Приложение 5

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»
Институт экономики, информационных технологий и креативных индустрий
Кафедра социальной и возрастной психологии

УТВЕРЖДАЮ:
Директор института



Т. М. Кожевникова
«17» июня 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по дисциплине Б1.В.ДВ.05.51 Практикум по игровым технологиям

Направление подготовки/специальность: 38.03.02 - Менеджмент

Профиль/направленность/специализация: Менеджмент организации

Уровень высшего образования: бакалавриат

Квалификация: Бакалавр

год набора: 2022

Тамбов, 2026

Автор программы:
Кандидат педагогических наук, Левчук Светлана Васильевна

Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 38.03.02 - Менеджмент (уровень бакалавриата) (приказ Министерства науки и высшего образования РФ от «12» августа 2020 г. № 970).

Рабочая программа принята на заседании Кафедры социальной и возрастной психологии «14» июня 2023 г. Протокол № 11

Рассмотрена и одобрена на заседании Ученого совета Института экономики, информационных технологий и креативных индустрий, Протокол от «17» июня 2026 г. № 10.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи дисциплины…… 4

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата……. 15

3. Объем и содержание дисциплины…… 15

4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства…… 18

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)…….. 24

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины…… 26

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы……. 27

1. Цели и задачи дисциплины

1.1 Цель дисциплины – формирование компетенций:

УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни

1.2 Типы задач профессиональной деятельности, к которым готовятся обучающиеся в рамках освоения дисциплины:

- информационно-аналитический
- организационно-управленческий

1.3 Дисциплина ориентирована на подготовку обучающихся к профессиональной деятельности в сферах: 07 Административно-управленческая и офисная деятельность, 08 Финансы и экономика

1.4 В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы:

Обобщенные трудовые функции / трудовые функции / трудовые или профессиональные действия (при наличии профстандарта)	Код и наименование компетенции ФГОС ВО, необходимой для формирования трудового или профессионального действия	Индикаторы достижения компетенций
	УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	Проектирует траекторию своего профессионального роста и личностного развития, расширяет свой профессиональный кругозор: приобретает и использует на практике базовые знания, умения и навыки из различных сфер профессиональной деятельности, в том числе игровых методов и технологий профессионального и личностного развития

1.5 Согласование междисциплинарных связей дисциплин, обеспечивающих освоение компетенций:

УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни

№ п/п	Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи	Форма обучения						
		Очно-заочная (семестр)						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Self skills и тьюторство				+			
2	Street данс			+				
3	Аналитическое чтение			+				
4	Бизнес-планирование в АльтИнвест				+			
5	Биология развития человека в норме и патологии				+			
6	Биржевое дело				+			
7	Бухгалтерский учет в кредитных организациях					+		

8	B2B-маркетинг: аналитика и результативное управление						+	
9	Введение в психологию кризисных состояний и отклоняющегося поведения		+					
10	Виктимология			+				
11	Военная пропаганда как информационное оружие				+			
12	Вожатский практикум				+			
13	Восстановление истории семьи по открытым информационным базам данных				+			
14	Геймификация в образовании			+				
15	Генетика человека		+					
16	Геополитика и политическая география		+					
17	Двигательный режим (инструктор по физической культуре)				+			
18	Девальвация нормы психического и личностного развития: причины и последствия				+			
19	Демографические и миграционные процессы			+				
20	Диагностика и психологические технологии профилактики отклоняющегося поведения				+			
21	Духовно-нравственное воспитание		+					
22	Зарубежная литература и вызовы современности				+			
23	Зарубежный Поп-вокал				+			
24	Защита прав человека		+					
25	Здоровье-формирующие технологии в образовательной среде		+					

26	Игровые технологии			+				
27	Институт семьи в современном обществе		+					
28	Интернет-аналитика – основа продвижения современного предприятия			+				
29	Информационные технологии в истории				+			
30	Как любить ребенка: эмоциональный компонент родительского отношения			+				
31	Коммуникация и коммуникативная компетентность		+					
32	Комплаенс в системе обеспечения безопасности бизнеса				+			
33	Комплексная экономическая безопасность бизнеса			+				
34	Компьютерная графика и дизайн		+					
35	Контроль за исполнением ремонтов в многоквартирных домах			+				
36	Коучинг эффективного общения. Техники развития эмоционального интеллекта			+				
37	Кредитование физических лиц		+					
38	Критический инструментарий для принятия решений и аргументация				+			
39	Культивирование микроорганизмов				+			
40	Латина Данс		+					
41	Лингвистическая экспертиза спорных текстов				+			
42	Литература русского зарубежья			+				

43	Личное планирование и управление рабочим временем			+				
44	Логика		+					
45	Менеджмент карьеры: как стать успешным руководителем			+				
46	Методика составления родословной			+				
47	Методы анализа информационных потребностей посетителей сайта							+
48	Методы изучения повседневности		+					
49	Методы изучения семьи				+			
50	Механизмы протекания органических реакций			+				
51	Мир современного искусства: постмодернистский проект		+					
52	Мировые войны в сравнительно-историческом ракурсе		+					
53	Модели электронной коммерции				+			
54	Моделирование инвестиционного портфеля клиента							+
55	Молекулярная микробиология и вирусология		+					
56	Молекулярно-биологические основы поведения и зависимостей		+					
57	Мотивация в коучинге				+			
58	Налогообложение бизнеса			+				
59	Нормы и правила современного этикета				+			
60	Нормы языкового общения в условиях виртуальной среды			+				
61	Общая физиология микроорганизмов			+				

