



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»



УТВЕРЖДАЮ
Директор ИГО
М.Н. Санникова

02.02.2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

***ПРАКТИКУМ ПО ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ДОШКОЛЬНОМ И
ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ***

Направление подготовки
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Профиль программы
Дошкольное образование и дополнительное образование

Уровень высшего образования - бакалавриат

Форма обучения
очная

Институт	гуманитарного образования
Кафедра	Дошкольного и специального образования
Курс	4
Семестр	8

Магнитогорск
2026 год

Рабочая программа составлена на основе ФГОС ВО - бакалавриат по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 125)


Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры
Дошкольного и специального образования
28.01.2026, протокол № 5

Зав. кафедрой  В.А. Чернобровкин

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИГО
02.02.2026 г. протокол № 6

Председатель  Л.Н. Санникова

Рабочая программа составлена:

доцент кафедры кафедры ДиСО, канд. пед. наук  Г.В. Ильина

Рецензент:

зав. кафедрой ПОиД, канд. пед. наук  С.С. Великанова

Лист актуализации рабочей программы

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2027 - 2028 учебном году на заседании кафедры Дошкольного и специального образования

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ В.А. Чернобровкин

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2028 - 2029 учебном году на заседании кафедры Дошкольного и специального образования

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ В.А. Чернобровкин

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2029 - 2030 учебном году на заседании кафедры Дошкольного и специального образования

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ В.А. Чернобровкин

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2030 - 2031 учебном году на заседании кафедры Дошкольного и специального образования

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ В.А. Чернобровкин

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2031 - 2032 учебном году на заседании кафедры Дошкольного и специального образования

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ В.А. Чернобровкин

1 Цели освоения дисциплины (модуля)

Целями освоения дисциплины «Практикум по игровой деятельности в дошкольном и дополнительном образовании» являются формирование у обучающихся способности взаимодействовать с участниками образовательных отношений в рамках реализации образовательных программ дошкольного образования

2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Практикум по игровой деятельности в дошкольном и дополнительном образовании входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы.

Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:

Теории и технологии взаимодействия участников образовательных отношений

Педагогика раннего возраста

Дошкольная педагогика

Психолого-педагогические основы взаимодействия дошкольников

Теории и технологии художественно- эстетического развития детей

дошкольного возраста

Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:

Организация деятельности детей раннего возраста в дошкольном и дополнительном образовании

Организация досуговой деятельности в дошкольном и дополнительном образовании

Взаимодействие с семьями детей дошкольного возраста

Образовательная робототехника

3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины (модуля) «Практикум по игровой деятельности в дошкольном и дополнительном образовании» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции
ОПК-7	Способен взаимодействовать с участниками образовательных отношений в рамках реализации образовательных программ
ОПК-7.1	Применяет технологии взаимодействия участников образовательных отношений в образовательной деятельности в рамках реализации образовательных программ

4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единиц 144 академических часов, в том числе:

- контактная работа – 73,9 академических часов;
- аудиторная – 72 академических часов;
- внеаудиторная – 1,9 академических часов;
- самостоятельная работа – 70,1 академических часов;
- в форме практической подготовки – 8 академических часов;

Форма аттестации - зачет

Раздел/ тема дисциплины	Семестр	Аудиторная контактная работа (в академических часах)			Самостоятельная работа студента	Вид самостоятельной работы	Форма текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	Код компетенции
		Лек.	лаб. зан.	практ. зан.				
1. Нормативно-методические основы применения игровых технологий в ДОО								
1.1 Психолого-педагогические основы применения игровой деятельности в дошкольном учреждении	8	4		4	7	Выполнение задания №1	Проверка задания на Образовательном портале Устный опрос на практическом занятии №1	ОПК-7.1
1.2 Игровая деятельность в ФГОС ДО, в ПООП, в авторских программах дошкольного образования		4		4	7	Выполнение задания №2	Проверка задания на Образовательном портале Устный опрос на практическом занятии №2	ОПК-7.1
1.3 Классификация детских игр. Современные игры дошкольников: виды и практика применения		4		4	7	Выполнение задания №3	Проверка задания на Образовательном портале Устный опрос на практическом занятии №3	ОПК-7.1
Итого по разделу		12		12	21			
2. Творческие игры								

ДОШКОЛЬНИКОВ								
2.1 Сюжетно-ролевые игры: технология применения в образовательном процессе	8	4		4	7	Выполнение задания №4	Проверка задания на Образовательном портале Устный опрос на практическом занятии №4	ОПК-7.1
2.2 Режиссерские игры: технология применения в образовательном процессе		4		4	7	Выполнение задания №5	Проверка задания на Образовательном портале Устный опрос на практическом занятии №5	ОПК-7.1
2.3 Театрализованные игры: технология применения в образовательном процессе		4		4	7	Выполнение задания №6	Проверка задания на Образовательном портале Устный опрос на практическом занятии №6	ОПК-7.1
2.4 Строительные игры: технология применения в образовательном процессе		4		4	7	Выполнение задания №7	Проверка задания на Образовательном портале Устный опрос на практическом занятии №7	ОПК-7.1
Итого по разделу		16		16	28			
3. Игры с правилами в ДОО								
3.1 Дидактические игры: технология применения в образовательном процессе	8	2		2	5	Выполнение задания №8	Проверка задания на Образовательном портале Устный опрос на практическом занятии №8	ОПК-7.1
3.2 Подвижные игры: технология применения в образовательном процессе		2		2	6,1	Выполнение задания №9	Проверка задания на Образовательном портале Устный опрос на практическом занятии №9	ОПК-7.1
3.3 Народные игры, игры-забавы, музыкальные игры: технология		2		2	5	Выполнение задания №10	Проверка задания на образовательном	

применения в образовательном процессе							портале Устный опрос на практическом занятии № 10	
3.4 Компьютерные игры: технология применения в образовательном процессе	8	2		2	5	Выполнение задания №11	Проверка задания на образовательном портале Устный опрос на занятии №11	ОПК-7.1
Итого по разделу		8		8	21,1			
Итого за семестр		36		36	70,1		зачёт	
Итого по дисциплине		36		36	70,1		зачет	

5 Образовательные технологии

Образовательные технологии – это целостная модель образовательного процесса, системно определяющая структуру и содержание деятельности обеих сторон этого процесса (преподавателя и студента), имеющая целью достижение планируемых результатов с поправкой на индивидуальные особенности его участников. Технологичность учебного процесса состоит в том, чтобы сделать учебный процесс полностью управляемым.

Для достижения планируемых результатов обучения, в обучении дисциплине «Практикум по игровой деятельности в дошкольном и дополнительном образовании» используются следующие образовательные технологии:

- деятельностные, практико-ориентированные технологии, направленные на формирование системы профессиональных практических умений, обеспечивающих возможность качественно выполнять квазипрофессиональную деятельность;
- развивающие проблемно-ориентированные технологии, направленные на формирование и развитие проблемного мышления, мыслительной активности, способности видеть и формулировать проблемы, выбирать способы и средства для их решения. Используются виды проблемного обучения: учебные дискуссии, коллективная деятельность в группах при выполнении проектных работ;
- личностно-ориентированные технологии обучения, обеспечивающие в ходе учебного процесса учет различных способностей обучаемых, создание необходимых условий для развития их индивидуальных способностей, развитие активности личности в учебном процессе.

В рамках дисциплины «Практикум по игровой деятельности в дошкольном и дополнительном образовании» планируется проведение традиционных занятий.

Информационная лекция – последовательное изложение материала в дисциплинарной логике, осуществляемое преимущественно вербальными средствами (монолог преподавателя).

Семинар – беседа преподавателя и студентов, обсуждение заранее подготовленных сообщений по каждому вопросу плана занятия с единым для всех перечнем рекомендуемой обязательной и дополнительной литературы.

В учебном плане по дисциплине «Практикум по игровой деятельности в дошкольном и дополнительном образовании» запланированы занятия в интерактивной форме. Планируется применение таких методов как защита, конкурс индивидуальных (творческих) заданий.

В связи с необходимостью поиска современных, актуальных подходов к процессу обучения и воспитания в рамках семинарских и лабораторных занятий, а также в процессе подготовки к ним задействуются интернет-ресурсы:

- использование видеоматериалов и интернет-ресурсов на практических занятиях;
- самостоятельное ознакомление студентов с источниками информации по дисциплине.

6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Представлено в приложении 1.

7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

Представлены в приложении 2.

8 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

а) Основная литература:

1. Ильина, Г. В. Практикум по игровой деятельности в дошкольном образовании : учебно-методическое пособие [для вузов] / Г. В. Ильина ; Магнитогорский государственный технический университет им. Г. И. Носова. - Магнитогорск : МГТУ им. Г. И. Носова, 2025. - 1 CD-ROM. - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://host.megaprolib.net/MP0109/Download/MObject/22884> (дата обращения: 20.01.2026). - ISBN 978-5-9967-3560-0. - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.

2. [Шепилова, Н. А. Инновационные технологии дошкольного образования : учебно-методическое пособие / Н. А. Шепилова ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2016. - 1 электрон. опт. диск \(CD-ROM\). - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://host.megaprolib.net/MP0109/Download/MObject/21075> \(дата обращения: 20.01.2026\). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.](#)

б) Дополнительная литература:

1. [Левшина, Н. И. Организация дошкольного образования в семье : учебно-методическое пособие / Н. И. Левшина ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2015. - 1 электрон. опт. диск \(CD-ROM\). - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://host.megaprolib.net/MP0109/Download/MObject/547> \(дата обращения: 20.01.2026\). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.](#)

2. [Левшина, Н. И. Психолого-педагогический мониторинг : учебно-методическое пособие / Н. И. Левшина ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2016. - 1 электрон. опт. диск \(CD-ROM\). - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://host.megaprolib.net/MP0109/Download/MObject/20645> \(дата обращения: 20.01.2026\). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.](#)

3. [Шепилова Н. А. Методика обучения и воспитания в дошкольном образовании : учебное пособие \[для вузов\] / Н. А. Шепилова, О. В. Пустовойтова, Л. А. Яковлева. - Магнитогорск : МГТУ им. Г. И. Носова, 2023. - 1 CD-ROM. - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://host.megaprolib.net/MP0109/Download/MObject/21026> \(дата обращения: 20.01.2026\). - ISBN 978-5-9967-2667-7. - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.](#)

4. [Шепилова, Н. А. Мотивация личностного роста : учебное пособие / Н. А. Шепилова ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2017. - 1 электрон. опт. диск \(CD-ROM\). - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://host.megaprolib.net/MP0109/Download/ToView/21076?idb=db0109> \(дата обращения: 20.01.2026\). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Режим доступа: для](#)

в) Методические указания:

Санникова Л.Н., Левшина Н.И. Промежуточная аттестация: система мониторинга качества образовательной деятельности обучающихся: методические рекомендации для обучающихся – Магнитогорск: Изд-во Магнитогорск. гос. техн. университета им.Г.И.Носова, 2019. -18 с. (25 шт. в библиотеке МГТУ).

г) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

Программное обеспечение

Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии
7Zip	свободно распространяемое ПО	бессрочно
FAR Manager	свободно распространяемое ПО	бессрочно
Браузер Yandex	свободно распространяемое ПО	бессрочно

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Название курса	Ссылка
Электронная база периодических изданий East View Information Services, ООО «ИВИС»	https://dlib.eastview.com/
Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования (РИНЦ)	URL: https://elibrary.ru/project_risc.asp
Электронные ресурсы библиотеки МГТУ им. Г.И. Носова	https://host.megaprolib.net/M/P0109/Web
Российская Государственная библиотека. Каталоги	https://www.rsl.ru/ru/4readers/catalogues/

9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

- Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа - Доска, мультимедийные средства хранения, передачи и представления информации.
- Учебные аудитории для проведения практических занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации - Доска, мультимедийный проектор, экран
- Помещения для самостоятельной работы обучающихся - Персональные компьютеры с пакетом MS Office, выходом в Интернет и с доступом в электронную информационно-образовательную среду университета
- Помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования - Шкафы для хранения учебно-методической документации, учебного оборудования и учебно-наглядных пособий.

