальных консультациях в соответствии с графиком консультаций. Студент может также обратиться к рекомендуемым преподавателем учебникам и учебным пособиям, в которых теоретические вопросы изложены более широко и подробно, чем на лекциях и с достаточным обоснованием. Консультация – активная форма учебной деятельности в педвузе. Консультацию предваряет самостоятельное изучение студентом литературы по определенной теме. Качество консультации зависит от степени подготовки студентов и остроты поставленных перед преподавателем вопросов. В освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья большое значение имеет индивидуальная учебная работа (консультации) – дополнительное разъяснение учебного материала. Индивидуальные консультации по предмету являются важным фактором, способствующим индивидуализации обучения и установлению воспитательного контакта между преподавателем и обучающимся инвалидом или лицом с ограниченными возможностями здоровья.

Учебное издание

Лахин Руслан Александрович

ПРОЕКТНЫЕ И ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Методические материалы к изучению дисциплины
и организации самостоятельной работы студентов,
обучающихся по направлению
44.05.01 Педагогика и психология девиантного поведения
очной и заочной форм обучения

Подписано в печать 05.11.2018.
Формат 60x84/16. Бумага типографская. Гарнитура « Таймс»
Печ. л. 3,44. Уч.-изд. л. 2,12
Тираж 1 экз.
Заказ № 761

Филиал Кубанского государственного университета
в г. Славянске-на-Кубани
353560, Краснодарский край, г. Славянск-на-Кубани, ул. Кубанская, 200

Отпечатано в издательском центре
филиала Кубанского государственного университета в г. Славянске-на-Кубани
353560, Краснодарский край, г. Славянск-на-Кубани, ул. Коммунистическая, 2