62	Организационно-правовые основы деятельности некоммерческих организаций		+					
63	Организация работы с детьми				+			
64	Организация работы с семьей			+				
65	Организация работы спортивного судьи			+				
66	Организация развивающей предметно-пространственной среды				+			
67	Основные приемы эффективной работы с информацией			+				
68	Основы 3D-моделирования			+				
69	Основы академического рисунка		+					
70	Основы академической живописи			+				
71	Основы аргументации				+			
72	Основы бального танца				+			
73	Основы биологической статистики		+					
74	Основы видеоблогинга				+			
75	Основы декоративной живописи				+			
76	Основы деловой коммуникации на иностранном языке		+					
77	Основы игры на барабанной установке		+					
78	Основы игры на клавишных инструментах				+			
79	Основы игры на электрогитаре			+				
80	Основы коммуникации в интернет-пространстве		+					
81	Основы конфликтологии			+				
82	Основы копирайтинга			+				

83	Основы коучинга		+					
84	Основы логики		+					
85	Основы логопедии		+					
86	Основы медицинских знаний в адаптивной физической культуре		+					
87	Основы общей патологии и тератологии в адаптивной физической культуре			+				
88	Основы организации работы с молодежью		+					
89	Основы правильного питания			+				
90	Основы предоставления жилищно-коммунальных услуг населению		+					
91	Основы рационального природопользования		+					
92	Основы современного вокала		+					
93	Основы современных методов физического анализа вещества				+			
94	Основы судебной лингвистической экспертизы			+				
95	Основы физиологии и гигиены детей		+					
96	Основы частной патологии в адаптивной физической культуре				+			
97	Основы эффективного менеджмента			+				
98	Особенности рассмотрения семейных споров			+				
99	Особенности рассмотрения трудовых споров				+			
100	Особенности самопрезентации в цифровой среде			+				
101	Оформление результатов биологических исследований				+			
102	Оценка VBM-менеджмента						+	

103	Оценка бренда компании							+
104	Оценка кредитоспособности заемщика						+	
105	Оценка стоимости и управление портфелем бизнеса					+		
106	Педагогическая техника и мастерство		+					
107	Педагогические технологии обучения цифрового поколения				+			
108	Педагогический артистизм		+					
109	Педагогический дизайн технологий обучения				+			
110	Письменный перевод документов физических лиц			+				
111	Письменный перевод документов юридических лиц				+			
112	Планирование и организация биологических исследований			+				
113	Поведение в публичных местах			+				
114	Повседневные разговоры				+			
115	Познание себя через практическую психологию			+				
116	Познание себя через психодиагностику		+					
117	Понятие психологической травмы в современной психологии		+					
118	Посттравматическое личностное развитие: приговор или точка личностного роста			+				
119	Правовые основы природопользования			+				
120	Практикум по организации логопедической работы в дошкольном образовательном учреждении				+			

121	Проблема смысла жизни и ценности в философии			+				
122	Программирование на языке Python. Базовый курс		+					
123	Программирование на языке Python. Продвинутый курс			+				
124	Программирование на языке Python. Разработка веб-приложений с использованием Flask				+			
125	Противодействие коррупции и формирование антикоррупционного поведения личности		+					
126	Профессиональные компетенции тьютора			+				
127	Психика и мозг		+					
128	Психология благополучия, или психология счастливого человека				+			
129	Психология девиантной личности			+				
130	Психология детства		+					
131	Психология индивидуализации и тьюторство		+					
132	Психология креативности			+				
133	Психология критического мышления		+					
134	Психология молодости и зрелости				+			
135	Психология подросткового и юношеского возраста			+				
136	Психология раннего возраста			+				
137	Психология творческого саморазвития		+					
138	Психолого-педагогические основы игровых технологий		+					

139	Психофизиологические основы поведения и когнитивных функций			+				
140	Режиссура и актерское мастерство				+			
141	Речевое искусство			+				
142	Родословно-биографическое краеведение		+					
143	Русская писательская критика XIX-XXI веков		+					
144	Русский Поп-вокал			+				
145	Самоменеджмент: методики и технологии				+			
146	Самоорганизация и саморегуляция в виртуальном мире				+			
147	Саморазвитие и актерское мастерство				+			
148	Сегментирование рынка и изучение потребительских предпочтений					+		
149	Современная химия и окружающая среда		+					
150	Современные инструменты личной эффективности		+					
151	Современные информационные технологии в бизнесе					+		
152	Современные методы химического анализа в криминалистике				+			
153	Современные молекулярно-биологические и микробиологические методы в криминалистике			+				
154	Современные подходы к персональному менеджменту		+					
155	Современные экологические проблемы		+					
156	Создание интернет-ресурсов для бизнеса						+	

157	Социальные сети как коммуникационные каналы		+					
158	Стандартизация и управление качеством в ресторанном и гостиничном бизнесе				+			
159	Стартап «Art-развитие», применение методов арт-терапевтической работы в социальном проекте				+			
160	Стартап через социальные проекты в некоммерческой организации			+				
161	Стратегии и правила безопасного инвестирования на финансовых рынках		+					
162	Страхование личности			+				
163	Стресс-менеджмент и эффективное взаимодействие				+			
164	Тайм-менеджмент			+				
165	Театральная педагогика		+					
166	Текст и дискурс в Интернете				+			
167	Теоретико-методические основы вожатской деятельности		+					
168	Теория и практика судейства в спорте		+					
169	Теория и практика судейства по видам Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «ГТО»				+			
170	Технологии вожатской деятельности			+				
171	Технологии делового общения		+					
172	Технологии коррекции речевых нарушений у детей дошкольного возраста			+				

173	Технологии медиации в разрешении конфликтных ситуаций				+			
174	Технологии развития высших психических функций			+				
175	Технологии рефлексивно-творческого саморазвития			+				
176	Технология и организация гостинично-ресторанного комплекса			+				
177	Тренинг «Майнд-фитнес»				+			
178	Управление государственными закупками				+			
179	Управление продажами							+
180	Управляющий рестораном: карьера, развитие и компетенции		+					
181	Функциональная составляющая эффективного менеджмента				+			
182	Цифровая культура	+	+					
183	Человек на войне как социокультурный феномен			+				
184	Экология атмосферы			+				
185	Экология гидросферы				+			
186	Экономика природопользования				+			
187	Экономико-правовые аспекты создания и развития собственного бизнеса		+					
188	Электронный бизнес. Электронная коммерция		+					
189	Энергоэффективность и энергосбережение в жилищной сфере				+			
190	Этнокультурные регионы мира				+			
191	Ювенальное право				+			
192	Язык как объект судебной экспертизы		+					

193	Языковая личность в виртуальном пространстве		+					

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата:

Дисциплина «Практикум по игровым технологиям» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана ОП по направлению подготовки 38.03.02 - Менеджмент.