Приложение 1

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Раздел 1. Теоретические основы игровой деятельности в дошкольном образовании

Тема 1. Основные понятия игровой деятельности в дошкольном образовании

Вопросы:

1. Дайте наиболее оптимальное для Вас определение понятия «игра».
2. Назовите функции игровой деятельности.
3. Уточните виды ролевой игры.
4. Укажите (по Вашим наблюдениям) наиболее часто используемые в практике работы с детьми дошкольного возраста виды игр.
5. Обозначьте виды игр, которыми Вы владеете и активно применяете с детьми дошкольного возраста в условиях ДОУ и семьи.

Практическое задание 1.

Определите, о каком понятии идет речь, заполните содержание таблицы 14.

Таблица 14

Понятийный аппарат

Определение	Понятие
активная обучающая игра, процесс социального взаимодействия участников игры с компьютером, планшетом, доской, основным методом которой является	

вмешательство с целью функционального использования	
приключенческая игра, один из основных жанров компьютерных игр, представленный интерактивной историей с главным героем, управляемым игроком, с целью исследования и повествования окружающего мира, посредством решения головоломок и задач, требующих от игрока усилий	
деятельность, в ходе которой ребенок примеряет на себя поведение, отношение и действия окружающих взрослых людей	
организованная деятельность, предполагающая направление умственных, физических, эмоциональных усилий детей на достижение игровой задачи	
особая сфера человеческой активности, с обучающим, воспитательным, развлекательным, коммуникативным, релаксационным, психологическим, развивающим функционалом, в котором личность получает обогащение двигательной, познавательной, моторной и других сфер жизнедеятельности	
способность ребенка обеспечить максимальную адаптивность при сохранении выраженной индивидуальной идентичности к определенным ситуациям для решения игровой задачи	
особый вид человеческой деятельности (активности), в процессе которой создаются и разворачиваются условные формы взаимосвязи объекта и субъекта	

Практическое задание 2.

Используя разные источники, заполните таблицу 15 «Основные понятия дисциплины».

Таблица 15

Основные понятия дисциплины

№	Понятие	Определение	Автор, источник ссылка
Пример	игровая деятельность	особый вид человеческой деятельности (активности), в процессе которой создаются и разворачиваются условные формы взаимосвязи объекта и субъекта).	Д.Б. Эльконин https://studfile.net/preview/983888/
1.	Псевдоигра		
2.	игровая культура		
3.	игровая технология		
4.	игротехническая деятельность		
5.	игровая терапия		
6.	игровые сессии		
7.	игровое общение		
8.	игровая позиция		
9.	игровая компетентность		
10.	инновационная игрушка		
11.	игровое моделирование		
12.	педагогическая игротека		
13.	инфантилизация		
14.	социо-игровая педагогика		
15.	виртуализация игрового пространства		

Тема 2. Педагогические, философские, биологические и социальные взгляды на детскую игру

Вопросы

1. Уточните, какими учеными игра рассмотрена как неотъемлемая часть человеческой культуры.
2. Перечислите одного из авторов биологизаторской теории.
3. Назовите отличие биогенетической теории от психоаналитической.
4. Раскройте роль игры в воспитании детей с позиции А.П. Усовой.
5. Назовите исследователя, который определил игру как ведущий вид деятельности детей дошкольного возраста.
6. Уточните, какие потребности ребёнка удовлетворяются в игре.
7. Обозначьте, какие виды деятельности зарождаются в игре.
8. Назовите особенности игровой деятельности, отличающие её от других видов деятельности (учебной и др).

Практическое задание 1.

Написать аннотацию на пособия указанные в таблице 16.

Таблица 16

Аннотация на пособия

Пособие	Автор	Аннотация <i>(краткая характеристика содержания произведения печати или рукописи, которая представляет собой предельно сжатую описательную характеристику первоисточника)</i>
Психология игры	Д. Б. Эльконин	
Психология развития ребёнка	Л. С. Выготский	
Воспитателю о детской игре	Д.В. Менджерицкая	
Роль игры в воспитании детей	А. П. Усова	

Практическое задание 2

Создать картотеку современных игр дошкольников (5-6 игр), указать их отличительные особенности. Представить в таблице 16 «Картотека современных игр детей дошкольного возраста».

Таблица 16

Картотека современных игр детей дошкольного возраста

№	Название	Отличительные особенности	(+) игры	(-) игры, если такие имеются (т.е. отрицательное влияние на психику ребенка...)

1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				

ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ КО ВТОРОМУ РАЗДЕЛУ

Раздел 2 . Игровая деятельность как сфера активности дошкольников

Тема 1. Классификация игр дошкольников

Вопросы

1. Перечислите подгруппу театрализованных игр.
2. Уточните, к какой группе относятся развивающие игры.
3. Обозначьте игры, относящиеся народным. Приведите 3-4 примера.
4. Дайте характеристику подвижных игр.
5. Приведите пример компьютерных игр для детей 5-7 лет.
6. Представьте классификацию игр по С.Л. Новоселовой.
7. Представьте классификацию подвижных игр

Практическое задание

Заполните содержание таблицы 17, представив на каждый вид название игры для детей 5-7 лет с учетом реализации образовательных областей (по 1 на каждую ОО).

Таблица 17
Игра как средство формирования специальной готовности детей к обучению в школе

Виды игр	Задачи для педагогов по различным образовательным областям							
	Развитие речи и обучение родному языку	Приобщение к произведениям художественной литературы	Развитие элементарных математических представлений	Ознакомление с окружающим миром	Художественно-творческое развитие средствами изобразительности	Музыкальное воспитание	Приобщение к труду	Физическое развитие пример
1	2	3	4	5	6	7	8	9
Сюжетно-ролевые								Хоккейная школа «Металлург»
Строительные игры								Проектирование и строительство спортивно-развлекательного объекта «Притяжение»

Продолжение таблицы 17

1	2	3	4	5	6	7	8	9
Режиссерские								Цирковые артисты
Театральные								Мишка олимпийский
Игры с песком, ракушками								Попади в цель (со снегом)
Дидактические								Зимние, летние виды спорта
Подвижные								Хитрая лиса
Элементы спортивных								Пионербол Хоккей на валенках
Интеллектуальные								Шишки, желуди, орехи
Музыкальные								Дирижер
Народные								Городки Ворота
Компьютерные								Игровая технология «Just Dance»

Тема 2. Сюжетно-ролевая игра. Цель. Влияние. Структурное содержание.

Вопросы

1. Согласны ли Вы с определением «...сюжетно-ролевые игры – это игры в которых ребенок примеряет на себя поведение, отношения и действия окружающих взрослых людей»?
2. Перечислите, что развивается у ребенка в сюжетно-ролевых играх.
3. Приведите 3-4 примера видов сюжетно-ролевых игр дошкольников.
4. Назовите лишний компонент сюжетно-ролевой игры: сюжет / содержание, игровой замысел, роли, правила, игровые действия.
5. Обозначьте возраст, в котором сюжетно ролевая игра является ведущим видом деятельности?
6. Согласны ли Вы с утверждением, что прямыми приёмами руководства являются: ролевое участие взрослого в игре, участие в сговоре детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры, предложение новой темы игры.

Практическое задание 1

Предлагаем Вам рассмотреть разработанный комплекс сюжетно-ролевых игр для детей 5-7 лет, с учетом календарно-тематического планирования (таблица 18) и дополнить его содержание в таблице 1 с учетом примеров.

Таблица 18

Календарно-тематическое планирование сюжетно-ролевых игр

№ п/п	Дата	Тема	Программное содержание	Предметно-игровая среда. Оборудование	Работа с родителями
<p><i>1 этап</i></p> <p><i>Цель - Знакомство и установление эмоционального контакта с детьми.</i></p> <p><i>Подготовка детей к использованию</i></p> <p><i>связных высказываний в сюжетно-ролевых играх</i></p>					
1	Сентябрь				
<p><i>2 этап</i></p> <p><i>Цель - Способствовать развитию связной речи</i></p>					
4	Октябрь				

Практическое задание 2

Заполните содержание таблицы 19.

Таблица 19

Задачи сюжетно-ролевой игры с учетом возрастных особенностей детей дошкольного возраста

Возраст	Задачи сюжетно-ролевой игры	Пример /название сюжетно-ролевых игр (2-3)
3-4		
4-5		
5-6		
6-7		

ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ К ТРЕТЬЕМУ РАЗДЕЛУ

Раздел 3. Педагогические условия организации игровой деятельности в дошкольном образовании

Тема 1. Анализ, диагностика игровой деятельности в дошкольном образовании

Вопросы:

1. Диагностический лист по определению уровня развития игры детей.
2. Критерии оценки игрушек

Практическое задание 1

Заполните содержание таблицы 20 с учетом 2 типов критериев к игрушкам:

- критерии 1 группы связаны с безопасностью ребенка, защитой от негативных влияний игрушки на его здоровье и эмоциональное благополучие;
- критерии 2 группы связаны с качеством игрушки, направленной на обеспечение развития ребенка.

Таблица 20

Типы критериев оценки настольных, компьютерных и других видов игр, игрушек и игровых сооружений для детей

Критерии	Связь	Должны применяться если игрушки
критерии 1 группы	с безопасностью ребенка, защитой от негативных влияний игрушки на его здоровье и эмоциональное благополучие	-провоцируют ребенка на агрессивные действия; -вызывают.....
критерии 2 группы	с качеством игрушки, направленными на обеспечение развития ребенка	- полифункциональность, способствующая.....

Практическое задание 2

Заполните содержание таблицы 21 с учетом характеристики предложенных видов игрушек.

Таблица 21

Характеристика видов игрушек

Вид	Название /характеристика	Развивают Назначение
сюжетные игрушки	куклы и фигурки, изображающие людей и животных; транспортные средства, посуда, мебель	творчество, уточняют и расширяют кругозор ребенка, его социальный опыт
дидактические игрушки		
игрушки-забавы, «веселые игрушки»		
спортивные игрушки		
музыкальные игрушки		
театрализованные игрушки		
технические игрушки		
строительные и конструктивные материалы		
игрушки-самоделки		

Тема 2. Планирование игровой деятельности в дошкольном образовании

Вопросы для обсуждения

1. Трудности, возникающие у педагога при планировании игры.

2. *Преимущества перспективного планирования.*
3. *Примеры планов разных видов игр.*
4. *В каком возрасте для Вас закончилось время игры?*
5. *В какие игры Вы играли в детстве?*
6. *Были ли у Вас особо памятные игрушки?*
7. *Какие чувства Вы испытывали в ходе самостоятельной игры?*

Практическое задание 1.