Дисциплина «Практикум по игровым технологиям» изучается в 4 семестре.

3.Объем и содержание дисциплины

3.1.Объем дисциплины: 2 з.е.

Очно-заочная: 2 з.е.

Вид учебной работы	Очно-заочная (всего часов)
Общая трудоёмкость дисциплины	**72**
Контактная работа	24
Лекции (Лекции)	12
Практические (Практ. раб.)	12
Самостоятельная работа (СР)	48
Зачет	-

3.2.Содержание курса:

№ темы	Название раздела/темы	Вид учебной работы, час.			Формы текущего контроля
		Лекции	Практ. раб.	СР	
		О-З	О-З	О-З	
4 семестр					
1	Проектирование и организация образовательного квеста	2	2	10	Оценка разработки веб-квеста; Тестирование
2	Разработка и проведение интеллектуальной игры	2	2	10	Тестирование
3	Разработка и проведение игрового тренинга	2	2	10	Выполнение и защита проекта
4	Разработка и проведение проектно-исследовательской игры образовательный геокешинг	2	2	10	Подготовка и защита презентации

5	Практикум по реализации игровых технологий с учетом возрастных и индивидуальных особенностей	4	4	8	Решение ситуационных задач

Тема 1. Проектирование и организация образовательного квеста (УК-6)

Лекция.

Образовательный квест – интегрированная технология, объединяющая идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и ИКТ; сочетающая целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с приключениями и (или) игрой по определённому сюжету. Квест-технология носит интегрированный характер: − алгоритм квеста строится в логике технологии проблемного обучения – от постановки проблемы до путей её решения, представления результата и рефлексии, что влияет на развитие обучающегося как активного субъекта жизнедеятельности; − образовательные «продукты», выполняемые индивидуально или в группе в результате завершения квеста, могут быть различными: от решения поставленной проблемы в виде ответа на вопрос до созданных мультимедийных презентаций, роликов, сайтов, буклетов и др.; − интрига и сюжет, привнесённые в эту технологию являются элементами игрового обучения – ролевой или приключенческой игры, которая, в сущности, носит командный характер; − использование специальных компьютерных программ, информационных возможностей сети Интернет, как в ходе выполнения, так и представления результата квеста, обмена мнениями характеризует эту технологию как информационно-коммуникационную. Проектирование образовательного квеста в логике системно-деятельностного подхода предполагает при определении его цели и задач, содержательного и инструментального наполнения ориентацию на результаты образования как системообразующий компонент стандарта: предметные, метапредметные и личностные результаты, заданные ФГОС. Технологическая карта образовательного квеста: название, направленность квеста, цель и задачи, продолжительность, возраст учащихся/ целевая группа, легенда, квест-герои, основное задание, сюжет и продвижение по нему, задания/препятствия, навигаторы, ресурсы, критерии оценивания деятельности обучающихся, итог квеста – образовательный «продукт» и рефлексия. Классификации веб квестов. Этапы работы над веб-квестом.

Практическое занятие.

1. В чём проявляется интегрированный характер квест-технологии?
2. Каковы структурные компоненты квест-игры и требования к разработке их содержания?
5. Раскройте воспитательный потенциал квест-игры.
6. Назовите этапы работы над веб-квестом.
7. Сформулируйте условия эффективного использования данной технологии в образовательном процессе.

Задания для самостоятельной работы.

1. Разработайте задания к квесту, руководствуясь типологией Дж. Э. Фэррени.
2. Разработайте квест-игру по содержанию близкого Вам учебного предмета (области знаний).

Тема 2. Разработка и проведение интеллектуальной игры (УК-6)

Лекция.

Интеллектуальные игры объединяют в себе черты игровой и учебной деятельности: они развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т.п.). В интеллектуальной игре происходит создание проблемной ситуации, генерация идей, анализ, проверка и выбор лучших идей, то есть единство выбора и их развития при ограничении времени. Цель интеллектуальных игр. Содержание интеллектуальной игры. Конечный «продукт» интеллектуальной игры. Правила интеллектуальной игры. Эффективность интеллектуально-познавательной игры. Организационный алгоритм для интеллектуально-познавательных игр: разработка вопросов игры различной сложности; разработка правил игры; разработка игрового сюжета. Другими этапами организации интеллектуально-познавательной игры будут: создание и подготовка команд; оформление места проведения игры; подготовка необходимого реквизита; − техническое обеспечение игры; приглашение болельщиков; приобретение призов для участников; выбор жюри; подготовка ведущего. Типология вопросов для интеллектуально-познавательных игр.

Практическое занятие.

1. В чём заключается развивающий потенциал интеллектуальной игры?
2. Какую роль играет сюжет, привнесенный в интеллектуальную игру?
3. Сформулируйте условия эффективного использования интеллектуальной игры в образовательном процессе.
4. Какие личностные качества школьников наиболее успешно формируются в процессе интеллектуальной игры. Обоснуйте свой ответ.

Задания для самостоятельной работы.

1. Разработайте вопросы и предложите сюжет для интеллектуальной игры по содержанию близкого Вам учебного предмета (области знаний).

Тема 3. Разработка и проведение игрового тренинга (УК-6)

Лекция.

Игровой тренинг - это реализуемая в игровой форме методика активного обучения учащихся, позволяющая подкрепить их теоретические знания развитием практических навыков. Актуальность применения игровых тренингов в развитии коммуникативных навыков подростков заключается в следующем: Игровая деятельность является отражением реальных жизненных ситуаций. В игре можно отобразить общение: построение диалогов, монологов и т.д.; Игровой тренинг исключает острое чувство вины при совершении ошибок. Если ошибки коммуникативного взаимодействия в реальной жизни приводят к тому, что человек испытывает чувство вины, угрозы совести, то игра позволяет избежать этой ответственности; Игра способствует активному развитию: череда проб и ошибок в применении коммуникативных навыков, практика построения системы социального взаимодействия, опробования себя в креативных формах построения социальных контактов; Возможность получить стороннюю оценку своих навыков. Игровые тренинги позволяют получить оценку своих навыков в системе коммуникации со стороны. Это упрощает корректировку своей деятельности в сфере общения. Тем более, что со стороны лучше получается увидеть ошибки и недочеты деятельности; Устранение трудностей практической реализации коммуникативных навыков. Подросток может обладать широким спектром коммуникативных навыков, но не иметь представления об их правильном практическом применении. Игровой тренинг помогает устранить эту проблему.

Практическое занятие.

1. Определение и специфика игрового тренинга.
2. Актуальность применения игровых тренингов.
3. Игровой тренинг как система игровых упражнений по обучению общению.
4. Психотерапевтические цели игрового тренинга.
5. Требования к созданию условий для игрового тренинга.
6. Методические требования и методика проведения игровых упражнений по обучению общению старших подростков и старшеклассников.

Задания для самостоятельной работы.

Разработать проект игрового тренинга для подростков

Тема 4. Разработка и проведение проектно-исследовательской игры образовательный геокешинг (УК-6)

Лекция.

Проектно-исследовательская игра - это образовательное событие, которое сочетает в себе элементы поиска, игры и соревнования. В настоящее время одной из форм проектно-исследовательской игры является образовательный геокешинг с использованием GPS – навигаторов, цифровых фотоаппаратов, компьютеров. Геокешинг может использоваться не только для обучения современным технологиям, но и для обучения школьников разным предметам, таким, в частности, как география, история, литература и краеведение. Видами заданий/вопросов для игроков в образовательный геокешинг могут служить следующие: 1. Вопросы на внимательность и поисковую активность вокруг указанной точки. 2. Вопросы на знание исторических фактов и коммуникативную активность. 3. Вопросы на локальные измерения. 4. Вопросы – «метки» самой игры. Варианты организации геокешинга: в лесу или парке, в городе, линейные маршруты.

Практическое занятие.

1. Каковы цели и логика организации проектно-исследовательской игры образовательный геокешинг?
2. Охарактеризуйте варианты организации геокешинга.
3. Сформулируйте условия эффективной организации игры геокешинг.
4. Какие воспитательные задачи позволяет решать применение игры геокешинг в образовательной практике? Сформулируйте их.

Задания для самостоятельной работы.

1. Разработайте задания различного типа для школьников (возраст на выбор) для игры в геокешинг с учетом специфики Вашего места жительства, населенного пункта, региона.
2. Подготовьте презентацию по теме: «Разработка и проведение проектно-исследовательской игры образовательный геокешинг»

Тема 5. Практикум по реализации игровых технологий с учетом возрастных и индивидуальных особенностей (УК-6)

Лекция.

Требования к выбору техники игры. Выбор игры зависит от следующего: цель и задачи образования; содержание образования; возрастные характеристики учеников; уровень формирования команды; индивидуальные, личностные особенности учеников; условия обучения; средства образования; компетентность учителя в использовании метода; готовность класса (отдельных учеников) к использованию метода; характер взаимоотношений между учителем и учениками; конкретной педагогической ситуации; время обучения; ожидаемые результаты; материально-техническая база образовательного учреждения.

Практическое занятие.

1. Игры детей дошкольного возраста.
2. Игры младших школьников.
3. Подростковые игры.
4. Игры юношества и молодежи.
5. Какие личностные качества участников актуализируются в первую очередь в процессе игры?
6. Организуйте рефлексию по итогу игры с ее участниками

Задания для самостоятельной работы.

Разработать задания в игровой форме с учетом возраста и индивидуальных особенностей детей

4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства

4.1. Распределение баллов:

4 семестр

- посещаемость – 10 баллов
- текущий контроль – 70 баллов
- контрольные срезы – 2 среза по 10 баллов каждый
- премиальные баллы – 20 баллов

Распределение баллов по заданиям:

№ темы	Название темы / вид учебной работы	Формы текущего контроля / срезы	Max. кол-во баллов	Методика проведения занятия и оценки
1.	Проектирование и организация образовательного квеста	Оценка разработки веб-квеста	15	Максимально можно набрать 15 баллов, которые складываются из следующих критериев: 1. Введение-мотивирующая и познавательная ценность-2 балла 2. Задание-проблемность, четкость формулировки, познавательная ценность-4 балла 3.Порядок работы и необходимые ресурсы-точное описание последовательности действий; релевантность, разнообразие и оригинальность ресурсов; разнообразие заданий, их ориентация на развитие мыслительных навыков высокого уровня; наличие методической поддержки – вспомогательных и дополнительных материалов для выполнения заданий; при использовании элементов ролевой игры – адекватный выбор ролей и ресурсов для каждой роли-5 балла 4.Оценка-адекватность представленных критериев оценки типу задания, четкость описания критериев и параметров оценки, возможность измерения результатов работы- 2 балла 5.Заключение-взаимосвязь с введением, точное описание навыков, которые приобретут учащиеся, выполнив данный веб-квест- 2 балла
		Тестирование(контрольный срез)	10	Тест состоит из 15 вопросов. 10 балла – студент правильно отвечает на 75-100% вопросов в тесте 5-9 балла – студент правильно отвечает на 50-74% вопросов в тесте 1-4 балл – студент правильно отвечает на 25-50% вопросов в тесте. Менее 25% правильных ответов баллов не дает
2.	Разработка и проведение интеллектуальной игры	**Тестирование(контрольный срез)**	10	Тест состоит из 15 вопросов. 10 балла – студент правильно отвечает на 75-100% вопросов в тесте 5-9 балла – студент правильно отвечает на 50-74% вопросов в тесте 1-4 балл – студент правильно отвечает на 25-50% вопросов в тесте. Менее 25% правильных ответов баллов не дает

3.	Разработка и проведение игрового тренинга	Выполнение и защита проекта	15	Критерии Актуальность темы, реальность, практическая направленность и значимость работы - 2 Объем и полнота разработок, самостоятельность -2 Соблюдение этапов и структуры тренинга -2 Уровень творчества -2 Качество оформления проекта - 2 Качество доклада - 1 Объем и глубина знаний по теме - 2 Культура речи, манера держаться перед аудиторией - 1 Ответы на вопросы - 1
4.	Разработка и проведение проектно-исследовательской игры образовательный геокешинг	Подготовка и защита презентации	20	Критерии: Тема презентации 2 Содержание 5 Подбор информации для создания презентации 2 Подача материала презентации 5 Логика и переходы во время проекта – презентации 2 Заключение 2 Дизайн презентации 2
5.	Практикум по реализации игровых технологий с учетом возрастных и индивидуальных особенностей	Решение ситуационных задач	20	Умение видеть психолого-педагогические проблемы и их причины 4 Соответствие содержания решения предложенной ситуации, полнота раскрытия темы и ответ на вопросы ситуации 4 Знание возрастных и индивидуальных особенностей участников ситуации 4 Умение формулировать цель психолого-педагогической деятельности и представить механизм ее решения 4 Четкость и логичность изложения 4
6.	Посещаемость		10	10 баллов – студент посетил все 100% занятий 7-9 баллов – студент посетил не менее 80% занятий 4-6 баллов – студент посетил не менее 50% занятий 1-3 балла – студент посетил не менее 25% занятий Если студент посетил менее 25% занятий, баллы не начисляются
7.	Премиальные баллы		20	Дополнительные премиальные баллы могут быть начислены: - за проект, выполненный по заказу работодателя и реализованный на практике – 20 баллов; - постоянная активность во время практических занятий – 10 баллов; - полностью подготовленная к публикации статья по тематике в рамках дисциплины – 10 баллов
8.	Итого за семестр		100	

Итоговая оценка по зачету выставляется в 100-балльной шкале и в традиционной четырехбалльной шкале. Перевод 100-балльной рейтинговой оценки по дисциплине в традиционную четырехбалльную осуществляется следующим образом:

100-балльная система	Традиционная система
50 - 100 баллов	Зачтено
0 - 49 баллов	Не зачтено

4.2 Типовые оценочные средства текущего контроля

Выполнение и защита проекта

Тема 3. Разработка и проведение игрового тренинга

Разработать проект игрового тренинга

Оценка разработки веб-квеста

Тема 1. Проектирование и организация образовательного квеста

Разработать веб-квест в соответствии с изученным теоретическим материалом и критериями оценки веб квеста

Примеры названий веб-квестов:

1. Веб-квест по окружающему миру
2. Веб-квест по истории
3. Веб-квест по биологии и т.д.

Подготовка и защита презентации

Тема 4. Разработка и проведение проектно-исследовательской игры образовательный геокешинг

1. Организация геокешинга в лесу или парке
2. Организация геокешинга в городе,
3. Организация геокешинга: линейные маршруты

Решение ситуационных задач

Тема 5. Практикум по реализации игровых технологий с учетом возрастных и индивидуальных особенностей

Задача 1. Мальчик, 7 лет. С раннего детства проявляет интерес к лепке, рисованию, конструированию. Хорошо рисует, лепит, создает необычные конструкции, фантазирует.

На предложение воспитателя отдать ребенка в художественную студию родители ответили отказом, решив, что мальчик должен заниматься спортом. В детском саду он ни с кем не дружит, часто конфликтует с детьми, если ему мешают рисовать или строить, если кто-то из детей хочет присоединиться к его игре, чаще всего он не пускает. Очень замкнут, медлителен, его трудно отвлечь от любимого занятия, «ребенок в себе».

Задача 2. Мальчик Саша, оставшись еще на один год в детском саду в другой группе, скучает по своим воспитателям, к которым ходил четыре года. Саша часто приходит в гости в свою бывшую группу: общается с воспитателями, играет с малышами, учит создавать постройки из конструктора и т. д. Воспитатели всегда принимают ребенка, маме Саши тоже нравятся эти посещения - с воспитателями у нее хорошие, доверительные отношения. Однажды, забирая ребенка из детского сада. Ольга Петровна (мама) обнаружила у него чужую маленькую машинку.

Задача 3. Летом дети встречают своих родителей на игровой площадке. До прихода родителей дети играют. Олег и Вика, во время бега сталкиваются, налетают друг на друга. Вика с плачем подходит к воспитателю и говорит, что Олег ее ударил.

Задача 4. Трое детей бегают по участку детского сада, наталкиваются на своих товарищей. На замечание воспитателя отвечают, что они играют в «войну». Как должен поступить педагог?