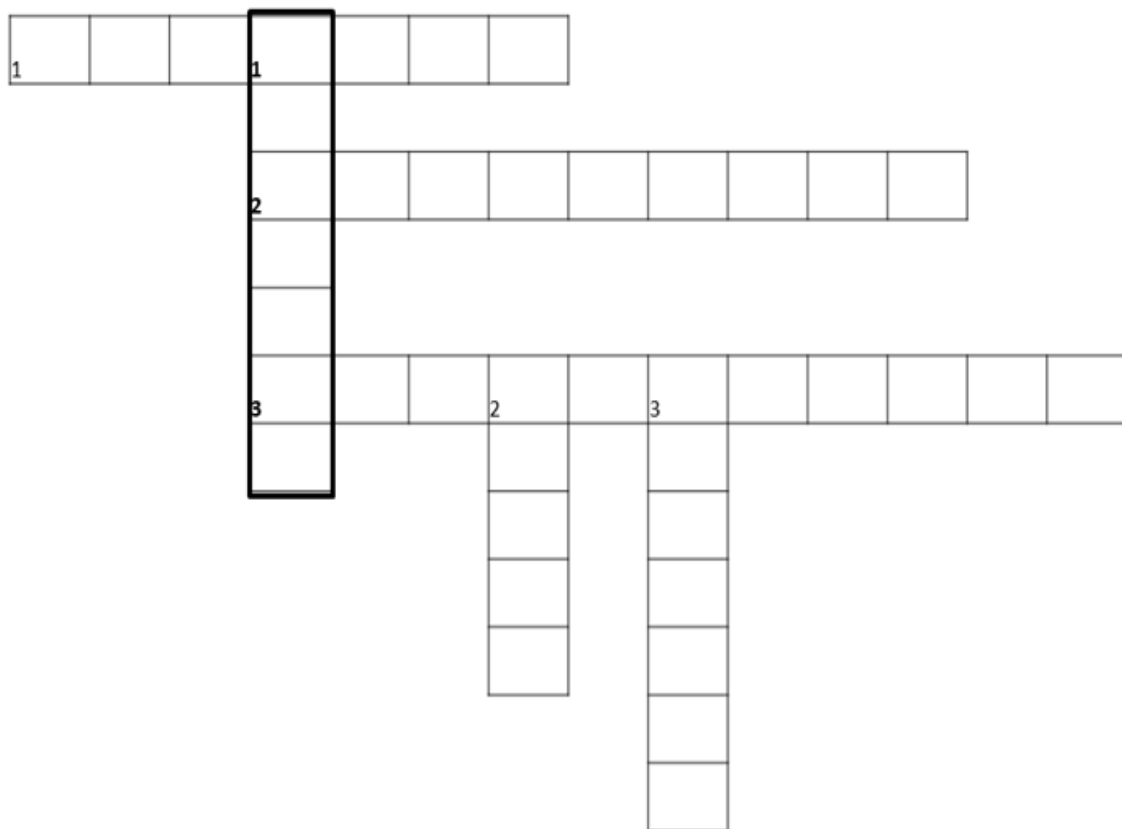
1. Составьте:

- *1 план-конспект сюжетно-ролевой игры по теме профессии (возраст на выбор); представьте презентацию сюжетно-ролевой игры с учетом следующих требований: шрифт - Times New Roman, 16, колич-во слайдов-от 6 до 15. На практическом занятии Вы представите данную презентацию.*
- *1 план-конспект (выбрав одну из перечисленных-строительная, игра-драматизация, дидактическая, подвижная), возраст и тематика на выбор.*

Практическое задание 2.

Кроссворд 1

*на закрепление основных понятий дисциплины
«Игровые технологии в ДОУ»*



По горизонтали:

1. Предмет, необходимый для оформления игры и обозначения роли (например, белый халат врача, руль, каска)
2. Процесс осмысления и анализа игры её участниками, важный этап, организованный педагогом после окончания игры.
3. Вид дидактической игры и материал для развития пространственного и технического мышления.

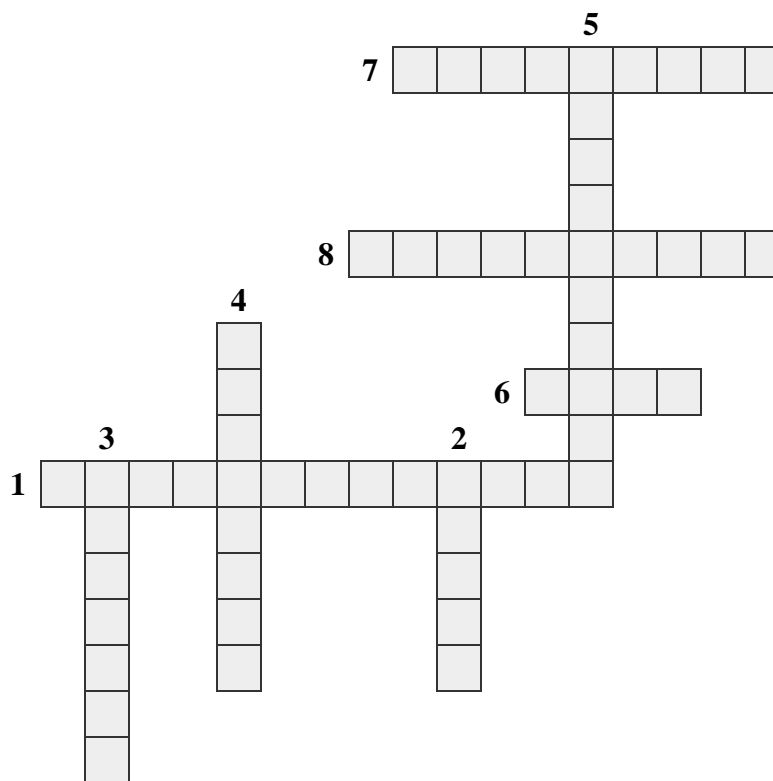
По вертикали:

1. Важнейшее средство воспитания и развития ребенка-дошкольника, являющееся элементом развивающей предметно-пространственной среды.
2. Организующий элемент сюжетно-ролевой игры, её «скелет».

3. Вид игры с воображаемой ситуацией и распределением ролей.

Кроссворд 2

на закрепление основных понятий дисциплины
«Игровые технологии в ДОУ»



Вопросы/утверждения:

По горизонтали:

1. Форма игры, направленная на закрепление знаний через задания, вопросы, сопоставления.
6. Своеобразный, свойственный дошкольному возрасту способ усвоения общественного опыта.
7. Краткая характеристика содержания произведения печати или рукописи.
8. Игра, утратившая творческую составляющую, но сохранившая коммуникационную составляющую, заключенную в игровой форме.

По вертикали:

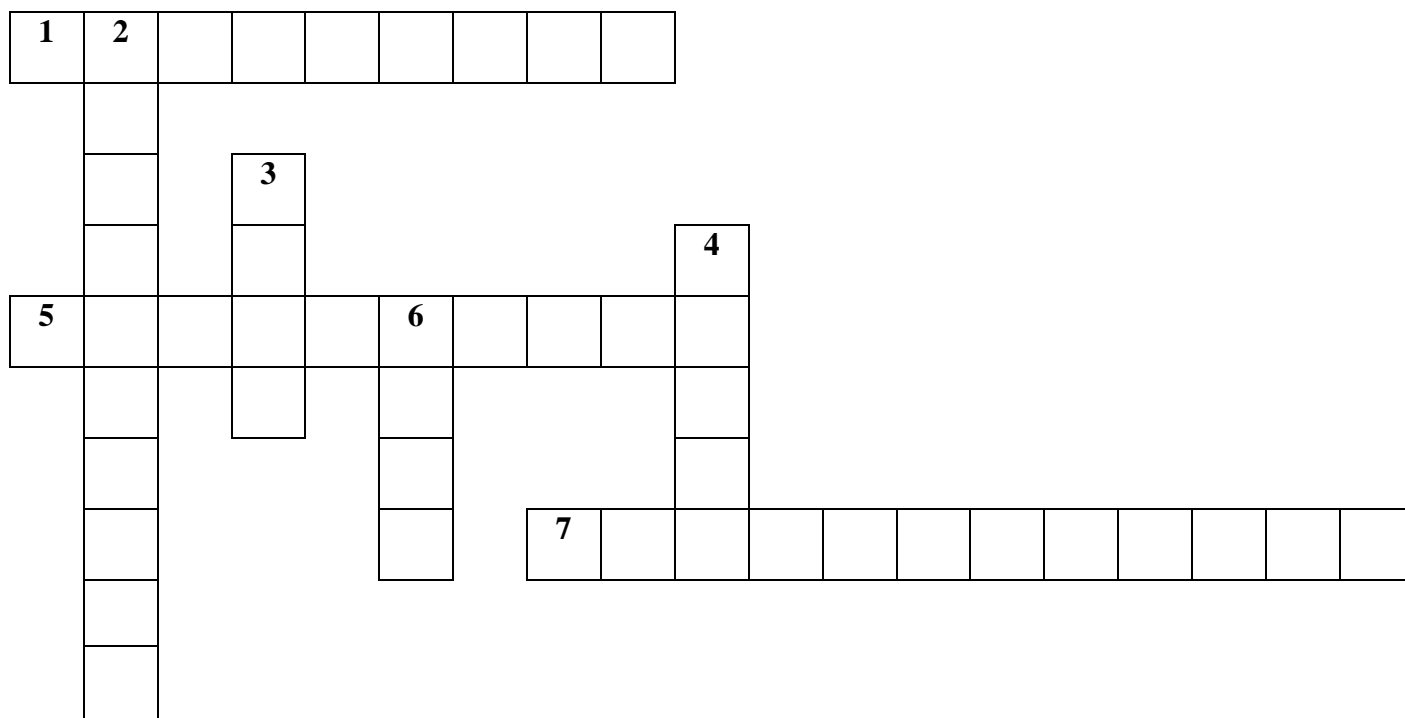
2. Основной компонент игры, задающий правила, цели и последовательность действий.
3. Деятельность, в котором личность получает обогащение двигательной, познавательной, моторной и других сфер жизнедеятельности.

4. Кому принадлежит данное высказывание «Игровая деятельность – это особый вид человеческой деятельности (активности), в процессе которой создаются и развертываются условные формы взаимосвязи объекта и субъекта»

5. Совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве.

Кроссворд 3

на закрепление основных понятий дисциплины
«Игровые технологии в ДОУ»



По горизонтали

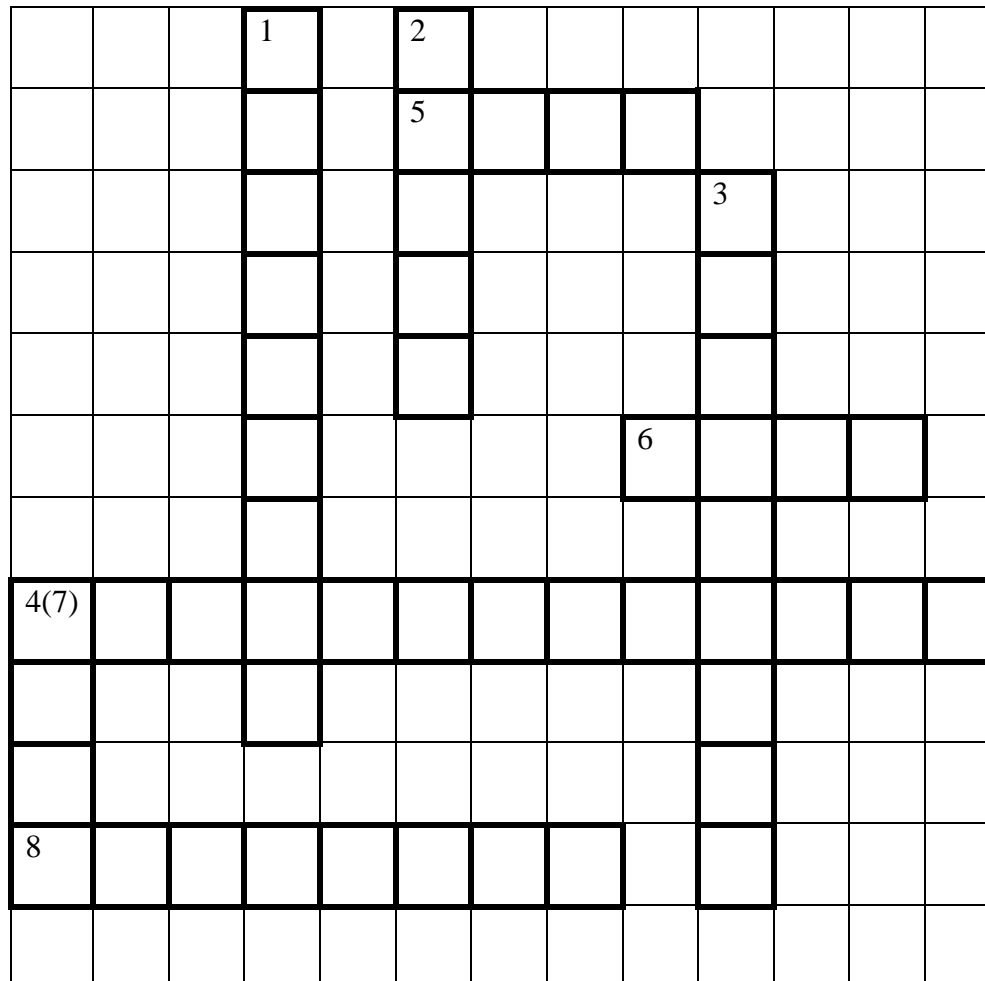
1. Разновидность игровой деятельности, основу которой составляют разнообразные активные движения. **5.** Какой метод в ходе самостоятельных игр детей даст возможность выявить их знания, уровень их умственного развития?. **7.** Во многих дидактических играх для старших дошкольников, как и в подвижных играх, имеются элементы.

По вертикали

2. Какая задача является характерной для дидактических игр? **3.** Что применяет ребенок в сюжетно-ролевой игре?. **4.** Творческая игра, которая предполагает разыгрывание в лицах литературных произведений. **6.** Что представляют собой игры Ф.Фребеля для детей-одним словом?

Кроссворд 4

«Игровые технологии в ДОУ»



По вертикали:

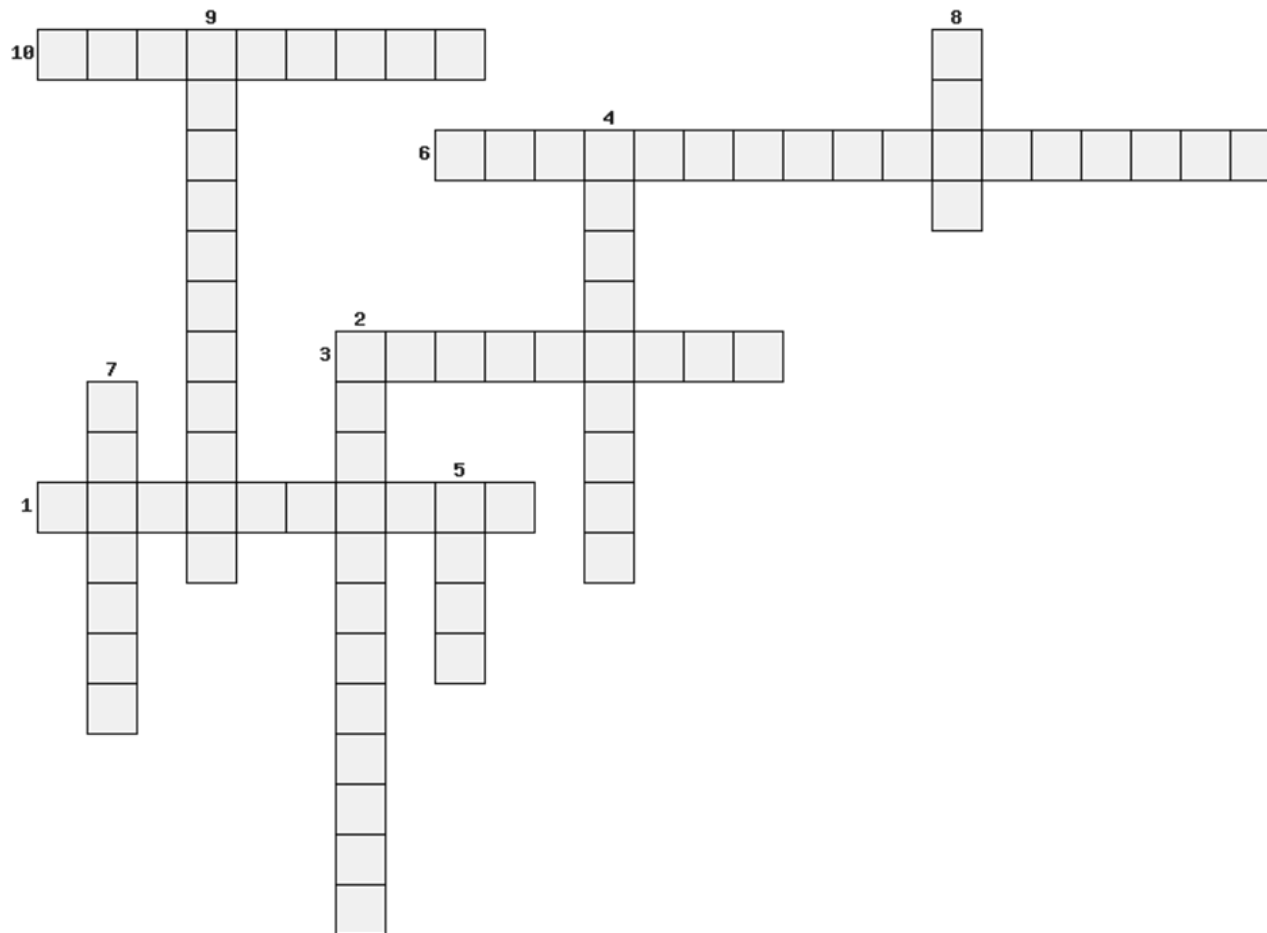
1. Вид игры, с четко установленными правилами, часто направленный на развитие физических качеств.
2. Психолог, разработавший теорию стадий развития игры, связанных с когнитивным развитием ребенка.
3. Психолог, разработавший теорию развития детской игры.
4. Основные участники игрового процесса в ДОУ.

По горизонтали:

5. Ведущий вид деятельности ребенка-дошкольника.
6. Основа сюжетно-ролевой игры.
7. Обучающая игра с четкими правилами.
8. Воспроизведение действий (основа многих детских игр).

Кроссворд 5

«Игровые технологии в дошкольном образовании»



По горизонтали:

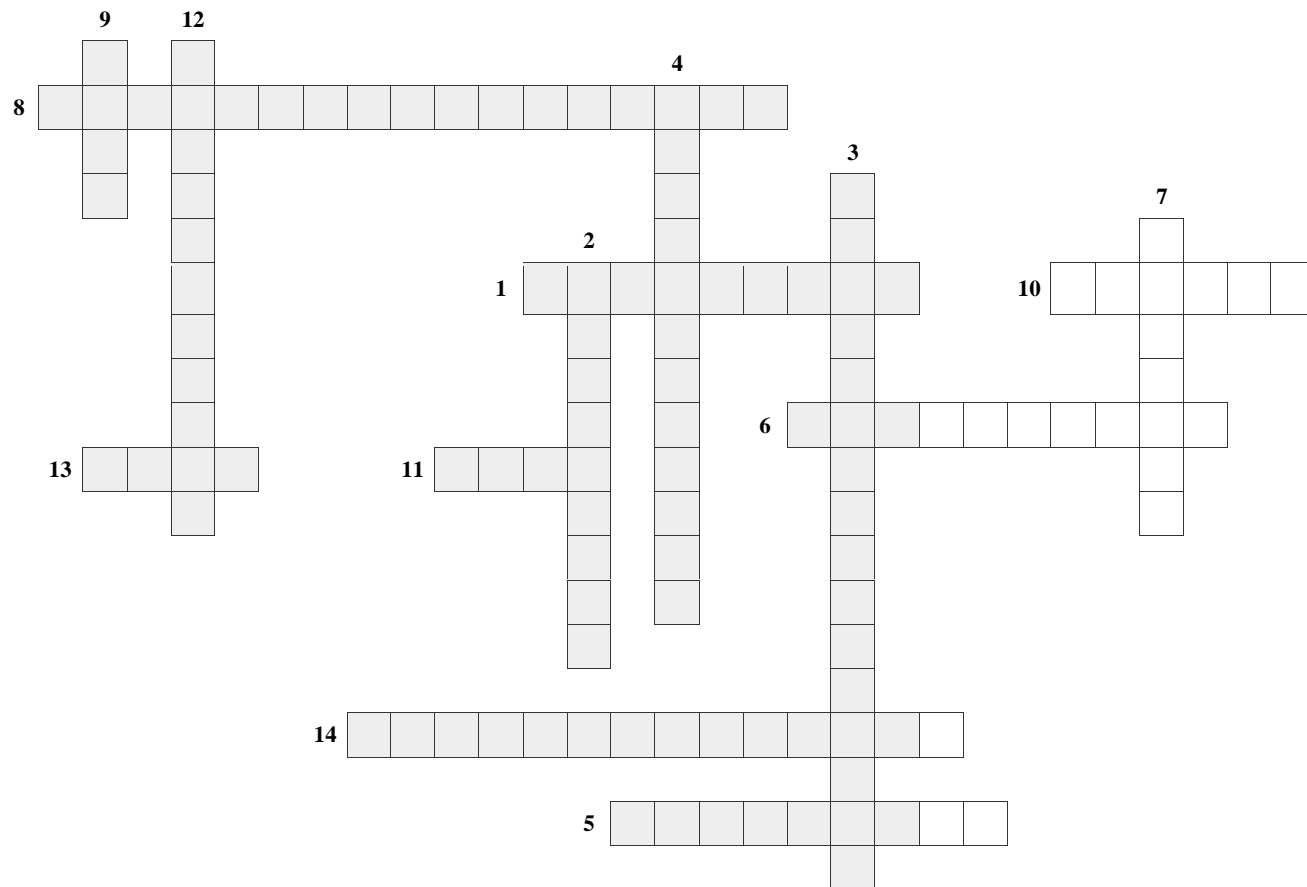
1. Какой метод в ходе самостоятельных игр детей дает возможность выявить их знания, уровень их умственного развития, особенности поведения?
3. Что является продуктом театрализованной игры?
6. В старших группах дети до начала игры должны уяснить ее задачу и правила. При выполнении игровой задачи от них требуется полная...
10. Литературная игра, заключающаяся в сочинении стихов, чаще шуточных, на заданные рифмы, иногда ещё и на заданную тему ...

По вертикали:

2. Во многих дидактических играх для старших дошкольников, как и в подвижных играх, имеются элементы
4. Какая задача является характерной для дидактических игр?
5. Ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте

7. Структурный компонент игры, который регулирует поведение детей?
8. Что применяет(применяет на себя) ребенок в сюжетно-ролевой игре?
9. Кто осуществляет руководство дидактическими играми в младших группах детского сада?