Задача 5. Две девочки во время игры в «семью» хотят выполнять роль мамы, назревает ссора. Какой должна быть реакция воспитателя?

Задача 6. Мама бесконечно опаздывает за ребенком. Конфликтовать нельзя, хвалить – тоже. Ваши действия.

Задача 7. Ребенок тяжело переносит адаптацию, плачет, устраивает истерики, расставаясь с мамой. Утомленный воспитатель говорит: «Сегодня, как только ты захочешь, мама за тобой придет». Но мама не может оставить работу, а если сегодня не сдержать обещание, завтра. Ваши действия.

Задача 8. На участке детский гомон. Новенький мальчик пяти лет, впервые попавший в детский сад, с любопытством рассматривает играющую детвору. Воспитатель обращается к нему: «Тебе тоже, наверное, хочется поиграть вместе с ними?». Тот удивленно смотрит на педагога и равнодушно отвечает: «Нет!... Я их сейчас расстреляю!». Он ловко вскидывает игрушечный автомат, принесенный из дома, и целится в сторону играющих... Ваши действия.

Задача 9. Дети младшей группы после игры не убрали игрушки. Не сделали этого и после напоминания воспитателя. Какова должна быть реакция педагога?

Задача 10. Мальчик ходит по группе, берет то одну, то другую игрушку, но ни с одной не играет. Как поступить воспитателю в данном случае?

Задача 11. Ребенок все время выполняет в играх ведущую роль. Каким образом дать возможность выполнить эту роль другим детям?

Задача 12. Дети не хотят играть в предложенную воспитателем игру. Как поступить педагогу?

Задача 13. Мама рассказывает воспитателю, что дочка все время играет с одной куклой, старой, сломанной, хотя в доме много новых красивых кукол. Что вы посоветуете этой маме?

Задача 14. Приведите пример 2-3 подвижных игр. Обоснуйте специфику этого вида игр в конкретном возрасте детей (на выбор студента), кратко опишите цель и задачи этих игр.

Задача 15. Приведите пример 2-3 интеллектуальных игр. Обоснуйте специфику этого вида игр в конкретном возрасте детей (на выбор студента), кратко опишите цель и задачи этих игр.

Задача 16. Приведите пример игрового тренинга. Обоснуйте специфику этого вида игр в конкретном возрасте детей (на выбор студента), кратко опишите цель и задачи этих игр.

Тестирование

Тема 1. Проектирование и организация образовательного квеста

1. Для квест-технологии не характерно …

а) целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий

б) взаимодействие в команде и посредством ИКТ

в) наличие операционального сценария или блок-структуры, в которые заложен более или менее жесткий алгоритм «правильности» и «неправильности» принимаемого решения

г) идея проблемного и игрового обучения

2. В чем заключается специфика квест-технологии по сравнению с традиционной игрой?

а) в наличии заданий проблемного характера и поиске информации в сети Интернет

б) в наличии правил

в) в отсутствии определенного сюжета

г) в неограниченности во времени

3. Расположите этапы работы над веб-квестом в правильном порядке.

а) проводится оценка, в которой суммируется опыт, полученный учениками при выполнении самостоятельной работы с помощью технологии веб-квест (5)

б) обсуждение результатов работы над веб-квестами (4)

в) происходит осмысление произведённого исследования. Работа предусматривает отбор самой значимой информации и представление её в виде веб-сайта, html-странички, слайд-шоу, буклета, анимации, постера или фоторепортажа (3)

г) формируются исследовательские навыки обучающихся. Ученики приобретают навыки трансформации полученной информации для решения поставленных проблем. (2)

д) педагог проводит подготовительную работу, знакомит учеников с темой, формулирует проблему. (1)

4. Базовая модель квест-игры содержит (исключите лишнее)

а) базу данных

б) постановку проблемы

в) загадку
г) прохождение маршрута
д) подготовку итогового продукта
е) рефлексию и оценку
5. Понятие «quest» с английского языка переводится как
а) игра
б) путешествие
в) загадка
г) поиски

Тема 2. Разработка и проведение интеллектуальной игры

1. … считает, что интеллектуальная игра имеет конвергентную и дивергентную продуктивность с целью получить оцененное суждение о логичности (правильности) заданной ситуации, точности ответа или найденного решения.
а) С.А. Шмаков
б) С.П. Афанасьев
в) Ю.Р. Майстровский
г) Б.Р. Мандель
2. Что не является целью интеллектуальной игры?
а) расширение эрудиции, пополнение знаний
б) приобщение к системе культурных ценностей
в) осознанное управление эмоциональным напряжением
г) выявление интеллектуально-творческого потенциала
3. Конечный «продукт» интеллектуальной игры не может быть представлен …
а) экспликацией
б) единицами объектов
в) трансформациями
г) импликацией
4.Какое утверждение об интеллектуальных играх ложно?
а) диапазон интеллектуальных игр необычайно широк
б) в интеллектуальных играх находится новый путь или создается что-то новое
в) при решении поставленных в них задач происходит акт развития
г) участнику интеллектуальной игры не требуются творческие способности
5. Что может повысить эффективность интеллектуально-познавательной игры?
а) строгие правила
б) трудные задания
в) небольшое количество участников
г) игровой сюжет

4.3 Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета

Типовые вопросы зачета (УК-6)

1. Образовательный квест: определение, специфика подготовки и проведения.
2. Интегрированная характеристика квест-технологии.
3. Структурные компоненты квест-игры и требования к разработке их содержания.
4. Воспитательный потенциал квест-игры.
5. Условия эффективного использования квест-технологии в образовательном процессе.
6. Этапы работы над веб-квестом.