Кроссворд 6 «Игра в жизни дошкольника»



По горизонтали:

1. Разновидность игровой деятельности, основу которой составляют разнообразные активные движения.
5. Что является продуктом театрализованной игры?
6. Какой метод в ходе самостоятельных игр детей дает возможность выявить их знания, уровень их умственного развития, особенности поведения?
8. В старших группах дети до начала игры должны уяснить ее задачу и правила. При выполнении игровой задачи от них требуется полная...
10. Литературная игра, заключающаяся в сочинении стихов, чаще шуточных, на заданные рифмы, иногда ещё и на заданную тему.

1. Замедленное развитие организма, определяющее задержку созревания личности.
2. Совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве.

Виды игровой деятельности. Практическое применение

Таблица 22

Пункты		Вид игровой деятельности		
Вид игровой деятельности		Пример	1	2
		Дидактическая игра		
Определение		Вид игры, организуемой взрослым для решения определенной обучающей задачи, с четкими правилами и структурой.		
Исследователи данного вида: <i>-классические;</i> <i>-современные авторы</i> (не менее 2-3 на каждый)		- А. П. Усова; Ф. Н. Блехер; Е. И. Тихеева - А. К. Бондаренко; Н. Я. Михайленко; Л. А. Венгер.		
Область применения по ФГОС (ФОП)		Познавательное развитие, речевое развитие. Реализуется в рамках различных образовательных областей в зависимости от содержания.		
Цель		Развитие познавательной активности, умственных способностей, закрепление знаний и навыков в процессе игровой деятельности.		
Задачи		<ul style="list-style-type: none"> • Активизировать познавательные процессы (внимание, память, мышление); • Закреплять полученные знания (о форме, цвете, количестве, природе); • Развивать речь и умение следовать правилам. 		
Классификация по возрасту		<ul style="list-style-type: none"> • Младший дошкольный возраст (игры с предметами: матрешки, пирамидки, «Чудесный мешочек»); • Старший дошкольный возраст (настольно-печатные игры, словесные игры: «Лото», «Что лишнее?», «Отгадай загадку»). 		
По степени интенсивности (с 2 примерами)		<ul style="list-style-type: none"> • Малой интенсивности: настольные игры, пазлы; • Средней интенсивности: «Найди свой домик» (по цвету или форме). 		
По видам движений (с 2 примерами)		<ul style="list-style-type: none"> • Мелкая моторика: игры-шнуровки, мозаика; • Ходьба: «Разложи картинки по домикам» (необходимо подойти к разным 		

	столам).		
По содержанию (с 2 примерами)	<ul style="list-style-type: none"> • Сенсорные: «Подбери по цвету», «Найди такую же фигуру». • Речевые: «Кто как кричит?», «Назови одним словом». 		
Учебные пособия по данному виду (не менее 2-3)	Бондаренко А. К. «Дидактические игры в детском саду». Венгер Л. А., Дьяченко О. М. «Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста». Сорокина А. И. «Дидактические игры в детском саду».		

Практическое задание 4.

Вам предложены карточки дидактических игр (в каждой - 3 игры) для детей дошкольного возраста. Выберите одну из карточек, определите для какого возраста игры, организуйте, проведите с детьми.

Карточка 1

Дидактическая игра (название)	Суть игры	Замена (усложнение)
1. «Назови одним словом»	Ведущий показывает или называет несколько предметов, относящихся к одной группе (например, яблоко, банан, апельсин), а дети должны назвать эту группу одним обобщающим словом (Фрукты).	Усложнение может заключаться в том, чтобы дети не просто называли обобщающее слово, но и придумывали предложение с этим словом или называли еще один предмет из этой категории.
2. «Четвертый лишний»	Детям предлагается набор из четырех карточек или предметов, три из которых объединены общим признаком, а один — нет. Задача — определить лишний предмет и объяснить свой выбор.	Можно усложнить игру, используя более абстрактные или менее очевидные признаки для объединения предметов, или требуя от ребенка назвать признак, объединяющий оставшиеся три предмета.
3. «Чудесный мешочек».	Ребенок опускает руку в непрозрачный мешочек с различными предметами и, не глядя, должен на ощупь определить предмет и назвать его.	Правила можно усложнить, попросив ребенка не просто назвать предмет, а описать его форму, материал и размер, прежде чем вынуть из мешочка, или найти предмет с определенными характеристиками по заданию ведущего.

Карточка 2

Дидактическая игра (название)	Суть игры	Замена (усложнение)
1. «С какой ветки детки?»	Дети рассматривают листья деревьев и кустарников, называют их. По предложению воспитателя: «Детки, найдите свои ветки» - ребята подбирают к каждому листу	Вместо листьев дать детям картинки цветущих деревьев и кустарников.

	соответствующий плод.	
2. «Собери геометрическую фигуру из частей»	Детям дают карточку с контурными схемами и предлагают выложить данные изображения из крупных деталей строительного набора на столе, используя данную карточку как образец.	Предложить на несколько деталей больше, чем понадобится.
3. «Из чего сделано?»	Воспитатель проводит короткую беседу до начала игры, уточняет знания детей о том, что все предметы сделаны из разных материалов; вспомнить какие они знают материалы, а также сделанные из них вещи. Правила игры: нужно на ощупь, узнать из чего сделан предмет, и рассказать о нем.	Пройти по комнате, найти предметы, сделанные из разных материалов и положить их на поднос, который сделан из того же материала.

Карточка 3

Дидактическая игра (название)	Суть игры	Замена (усложнение)
1. «Сломанный телефон»	Педагог шепчет слово сидящему рядом ребёнку, тот передаёт его рядом сидящему ребёнку и т. д. Последний игрок называет слово, которое услышал. После осуществляется проверка искажения первоначального слова, определяется звено, где это произошло.	Можно загадывать по два слова (например, прилагательное + существительное или цвет + существительное). Также можно ввести следующие правила: <ul style="list-style-type: none"> – нельзя намеренно исказить передаваемое слово; – нельзя громко разговаривать, мешая передаче фразы; – нельзя отвлекать слушающего жестами или другими действиями; – нежелательно использовать иностранные языки; – нельзя держать во рту конфеты, жевательную резинку и другие предметы, искажающие дикцию.
2. «Что сажают в огороде?»	Педагог просит детей отвечать утвердительно, если названный им объект окружающего мира является огородным растением, и наоборот.	Чтобы усложнить игру «Что сажают в огороде», можно добавить следующие варианты: <ul style="list-style-type: none"> – Загадывать загадки об овощах. Дети должны выбрать отгадку и расположить её на «грядке». – Предлагать разместить на «грядке» определённое количество овощей. Например, посадить морковь, капусту. – Закреплять расположение предметов в пространстве. Например, педагог

		<p>предлагает посадить морковь, слева от неё капусту, а справа огурцы.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Просить детей описать любое растение по порядку: форма, окраска, вкус. Водящий по описанию должен узнать растение.
3. «Поймай мышку!»	<p>Игроков делят на 2 группы: мышеловки и мышки. Мышеловки выстраиваются в круг, берутся за руки и по команде ведущего поднимают руки. Мышки пробегают через мышеловки. На слово «хлоп» дети в кругу опускают руки. Часть мышек поймана, они становятся в круг. Игра заканчивается, когда всех мышек поймают.</p>	<p>Можно добавить следующие варианты:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Изменить направление движения мышеловок. По команде ведущего дети, образующие круг, начинают двигаться то вправо, то влево, затем останавливаются и поднимают вверх руки. Задача мышек в этот момент – вбежать внутрь круга и быстро выбежать с другой стороны. – Увеличить размер круга. Пойманные мышки должны вставать в круг, брать друг друга за руки и увеличивать размер круга, после чего игра продолжается. – Добавить ошибку. Если по ходу игры кто-то из участников ошибётся, например, пропустит одну из арок, то следующая «арка» опускает руки, чтобы задержать игрока, который ошибся. На место участника, который сделал ошибку, встаёт тот, кто её заметил.

Карточка 4

Дидактическая игра (название)	Суть игры	Замена (усложнение)
1. Да-нет	<p>Водящему необходимо угадать предмет, который загадали дети, договорившись между собой. Предмет угадывается с помощью наводящих вопросов, задаваемых в логической последовательности.</p>	<p>Выбрать двоих детей водящими, чтобы они могли договориться между собой, какие вопросы лучше задать, чтобы ответить.</p>
2. Уборка в комнате: расставь по полочкам	<p>От ребёнка требуется не только назвать группу похожих предметов (прежде всего по назначению), но и самому из картинок собрать разрозненные предметы в группу и расставить их по нужным полочкам.</p>	<p>Назови одним словом</p>
3. Найди и назови правильно	<p>Дети находят на круге части суток, а так же условные обозначения погодных явлений, и определяют какому времени года это соответствует.</p>	<p>Воспитатель даёт словесное задание каждому ребёнку: поставь стрелочку на зимнее утро, когда идёт снег.</p>

Карточка 5

Дидактическая игра	Суть игры	Замена (усложнение)
«Четвертый лишний»	Детям показывают 4 картинки, 3 из которых объединены общим признаком, а 4-я – лишняя. Нужно найти лишнюю картинку и объяснить свой выбор.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Использовать картинки с несколькими признаками. 2. Предложить найти 2 исключения. 3. Добавить временные ограничения.
«Что сначала, что потом?»	Детям предлагается разложить 3-4 картинки в правильной последовательности.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Увеличить количество картинок до 6-8 штук. 2. Добавить «лишние» картинки. 3. Предложить составить рассказ по выстроенной последовательности.
«Чей силуэт?»	Детям предлагается соотнести цветные изображения животных/предметов с их черными силуэтами.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Использовать силуэты с наложенными изображениями. 2. Добавить описательные загадки к каждому силуэту.

Карточка 6

Дидактическая игра (название)	Суть игры	Замена (усложнение)
Угадай, что в мешочке?	Учить детей описывать предметы, воспринимаемые на ощупь и угадывать их по характерным признакам. Материалы: овощи и фрукты характерной формы и различной плотности: лук, свекла, помидор, слива, яблоко, груша и др. Достаем из мешочка предмет, ощупываем его, назовем его характерные признаки.	Один и тот же предмет можно представить в разных состояниях, например, нарезанном и целиком. Дети должны описать различия.
Сложи животное	Закрепить знания детей о домашних животных. Учить описывать по наиболее типичным признакам. Материалы: картинки с изображением разных животных. (каждое в двух экземплярах). Один экземпляр картинок целый, а второй разрезанный на четыре части. Дети рассматривают целые картинки, затем они должны из разрезанных частей сложить изображение животного, но без образца.	Можно установить таймер, и пусть дети попробуют сложить картинки за определенное время. Это добавит элемент соревнования и сделает процесс более напряженным.
Полезные – неполезные	Закрепить понятия полезные и вредные продукты. Материалы: карточки с изображением продуктов. Ход игры: На один стол разложить то, что полезно, на другой – что бесполезно. Полезные: геркулес, кефир, лук, морковь, яблоки, капуста, подсолнечное масло, груши и т.д.	Пусть дети представят, что они диетологи или шеф-повара, которые объясняют, почему стоит выбирать полезные продукты для здоровья или почему иногда можно допустить вредные. Это поможет развить навыки аргументации и критического мышления.

	Неполезные: чипсы, жирное мясо, шоколадные конфеты, торты, «фанта» и т.д.	
--	---	--

Практические задания в контрольной работе

Задание 1

Составьте кроссворд на основе значимых понятий дисциплины из 5-7 слов.

Представьте на рисунке, дополненном вопросами и (или) утверждениями и соответствующим ключом (ответами).

Напишите определение 5 наиболее значимых понятий дисциплины.

Задание 2

На основе технологии комплексного метода руководства сюжетно-ролевой игрой Е. Зворыгиной и образца проекта Минсадыковой Г.Ш. **разработайте:**

1 вариант - план-конспект организации сюжетно-ролевой игрой дошкольников (тема и возраст дошкольников на выбор)

2 вариант- На основе примера в разделе 3, тема 3.3. разработайте план-конспект организации квест-игры дошкольников (тема и возраст дошкольников на выбор).

Задание 3

Заполните содержание таблицы с учетом названия игр (без содержания) «Планирование игровых технологий в образовательном процессе ДОО» план на одну неделю с ориентиром на определенную тему (например, тема недели Космос или Зоопарк ...) и возраст. группу (на выбор) с учетом следующих рекомендаций:

Методические рекомендации по планированию игровых технологий в образовательном процессе ДОО:

- Рекомендуется ежедневно проводить 2-3 дидактические игры, 3-4 подвижных игр, одну игру-забаву.
- 2-3 раза в неделю руководство сюжетно-ролевыми играми в форме приемов на обогащение содержания, формирования взаимоотношений, развитие игрового творчества.
- Строительные игры 2 раза в неделю.
- Театрализованные игры 2 раза в неделю.
- Народные игры 1 раз в неделю.

Таблица -Планирование игровых технологий с детьми _____ группы в образовательном процессе ДОО

Дни недели	Дидакт. игры	Подвиж. игры	Сюжетно-ролевые игры	Строит. игры	Театр. игры	Народ. игры	Игры-забавы
Понедельник		Лиса и куры					1.
Вторник							
Среда							
Четверг							
Пятница							

Задание 4

Заполните таблицу, перечислив 3 дидактические игры для детей старшего дошкольного возраста. Замените (усложните) правила данных игр в таблице 1.

Дидактическая игра (название)	Суть игры	Замена (усложнение)
1.		
2.		

Требования к оформлению практических (ПР) и контрольных работ (КР)!:

1. Файл перед отправкой на проверку студент подписывает (Иванов В., ДИППб-20-3, ПР-1, ПР 2, КР)

Шрифт - Times New Roman, 12, одинарный, черный, обычный

Выбор варианта по списку студентов:

- с 1-10 (ф.и.о.)-1 вариант,

- 11 и далее - 2-й вариант.

Тесты для самопроверки:

ТЕСТ 1 К РАЗДЕЛУ 1

Выберите вариант (ы) ответов.

1. О каком понятии идет речь «...особая сфера человеческой активности, с обучающим, воспитательным, развлекательным, коммуникативным, релаксационным, психологическим, развивающим функционалом, в котором личность получает обогащение двигательной, познавательной, моторной и других сфер жизнедеятельности?»

- а) игровая активность
- б) технология
- в) игровая деятельность
- г) психологическая игра

Поле для ответа:

2. Режиссерская игра – это...

- а) сознательная деятельность ребенка, исполняющего роль в качестве «артиста», самостоятельно создающего образ с помощью комплекса средств вербальной и невербальной выразительности
- б) специально организованная ребенком сознательная деятельность, в ходе которой «артистами» являются игрушки или их заместители, где ребенок является «сценаристом и режиссером» и управляет «артистами» озвучивая героев и комментируя сюжет, используя разные средства вербальной выразительности
- в) символическая деятельность, которая моделирует и преобразует реальность, отличается высокой степенью спонтанности и свободы, но протекает в рамках четко заданных правил
- г) игра развлекательного или обучающего значения включающая 3 вида (сюжетно-ролевая, театрализованная, ситуационно-ролевая) на формирование личности ребенка, в которой участник берет на себя роль в воображаемой ситуации и действует соответственно роли, воспроизводит то, что видит вокруг себя в жизни и деятельности взрослых, моделируя поведение в той или иной ситуации

Поле для ответа:

3. Сознательная деятельность ребенка, основанная на манипуляции небольшим набором предметов, которые размещаются на столе или в руках играющего – это

- а) настольная игра
- б) математическая игра
- в) компьютерная игра
- г) интерактивная игра

Поле для ответа:

4. Специально организованная деятельность, предполагающая направление умственных, физических, эмоциональных усилий детей на достижение игровой задачи раскрывает понятие....

- а) игровая деятельность
- б) технология

- в) игровая активность
- г) психологическая игра

Поле для ответа:

5. *Псевдоигра* определяется как... (несколько вариантов)

- а) иллюзия», разыгрывающая традиционные сюжеты в заранее заданных обстоятельствах
- б) коллективная деятельность, в которой каждый участник команды объединен решением главной задачи и сориентирован на выигрыш
- в) игра, утратившая творческую составляющую, но сохранившая коммуникационную составляющую, заключенную в игровой форме.
- г) символическая деятельность, которая моделирует и преобразует реальность, отличается высокой степенью спонтанности и свободы, но протекает в рамках четко заданных правил

Поле для ответа:

6. Кто из перечисленных ученых утверждал, что «...игра ребенка социальна по своему происхождению, является формой усвоения общественного опыта и развивается под влиянием окружающих взрослых?»

- а) А.С.Макаренко
- б) А. П. Усова
- в) Л.С.Выготский
- г) Д.Б. Эльконин

Поле для ответа:

7. Биологизаторские теории определяют, что игра - это.....

- а) проявление инстинктов, пережитых индивидом в прошлой истории человечества
- б) особая форма удовлетворения глубинных влечений
- в) иллюзорный мир, оторванный от окружающей действительности, в котором ребенок замыкается в своих переживаниях
- г) инстинктивная деятельность, развивающаяся спонтанно, путем созревания врожденных задатков, независимо от условий жизни и воспитания. Идея «невмешательства»

Поле для ответа:

8. Гипотезу об историческом возникновении и развитии ролевой игры выдвинул:

- а) немецкий психолог и философ Вундт В.
- б) русский философ Плеханов Г.В.
- в) советский психолог Эльконин Д.Б.
- г) русский педагог Ушинский К.Д.

Поле для ответа:

9. Кто «посильный для ребенка способ войти во всю сложность окружающего его мира» определил игру:

- а) немецкий психолог и философ Вундт В.
- б) русский философ Плеханов Г.В.
- в) советский психолог Эльконин Д.Б.
- г) русский педагог Ушинский К.Д.

Поле для ответа:

10. Впервые с утверждением, что «игра – это дитя труда» выступил

- а) немецкий психолог и философ Вундт В.
- б) русский философ Плеханов Г.В.
- в) советский психолог Эльконин Д.Б.
- г) русский педагог Ушинский К.Д.

Поле для ответа:

11. Инновационная игрушка – это...

- а) предмет, который характеризуется более высоким технологическим уровнем, новыми потребительскими качествами по сравнению с предыдущим аналогом
- б) предмет, предназначенный для удовлетворения естественных врожденных и приобретаемых потребностей ребенка в физическом, интеллектуальном и психо-эмоциональном развитии
- в) новый и оригинальный, не имеющий аналога предмет, предназначенный для игры, и качественно отличающийся от предшествующего прототипа
- г) предмет, несущий в себе знаково-символическую функцию

Поле для ответа:

12. Педагогическая игротека – это...

- а) центр технического образования законных представителей семей воспитанников
- б) собрание игр, которые направлены на все виды деятельности в развитии ребенка
- в) социальный институт, деятельность которого направлена на организацию трудовой работы с детьми на основе не игрового оборудования
- г) специальный центр социально-педагогической работы с дошкольниками, семьями, педагогами, целенаправленно применяющий возможности русской игрушки-игры, игры и празднично-игровых педагогических технологий для всестороннего развития и воспитания духовных и общечеловеческих ценностей, способностей и интегративных качеств

Поле для ответа:

13. Игровая позиция – это...

- а) сложное интегральное образование, включающее мировоззренческий аспект развития ребенка, выступающее как важнейшее свойство его личности
- б) ситуация в которой один или несколько участников переходит на обсуждение вопросов, не имеющих отношения к игровому миру
- в) сбор информации о каком-либо объекте, явлении, ее анализ и обобщение фактов, ознакомление с данными широкой аудитории
- г) партнерские отношения между взрослыми и детьми, которые выражаются в способности педагога передавать свой игровой опыт детям

Поле для ответа:

14. В чьем исследовании определено, что игровая позиция не связана напрямую с игровой деятельностью?

- а) Плеханов Г.В.
- б) Поддьяков Н.Н.
- в) Эльконин Д.Б.
- г) Ушинский К.Д.

Поле для ответа:

15. *В основе игровой деятельности дошкольников –*

- а) деятельность по реализации не игровой технологии
- б) развитие личностного потенциал взрослого и подготовка его к исполнению трудовых ролей
- в) моделирование ситуаций из реального мира и их наполнение на усвоение социального опыта, формирование навыков поведения и социального взаимодействия
- г) для ребенка - возможность раскрыть свой потенциал, а для взрослого - помощь в направлении вектора развития ребенка

ТЕСТ 2 К РАЗДЕЛУ 2

Выберите вариант (ы) ответов.

1. *Сюжетно-ролевая игра - это...*

- а) сознательная деятельность ребенка с литературной или фольклорной основой содержания и наличием зрителей
- б) деятельность, в которой ребенок примеряет на себя поведение, отношения и действия окружающих взрослых людей
- в) деятельность, направленная на развитие музыкальных и творческих способностей детей
- г) активная и (или) интерактивная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов

Поле для ответа:

2. *В каком возрасте в жизни детей начинает появляться сюжетно-ролевая игра?*

- а) к концу 3-го года жизни
- б) на 5-м году жизни
- в) в старшем дошкольном возрасте
- г) к концу 2-го года жизни

Поле для ответа:

3. *Сюжетно – ролевая игра достигает своего пика:*

- а) в 3 года
- б) в 5-6 лет
- в) в 4-5 лет
- г) в 6-7 лет

Поле для ответа:

4. *Наиболее исчерпывающую классификацию игр дошкольников представили*

- а) Карабанова О. А., Соловьёва Е. В.
- б) Доронова Т. Н., Асташина И.
- в) Виноградова Н.А., Позднякова Н.В.
- г) Михайленко Н.Я., Короткова Н.А.

Поле для ответа:

5. По классификации игр дошкольников к творческим играм **относятся:**

- а) дидактические
- б) театрализованные
- в) подвижные
- г) интеллектуальные

Поле для ответа:

6. По классификации игр дошкольников к играм с правилами **не относятся:**

- а) дидактические
- б) театрализованные
- в) подвижные
- г) игры-забавы

Поле для ответа:

7. Дидактические игры включают:

- а) игры с песком
- б) игры экологического содержания
- в) хороводные
- г) игры с математическим содержанием, предметами, игрушками

Поле для ответа:

7. Театрализованные игры **не включают:**

- а) теневой театр
- б) сюжетно-ролевые игры
- в) би-ба-бо
- г) игры-забавы

Поле для ответа:

8. Шахи, шахматы относятся к следующему виду игр:

- а) играм для педагогической коррекции
- б) интеллектуальным играм
- в) дидактическим играм
- г) играм-забавам

Поле для ответа:

9. Динамические характеристики подвижных игр представлены играми:

- а) недостаточной интенсивности
- б) большой интенсивности
- в) достаточной интенсивности
- г) малой интенсивности

Поле для ответа:

10. Технология организация творческих игр **не включает:**

- а) экскурсию, наблюдения на тему предстоящих игр
- б) использование художественной литературы, связанной с темами игр
- в) взаимодействие с педагогами по проблемам коррекционной деятельности

г) взаимодействие с родителями по проблемам игровой деятельности

Поле для ответа:

11. *Технология организация сюжетно-ролевых игр включает:*

- а) экскурсию, наблюдения на тему предстоящих игр
- б) использование художественной литературы, связанной с темами игр
- в) взаимодействие с педагогами по проблемам учебной деятельности
- г) взаимодействие с родителями по проблемам игровой деятельности

Поле для ответа:

12. *Приемы руководства творческими играми с детьми 3-4 лет включают:*

- а) сюрпризное появление игрушки
- б) предложение на выбор ряда игр
- в) предложение детям изготовить атрибуты к играм
- г) внесение предметов-заместителей

Поле для ответа:

13. *Приемы руководства творческими играми с детьми 4-5 лет не включают:*

- а) обучение игровым действиям через показ
- б) исполнение воспитателем главной роли
- в) предложение на выбор ряда игр
- г) предложение детям изготовить атрибуты к играм

Поле для ответа:

14. *Приемы руководства творческими играми с детьми 5-6 лет включают:*

- а) предложение на выбор ряда игр
- б) помощь в распределении ролей
- в) исполнение воспитателем главной роли
- г) сюжетосложения

Поле для ответа:

15. *Положение об амплификации, т.е. максимальное обогащение специфики форм деятельности дошкольников для создания оптимальных условий реализации потенциальных возможностей детей, не сокращая дошкольного детства, не превращая преждевременно дошкольника в школьника представил...*

- а) Эльконин Д.Б.
- б) Запорожец А.В.
- в) Выготский Л.С.
- г) Усова А. П.