7. Психолого-педагогическая характеристика игрового тренинга как специфической игровой формы.
8. Методические приемы организации занятий игрового тренинга.
9.
10. Цели и логика организации проектно-исследовательской игры образовательный геокешинг.
11. Варианты организации геокешинга.
12. Условия эффективной организации игры геокешинг.
13. Воспитательные задачи решаемые через применение игры геокешинг в образовательной практике.
14. Возрастной и дифференцированный подход в организации игровой деятельности детей.
15. Игра и игровые технологии в образовании и воспитании.
16. Характер игровой деятельности детей разного возраста.
17. Игра в современной культуре детства.

Типовые задания для зачета (УК-6)

не предусмотрено

4.4. Шкала оценивания промежуточной аттестации

Оценка	Компетенции	Дескрипторы (уровни) – основные признаки освоения (показатели достижения результата)
«зачтено» (50 - 100 баллов)	УК-6	Демонстрирует готовность проектировать траекторию своего профессионального роста и личностного развития, расширяет свой профессиональный кругозор: приобретает знания и использует в работе современные игровые технологии
«не зачтено» (0 - 49 баллов)	УК-6	Не демонстрирует готовности проектировать траекторию своего профессионального роста и личностного развития, расширяет свой профессиональный кругозор: приобретает знания и использует в работе современные игровые технологии

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

5.1 Методические указания по организации самостоятельной работы обучающихся:

Приступая к изучению дисциплины, в первую очередь обучающимся необходимо ознакомиться содержанием рабочей программы дисциплины (РПД), которая определяет содержание, объем, а также порядок изучения и преподавания учебной дисциплины, ее раздела, части.

Для самостоятельной работы важное значение имеют разделы «Объем и содержание дисциплины», «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» и «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы».

В разделе «Объем и содержание дисциплины» указываются все разделы и темы изучаемой дисциплины, а также виды занятий и планируемый объем в академических часах.

В разделе «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» указана рекомендуемая основная и дополнительная литература.

В разделе «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы» содержится перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем, необходимых для освоения дисциплины.

5.2 Рекомендации обучающимся по работе с теоретическими материалами по дисциплине

При изучении и проработке теоретического материала необходимо:

- просмотреть еще раз презентацию лекции в системе MOODLe, повторить законспектированный на лекционном занятии материал и дополнить его с учетом рекомендованной дополнительной литературы;

- при самостоятельном изучении теоретической темы сделать конспект, используя рекомендованные в РПД источники, профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

- ответить на вопросы для самостоятельной работы, по теме представленные в пункте 3.2 РПД.

- при подготовке к текущему контролю использовать материалы фонда оценочных средств (ФОС).

5.3 Рекомендации по работе с научной и учебной литературой

Работа с основной и дополнительной литературой является главной формой самостоятельной работы и необходима при подготовке к устному опросу на семинарских занятиях, к дебатам, тестированию, экзамену. Она включает проработку лекционного материала и рекомендованных источников и литературы по тематике лекций.

Конспект лекции должен содержать реферативную запись основных вопросов лекции, в том числе с опорой на размещенные в системе MOODLe презентаци, основных источников и литературы по темам, выводы по каждому вопросу. Конспект может быть выполнен в рамках распечатки выдачи презентаций лекций или в отдельной тетради по предмету. Он должен быть аккуратным, хорошо читаемым, не содержать не относящуюся к теме информацию или рисунки.

Конспекты научной литературы при самостоятельной подготовке к занятиям должны содержать ответы на каждый поставленный в теме вопрос, иметь ссылку на источник информации с обязательным указанием автора, названия и года издания используемой научной литературы. Конспект может быть опорным (содержать лишь основные ключевые позиции), но при этом позволяющим дать полный ответ по вопросу, может быть подробным. Объем конспекта определяется самим студентом.

В процессе работы с основной и дополнительной литературой студент может:

- делать записи по ходу чтения в виде простого или развернутого плана (создавать перечень основных вопросов, рассмотренных в источнике);

- составлять тезисы (цитирование наиболее важных мест статьи или монографии, короткое изложение основных мыслей автора);

- готовить аннотации (краткое обобщение основных вопросов работы);

- создавать конспекты (развернутые тезисы).

5.4. Рекомендации по подготовке к отдельным заданиям текущего контроля

Собеседование предполагает организацию беседы преподавателя со студентами по вопросам практического занятия с целью более обстоятельного выявления их знаний по определенному разделу, теме, проблеме и т.п. Все члены группы могут участвовать в обсуждении, добавлять информацию, дискутировать, задавать вопросы и т.д.

Устный опрос может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа подлежащего оценке:

- правильность ответа по содержанию;

- полнота и глубина ответа;

- сознательность ответа;

- логика изложения материала;

- рациональность использованных приемов и способов решения поставленной учебной задачи;

- своевременность и эффективность использования наглядных пособий и технических средств при ответе;

- использование дополнительного материала;

- рациональность использования времени, отведенного на задание.

Устный опрос может сопровождаться презентацией, которая подготавливается по одному из вопросов практического занятия. При выступлении с презентацией необходимо обращать внимание на такие моменты как:

- содержание презентации: актуальность темы, полнота ее раскрытия, смысловое содержание, соответствие заявленной темы содержанию, соответствие методическим требованиям (цели. ссылки на ресурсы. соответствие содержания и литературы), практическая направленность, соответствие содержания заявленной форме, адекватность использования технических средств учебным задачам, последовательность и логичность презентуемого материала;

- оформление презентации: объем (оптимальное количество), дизайн (читаемость, наличие и соответствие графики и анимации, звуковое оформление, структурирование информации, соответствие заявленным требованиям), оригинальность оформления, эстетика, использование возможности программной среды, соответствие стандартам оформления;

- личностные качества: ораторские способности. соблюдение регламента, эмоциональность, умение ответить на вопросы, систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам программы:

- содержание выступления: логичность изложения материала, раскрытие темы, доступность изложения, эффективность применения средств ИКТ, способы и условия достижения результативности и эффективности для выполнения задач своей профессиональной или учебной деятельности, доказательность принимаемых решений, умение аргументировать свои заключения, выводы.