Поле для ответа:

ТЕСТ 3 К РАЗДЕЛУ 3

Выберите вариант (ы) ответов.

1. *Схема анализа игровой деятельности не включает:*

- а) виды игр, их роль и место в воспитательной работе с группой
- б) обсуждение с законными представителями тематики игр
- в) условия для игр: наличие игр, игрового материала; сколько времени было отведено для игр.
- г) состояние игровых навыков и умений, культура игры

Поле для ответа:

2. *Игровая деятельность детей во 2-ой половине дня включает:*

- а) условия для игр: наличие игр, игрового материала; сколько времени было отведено для игр
- б) спонтанную подготовку воспитателя и игровой деятельности
- в) приемы руководства разными видами игр
- г) особенности игрового материала в каждой возрастной группе и его расположение

Поле для ответа:

3. *Критерии развития игровой деятельности:*

- а) условия для развития творческой активности детей в игре
- б) условия для участия законных представителей семей воспитанников в игре
- в) условия для возникновения и развертывания игр детей
- г) условия для контроля со стороны руководства учреждения

Поле для ответа:

4. *Критерии оценки игрушек представлены с учетом:*

- а) безопасности и гигиенических требований
- б) требований родителей к современным игрушкам
- в) отображения здорового юмора весело, забавного отношения к оригиналу, но не осмеяния
- г) реалистичности

Поле для ответа:

5. *Типы критериев оценки настольных, компьютерных и других видов игр, игрушек и игровых сооружений для детей разработаны с учетом:*

- а) безопасности ребенка, защитой от негативных влияний игрушки на его здоровье и эмоциональное благополучие
- б) современных реалий времени
- в) создания искусственного интеллекта
- г) качеством игрушки на обеспечение развития ребенка

Поле для ответа:

6. *Трудности, возникающие у педагога при планировании игры:*

- а) планирование игр с учетом тематики недели
- б) отсутствие перспективы постепенного формирования сюжетно-ролевой игры
- в) включение игр в прогулку
- г) не сочетание с работой по ознакомлению с окружающим

Поле для ответа:

7. *Преимущества перспективного планирования игровой деятельности с дошкольниками:*

- а) использование в игре знаний, умений, навыков, полученных на занятиях
- б) не использование способов игрового воспроизведения действительности
- в) последовательное решение задач по разделу «Игра»
- г) преемственность в работе воспитателей одной группы.

Поле для ответа:

8. *План-конспект сюжетно-ролевой игры не включает:*

- а) основные сюжетные линии
- б) предварительную работу
- в) основную работу
- г) игровые проблемные ситуации для развития игры

Поле для ответа:

9. *План-конспект театрализованной игры включает:*

- а) роли
- б) предварительную работу
- в) оборудование
- г) основную работу

Поле для ответа:

10. *План-конспект дидактической игры не включает:*

- а) роли
- а) игровые действия
- б) игровые правила
- в) предварительную работу
- г) ход игры

Поле для ответа:

11. *Карточка-задание подвижной игры не предусматривает:*

- а) ход игры
- б) подготовку
- в) сюжетную линию
- г) правила

Поле для ответа:

12. *Квест-игра – это...*

- а) совместно организованная познавательная деятельность социальной направленности.
- б) деятельность дошкольников, которая проходит под контролем воспитателя и направлена на познание окружающего мира и решение поставленных задач с помощью коллективной работы
- в) форма проведения развлекательных мероприятий, которая включает комплекс проблемных задач для дошкольников, поставленных с определенной целью
- г) активная игра, в которой цепочка заданий (конкурсов, загадок, головоломок) связанных между собой, приводят участников к определенной цели

Поле для ответа:

13. *Развивающая предметно-пространственная среда должна быть:*

- а) трансформируемой
- б) не доступной
- в) полифункциональной,
- г) не вариативной

Поле для ответа:

14. *Что такое развивающая предметно-пространственная среда (РППС)?*

- а) основное средство развития дошкольников
- б) раздел программы педагогических средств
- в) часть образовательной среды, представленная специально организованным пространством, материалами, оборудованием, и средствами обучения и воспитания детей дошкольного возраста, предоставляющими возможность учета особенностей и коррекции недостатков их развития
- г) часть образовательной программы, предоставляющая возможность коррекции недостатков их развития

Поле для ответа:

15. *Что предполагает свойство трансформируемости развивающей предметно-пространственной среды?*

- а) периодичную сменяемость игрового материала,
- б) недопущение изменений предметной среды без перехода детей в другую возрастную группу
- в) отсутствие большого количества предметов, создающих помеху игровой, двигательной активности детей
- г) возможность изменений предметной среды в зависимости от меняющихся интересов и возможностей детей

Поле для ответа:

ИТОГОВЫЙ (ЭКЗАМЕНАЦИОННЫЙ) ТЕСТ

1. *Сознательная деятельность ребенка, основанная на манипуляции небольшим набором предметов, которые размещаются на столе или в руках играющего – это*

- а) настольная игра
- б) математическая игра
- в) компьютерная игра
- г) интерактивная игра

Поле для ответа:

2. *Специально организованная деятельность, предполагающая направление умственных, физических, эмоциональных усилий детей на достижение игровой задачи раскрывает понятие....*

- а) игровая деятельность
- б) технология
- в) игровая активность
- г) психологическая игра

Поле для ответа:

3. *О каком понятии идет речь «...особая сфера человеческой активности, с обучающим, воспитательным, развлекательным, коммуникативным, релаксационным,*

психологическим, развивающим функционалом, в котором личность получает обогащение двигательной, познавательной, моторной и других сфер жизнедеятельности»?

- а) игровая активность
- б) технология
- в) игровая деятельность
- г) психологическая игра

Поле для ответа:

4. Кто из перечисленных ученых утверждал, что «...игра ребенка социальна по своему происхождению, является формой усвоения общественного опыта и развивается под влиянием окружающих взрослых»?

- а) А.С.Макаренко
- б) А. П. Усова
- в) Л.С.Выготский
- г) Д.Б. Эльконин

Поле для ответа:

5. Гипотезу об историческом возникновении и развитии ролевой игры выдвинул:

- а) немецкий психолог и философ Вундт В.
- б) русский философ Плеханов Г.В.
- в) советский психолог Эльконин Д.Б.
- г) русский педагог Ушинский К.Д.

Поле для ответа:

6. Кто «посильный для ребенка способ войти во всю сложность окружающего его мира» определил игру:

- а) немецкий психолог и философ Вундт В.
- б) русский философ Плеханов Г.В.
- в) советский психолог Эльконин Д.Б.
- г) русский педагог Ушинский К.Д.

Поле для ответа:

7. Впервые с утверждением, что «игра – это дитя труда» выступил

- а) немецкий психолог и философ Вундт В.
- б) русский философ Плеханов Г.В.
- в) советский психолог Эльконин Д.Б.
- г) русский педагог Ушинский К.Д.

Поле для ответа:

8. Сюжетно-ролевая игра - это...

- а) сознательная деятельность ребенка с литературной или фольклорной основой содержания и наличием зрителей
- б) деятельность, в которой ребенок примеряет на себя поведение, отношения и действия окружающих взрослых людей
- в) деятельность, направленная на развитие музыкальных и творческих способностей детей
- г) активная и (или) интерактивная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов

Поле для ответа:

9. Сюжетно – ролевая игра достигает своего пика:

- а) в 3 года

- б) в 5-6 лет
- в) в 4-5 лет
- г) в 6-7 лет

Поле для ответа:

10. По классификации игр дошкольников к творческим играм **относятся:**

- а) дидактические
- б) театрализованные
- в) подвижные
- г) интеллектуальные

Поле для ответа:

11. Театрализованные игры **не включают:**

- а) теневой театр
- б) сюжетно-ролевые игры
- в) би-ба-бо
- г) игры-забавы

Поле для ответа:

12. Динамические характеристики подвижных игр представлены играми:

- а) недостаточной интенсивности
- б) большой интенсивности
- в) достаточной интенсивности
- г) малой интенсивности

Поле для ответа:

13. Технология организация сюжетно-ролевых игр **включает:**

- а) экскурсию, наблюдения на тему предстоящих игр
- б) использование художественной литературы, связанной с темами игр
- в) взаимодействие с педагогами по проблемам учебной деятельности
- г) взаимодействие с родителями по проблемам игровой деятельности

Поле для ответа:

14. Приемы руководства творческими играми с детьми 3-4 лет **включают:**

- а) сюрпризное появление игрушки
- б) предложение на выбор ряда игр
- в) предложение детям изготовить атрибуты к играм
- г) внесение предметов-заместителей

Поле для ответа:

15. Приемы руководства творческими играми с детьми 4-5 лет **не включают:**

- а) обучение игровым действиям через показ
- б) исполнение воспитателем главной роли
- в) предложение на выбор ряда игр
- г) предложение детям изготовить атрибуты к играм

Поле для ответа:

16. *Приемы руководства творческими играми с детьми 5-6 лет включают:*

- а) предложение на выбор ряда игр
- б) помощь в распределении ролей
- в) исполнение воспитателем главной роли
- г) сюжетосложения

Поле для ответа:

17. *Положение об амплификации, т.е. максимальное обогащение специфики форм деятельности дошкольников для создания оптимальных условий реализации потенциальных возможностей детей, не сокращая дошкольного детства, не превращая преждевременно дошкольника в школьника представил...*

- а) Эльконин Д.Б.
- б). Запорожец А.В.
- в) Выготский Л.С.
- г) Усова А. П.