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1 Основная литература:

1. Обухова Ю. В. Практическая психология личности: драматические и игровые техники в работе психолога : учебное пособие. - Ростов-на-Дону|Таганрог: Южный федеральный университет, 2018. - 125 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=499916

2. Томчикова С.Н., Томчикова Н.С. Игровые технологии в ДОУ : учебно-методическое пособие. - Москва: Флинта, 2020. - 80 с. - Текст : электронный // ЭБС «Консультант студента вуза и медвуза [сайт]. - URL: https://www.studentlibrary.ru/book/ISBN97859765234631.html

3. Щуркова Н. Е. Педагогика. Игровые методики в классном руководстве : Практическое пособие. - испр. и доп; 5-е изд.. - Москва: Юрайт, 2020. - 165 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: https://urait.ru/bcode/453380

6.2 Дополнительная литература:

1. Олейникова О. Н., Муравьева А. А., Коновалова Ю. В., Сартакова Е. В. Модульные технологии: проектирование и разработка образовательных программ : учеб. пособие. - М.: Альфа-М, ИНФРА-М, 2010. - 254 с.

2. Быстрова А.Ю. Игровые технологии как средство формирования коммуникативной культуры подростков из семей мигрантов : дис. ... канд. пед. наук : 13.05.05 : защищена 24.09.10 : утв. 18.03.11. - Тамбов, 2010. - 223 с.

3. Дубина И. Н. Теоретико-игровые модели организации креативно-инновационной деятельности фирм : монография. - Барнаул: Алтайский государственный университет, 2013. - 175 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=467615

4. Мангер Т.Э., Кудинова Л.С. Празднично-игровые технологии социально-культурной деятельности как средство формирования творческой активности дошкольников : монография. - Тамбов: [Издат. дом ТГУ им. Г.Р. Державина], 2009. - 193 с.

5. Посмитная С.Л. Мой первый класс. Игровые занятия для любознательных первоклассников : учебное пособие. - Москва: ВЛАДОС, 2020. - 56 с. - Текст : электронный // ЭБС «Консультант студента вуза и медвуза [сайт]. - URL: https://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785001361473.html

6.3 Иные источники:

1. Международный, междисциплинарный, ежеквартальный электронный «Клиническая и специальная психология» - журнал, издаваемый МГППУ и посвященный теоретическим и прикладным исследованиям вариативности онтогенеза и дизонтогенеза. - https://psyjournals.ru/psyclin/

2. Международный научный журнал «Культурно-историческая психология» - http://www.psyportal.info/magazines/mezhdunarodnyi_nauchnyi_zhurnal_kulturnoistoricheskaya_psihologiya

3. 6. Продвинутая психология для несовершеннолетних. [Электронный ресурс]. - http://psvberia.ru.
4. Психология на русском языке - http://www.psvcliologv.nl/Librarv.
5. Сайт журнала «Кросс-культурная психология» - http://jcc.sagepub.com/
6. Смирнов С.Д. Психология и педагогика в высшей школе. — Москва: Издательство Юрайт, 2019. — 352 с. // ЭБС Юрайт - https://urait.ru/bcode/434305
7. 3. Флогистон: Психология из первых рук. [Электронный ресурс]. - http ://flogi ston.ru/library
8. Этнопсихология. Онлайн-учебный центр - http://ethnopsyhology.narod.ru/

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Для проведения занятий по дисциплине необходимо следующее материально-техническое обеспечение: учебные аудитории для проведения занятий лекционного и семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, помещения для самостоятельной работы.

Учебные аудитории и помещения для самостоятельной работы укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Помещения для самостоятельной работы укомплектованы компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования, обеспечивающие тематические иллюстрации (проектор, ноутбук, экран/ интерактивная доска).

Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

Microsoft Office Профессиональный плюс 2007

Adobe acrobat

7-Zip 9.20

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. Цифровой образовательный ресурс IPR SMART. – URL: http://www.iprbookshop.ru
2. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка». – URL: https://cyberleninka.ru
3. Научная электронная библиотека Российской академии естествознания. – URL: https://www.monographies.ru
4. Научная электронная библиотека eLIBRARY.ru. – URL: https://elibrary.ru
5. Президентская библиотека имени Б.Н. Ельцина. – URL: https://www.prlib.ru
6. Российская государственная библиотека: официальный сайт. – URL: https://www.rsl.ru
7. Российская национальная библиотека: официальный сайт. – URL: http://nlr.ru
8. Тамбовская областная универсальная научная библиотека им. А.С. Пушкина: официальный сайт. – URL: http://www.tambovlib.ru
9. Университетская библиотека онлайн: электронно-библиотечная система. – URL: https://biblioclub.ru
10. Электронная библиотека ТГУ. – URL: https://elibrary.tsutmb.ru/
11. Электронная библиотека РФФИ. – URL: https://www.rfbr.ru/rffi/ru/library
12. Электронная библиотека. Образовательная платформа «Юрайт». – URL: https://biblio-online.ru/book/sud-prisyazhnyh-442275
13. Электронный каталог Фундаментальной библиотеки ТГУ. – URL: https://www.tsutmb.ru/biblio/elektronnyij-katalog/
14. Юрайт: образовательная платформа, электронно-библиотечная система. – URL: https://urait.ru

Электронная информационно-образовательная среда

https://auth.tsutmb.ru/authorize?response_type=code&client_id=moodle&state=xyz

Взаимодействие преподавателя и студента в процессе обучения осуществляется посредством мультимедийных, гипертекстовых, сетевых, телекоммуникационных технологий, используемых в электронной информационно-образовательной среде университета.