Поле для ответа:

18. *Критерии развития игровой деятельности:*

- а) условия для развития творческой активности детей в игре
- б) условия для участия законных представителей семей воспитанников в игре
- в) условия для возникновения и развертывания игр детей
- г) условия для контроля со стороны руководства учреждения

Поле для ответа:

19. *Критерии оценки игрушек представлены с учетом:*

- а) безопасности и гигиенических требований
- б) требований родителей к современным игрушкам
- в) отображения здорового юмора весело, забавного отношения к оригиналу, но не осмеяния
- г) реалистичности

Поле для ответа:

20. *Типы критериев оценки настольных, компьютерных и других видов игр, игрушек и игровых сооружений для детей разработаны с учетом:*

- а) безопасности ребенка, защитой от негативных влияний игрушки на его здоровье и эмоциональное благополучие
- б) современных реалий времени
- в) создания искусственного интеллекта
- г) качеством игрушки на обеспечение развития ребенка

Поле для ответа:

21. *План-конспект сюжетно-ролевой игры не включает:*

- а) основные сюжетные линии
- б) предварительную работу
- в) основную работу
- г) игровые проблемные ситуации для развития игры

Поле для ответа:

22. *План-конспект театрализованной игры включает:*

- а) роли
- б) предварительную работу
- в) оборудование
- г) основную работу

Поле для ответа:

23. *План-конспект дидактической игры не включает:*

- а) роли
- а) игровые действия
- б) игровые правила
- в) предварительную работу
- г) ход игры

Поле для ответа:

24. *Квест-игра – это...*

- а) совместно организованная познавательная деятельность социальной направленности.
- б) деятельность дошкольников, которая проходит под контролем воспитателя и направлена на познание окружающего мира и решение поставленных задач с помощью коллективной работы
- в) форма проведения развлекательных мероприятий, которая включает комплекс проблемных задач для дошкольников, поставленных с определенной целью
- г) активная игра, в которой цепочка заданий (конкурсов, загадок, головоломок) связанных между собой, приводят участников к определенной цели

Поле для ответа:

25. *Развивающая предметно-пространственная среда должна быть:*

- а) трансформируемой
- б) не доступной
- в) полифункциональной,
- г) не вариативной

Поле для ответа:

26. *Что такое развивающая предметно-пространственная среда (РППС)?*

- а) основное средство развития дошкольников
- б) раздел программы педагогических средств
- в) часть образовательной среды, представленная специально организованным пространством, материалами, оборудованием, и средствами обучения и воспитания детей дошкольного возраста, предоставляющими возможность учета особенностей и коррекции недостатков их развития
- г) часть образовательной программы, предоставляющая возможность коррекции недостатков их развития

Поле для ответа:

27. *Что предполагает свойство трансформируемости развивающей предметно-пространственной среды?*

- а) периодичную сменяемость игрового материала,
- б) недопущение изменений предметной среды без перехода детей в другую возрастную группу

- в) отсутствие большого количества предметов, создающих помеху игровой, двигательной активности детей
- г) возможность изменений предметной среды в зависимости от меняющихся интересов и возможностей детей

Приложение 2

Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

а) Планируемые результаты обучения и оценочные средства для проведения промежуточной аттестации:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
ОПК-7:Способен взаимодействовать с участниками образовательных отношений в рамках реализации образовательных программ		
ОПК-7.1	Применяет технологии взаимодействия участников образовательных отношений в образовательной деятельности в рамках реализации образовательных программ	<p>Теоретические вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Технология руководства сюжетно-ролевыми играми. 2. Педагогические условия организации сюжетно-ролевых игр в ДОО. 3. Диагностика изучения уровня развития сюжетной-ролевой игры у дошкольников. 4. Сущностная характеристика дидактических игр. 5. Диагностика изучения уровня развития дидактической игры у дошкольников. 6. Технология руководства дидактическими играми. 7. Педагогические условия организации дидактических игр в ДОО. 8. Диагностика изучения уровня развития театрализованной игры у дошкольников. 9. Технология руководства театрализованными играми. 10. Понятие кукольного театра и его особенности. 11. Значение кукольного театра для развития дошкольников. 12. Виды театральных кукол в детском саду. 13. Ознакомление дошкольников с народными кукольными героями. 14. Ознакомление дошкольников с кукольным театром. 15. Специфика использования кукольного театра в образовательном процессе ДОО. 16. Техника управления настольным театром. 17. Техника управления перчаточными куклами. 18. Техника управления тростевыми куклами. 19. Техника управления марионетками. 20. Требования к сценарию кукольного спектакля для дошкольников. 21. Этапы постановки кукольного спектакля с дошкольниками. 22. Специфика планирования игровых технологий в

		<p>примерных ООП ДО. 23. Педагогические условия организации игровых технологий в ДОО.</p>
		<p>Практические задания:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Измените (усложните) правила любых традиционных 2-3 дидактических игр. 2. Проведите данные игры и их усложнения. 3. Подберите пакет диагностических методик (3-4), изучающих уровень развития дидактической игры у дошкольников. 4. Разработайте педагогическую ситуацию, связанную с субъект-субъектным взаимодействием педагога и детей в сюжетно-ролевой игре. 5. Разыграйте данную ситуацию. 6. Проведите диагностические методики (3-4), изучающие уровень развития дидактической игры у дошкольников, на практике. Разработайте по результатам методические рекомендации для педагогов. 7. На основе «Методических рекомендаций ФГОС ДО по построению развивающей предметно-пространственной среды» подготовить проект построения игровой среды в ДОО. 8. На основе технологии комплексного метода руководства сюжетно-ролевой игрой Е. Зворыгиной и образца проекта Минсadyковой Г.Ш. разработать свой проект руководства сюжетно-ролевой игрой дошкольников (тема и возраст дошкольников на выбор студента). 9. Разработайте план на одну неделю по распределению традиционных игровых технологий в образовательном процессе ДОО с ориентиром на определенную тему и возраст. группу (на выбор).

б) Порядок проведения промежуточной аттестации, показатели и критерии оценивания:

Промежуточная аттестация по дисциплине «Практикум по игровой деятельности в дошкольном образовании» проводится в форме экзамена. На оценку влияет качество выполнения самостоятельной работы, практических заданий и выполнение тестовых заданий по каждому разделу. Экзамен выставляется по положениям рейтинга, определенных по СМК ОД кафедры. Дополнительно обучающийся может ответить на вопросы в письменной форме.

Перечень вопросов к зачету

Теоретические вопросы:

1. Понятия «игра», «игровые технологии» в психолого-педагогической литературе.
2. Теоретические основы игровой деятельности дошкольников.
3. Место игровой деятельности в ООП ДО и ФГОС ДО.
4. Генезис развития игровой деятельности в дошкольном возрасте.
5. Классификация игры в психолого-педагогических исследованиях.
6. Игрушки в ДОО: значение, классификация и современные требования

7. Организация игрового пространства в ДОО в соответствии с ФГОС ДО.
8. Сущностная характеристика сюжетно-ролевых игр.
9. Технология руководства сюжетно-ролевыми играми.
10. Педагогические условия организации сюжетно-ролевых игр в ДОО.
11. Диагностика изучения уровня развития сюжетно-ролевой игры у дошкольников.
12. Сущностная характеристика дидактических игр.
13. Диагностика изучения уровня развития дидактической игры у дошкольников.
14. Технология руководства дидактическими играми.
15. Педагогические условия организации дидактических игр в ДОО.
16. Диагностика изучения уровня развития театрализованной игры у дошкольников.
17. Технология руководства театрализованными играми.
18. Понятие кукольного театра и его особенности.
19. Значение кукольного театра для развития дошкольников.
20. Виды театральных кукол в детском саду.
21. Ознакомление дошкольников с народными кукольными героями.
22. Ознакомление дошкольников с кукольным театром.
23. Специфика использования кукольного театра в образовательном процессе ДОО.
24. Техника управления настольным театром.
25. Техника управления перчаточными куклами.
26. Техника управления тростевыми куклами.
27. Техника управления марионетками.
28. Требования к сценарию кукольного спектакля для дошкольников.
29. Этапы постановки кукольного спектакля с дошкольниками.
30. Специфика планирования игровых технологий в примерных ООП ДО.
31. Педагогические условия организации игровых технологий в ДОО.

Практические вопросы:

1. На основе «Методических рекомендаций ФГОС ДО по построению развивающей предметно-пространственной среды» подготовить проект построения игровой среды в ДОО.
2. Подобрать в психолого-педагогической литературе одну из классификаций игр и подобрать к этой классификации примеры игр для дошкольников.
3. Составить классификацию современных игр для ДОО.
4. Написать сочинение на тему "Мой игровой опыт", опираясь на следующие вопросы: *В какие игры Вы играли в детстве? Были ли у Вас особо памятные игрушки? Какие чувства вызывали Ваши игры, игрушки? Ваши любимые игры с современными дошкольниками?*
5. Измените (усложните) правила любой сюжетно-ролевой игры.
6. Разработайте схему «Виды театральных кукол».
7. Измените (усложните) правила любых 2-3 традиционных дидактических игр для старших дошкольников.
8. Подобрать перечень (3-4) дидактических игр для младших и старших дошкольников. Провести одну из них со своей группой.
9. На основе технологии комплексного метода руководства сюжетно-ролевой игрой Е. Зворыгиной и образца проекта Минсадыковой Г.Ш. разработать свой проект руководства сюжетно-ролевой игрой дошкольников (тема и возраст дошкольников на выбор студента)
10. Разработать кроссворд по теме «Кукольный театр и средства его выразительности».
11. Составить реферат (15-20 страниц) на тему «Значение кукольного театра для развития дошкольников»
12. Подобрать сценарий кукольного спектакля для дошкольников одной из

возрастных групп.

13. Подобрать (изготовить) куклу для спектакля.
14. Изготовить эскиз для оформления кукольного спектакля.
15. Подготовить декорацию к спектаклю.
16. Подобрать музыку к спектаклю.
17. Показать репетицию кукольного спектакля для дошкольников младшей группы.
18. Показать репетицию кукольного спектакля для дошкольников средней группы.
19. Показать репетицию кукольного спектакля для дошкольников старшей группы.
20. Показать сценарий кукольного спектакля для дошкольников младшей группы.
21. Показать сценарий кукольного спектакля для дошкольников средней группы.
22. Показать сценарий кукольного спектакля для дошкольников старшей группы.
23. Показать техник управления настольным театром.
24. Разработайте педагогическую ситуации, связанной с субъект-субъектным взаимодействием педагога и детей в сюжетно-ролевой игре
25. Подобрать перечень 3-4-х народных игр разных народностей Южного Урала (по одной игре для каждой) для дошкольников. Придумать к каждой из этих игр своё усложнение.
26. Обоснуйте, почему строительно-конструктивные игры отнесены к группе творческих игр.
27. Покажите динамику усложнения конструктивных способностей детей в строительно-конструктивных играх на протяжении дошкольного возраста.
28. Подобрать по 1-2 названию игр для младших и старших дошкольников по каждому виду строительно-конструктивных игр.

Методические рекомендации по подготовке к зачету:

При подготовке к экзамену необходимо воспользоваться материалами лекции, практического занятия, а также материалами, накопленными в ходе самостоятельной работы по дисциплине. Ответы должны быть четкими, логичными; в случае использования при ответе материалов самостоятельной подготовки необходимо прописывать автора той точки зрения, которая транслируется в ходе ответа.

Критерии оценки знаний и умений студентов для сдачи зачета по дисциплине:

«5» - глубокое и целостное видение проблемы, исходя из анализа причинно-следственных связей; аргументированность, доказательность рассуждений при освещении вопроса; умение устанавливать межпредметные связи и приводить примеры на практике;

«4» - видение проблемы на основе сравнительного анализа различных подходов к ней при недостаточно выраженной собственной точке зрения, недостаточная аргументированность и доказательность рассуждений при раскрытии вопроса; поверхностное установление межпредметных связей и связей с практикой;

«3» - видение проблемы на основе описания имеющихся по ней данных, при этом собственная точка зрения отсутствует; отсутствие аргументированности и доказательности рассуждений при раскрытии вопроса; отсутствие умения устанавливать межпредметные связи и приводить примеры из практики;

«2» - видение проблемы отсутствует; отсутствие аргументированности и доказательности рассуждений при раскрытии вопроса; отсутствие умения устанавливать межпредметные связи и приводить примеры из практики.