

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

**Методические указания
по выполнению практических работ
по дисциплине**

ПСИХОЛОГИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

для студентов направления подготовки
Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование
(с двумя профилями подготовки)
Направление подготовки Начальное образование и дополнительное
образование (игропедагогика)
Квалификация выпускника бакалавр

Ставрополь, 2026 г.

Содержание

Практическое занятие № 1.....	
Введение в психологию игры.....	
Практическое занятие № 2.....	
Психологические механизмы и функции игры.....	
Практическое занятие № 3.....	
Игра в детском возрасте.....	
Практическое занятие № 4.....	
Психологические механизмы и функции игры.....	
Практическое занятие № 5.....	
Игра и игровые технологии в образовании и воспитании.....	
Практическое занятие № 6.....	
Психология компьютерных игр.....	
Практическое занятие № 7.....	
Игра в школьном возрасте и у взрослых.....	
Практическое занятие № 8.....	
Роль игрушки в развитии ребенка.....	
Практическое занятие № 9.....	
Диагностика развития ребенка в игре.....	

ВВЕДЕНИЕ

Дисциплина «Психология игровой деятельности» направлена на овладение базовыми психолого-педагогическими знаниями, формирование устойчивой потребности в самопознании и самосовершенствовании личности студента.

Цель освоения дисциплины «Психология игровой деятельности» является овладение знаниями, умениями и навыками в области психологии игры и игровой деятельности и формирование компетенций, позволяющих эффективно использовать в образовательных организациях.

Освоение дисциплины предполагает решение следующих задач:

- изучение теоретических основ психологии игры;
- овладение теоретическими основами, необходимыми для формирования знаний в области игровой деятельности;
- сформировать представление о значимости игры в жизни детей и взрослых;
- изучение игровой деятельности как инструмента в работе педагога;
- получение навыков разработки.

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений. Ее освоение происходит в 4 семестре.

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

- способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач (УК-1);
- способен осуществлять отбор методов, методик обучения и воспитания, образовательных технологий с учетом своеобразия социальной ситуации развития обучающихся и их возрастных особенностей (ПК-15).

Объем материала, который следует изучить, определяется рабочей программой по дисциплине «Психология игровой деятельности», предусмотренной учебным планом.

Цель занятия: сформировать у слушателей целостное представление о психологии игры как о научной дисциплине, ее месте в системе психологического знания и ключевой роли в развитии человека.

Актуальность темы семинара: особой значимости в условиях современной цифровой среды и высоких темпов изменений в образовательной практике и социуме.

Теоретическая часть:

Определение понятия «игра» (исторический аспект изучения игры, основные подходы к определению игры). Классификация видов игр (физические и интеллектуальные игры, игры по правилам и свободные игры, компьютерные и настольные игры). Психологические функции игры (развитие когнитивных способностей, формирование социальных навыков, эмоциональная регуляция). Игра в детском возрасте (значение игры для развития ребенка, особенности игровой деятельности дошкольников и младших школьников). Проблемы зависимости от компьютерных игр (причины возникновения зависимости, последствия чрезмерного увлечения играми, методы профилактики и коррекции зависимого поведения) Практическое применение психологии игры (использование игровых методов в обучении и воспитании, применение игровых технологий в психотерапии и консультировании).

Вопросы и задания:

1. Что такое игра с точки зрения психологии?
2. Какие ключевые признаки отличают игру от других видов деятельности?
3. Можно ли считать игрой только детскую активность, или понятие применимо ко всем возрастам?
4. Как соотносятся понятия «детская игра» и «психологическая игра» (по Э. Берну)?
5. Перечислите и охарактеризуйте элементы структуры игровой деятельности по Д. Б. Эльконину (роли, действия, предметы, взаимоотношения, сюжет).
6. Какие функции выполняет игра согласно современному пониманию (развлечение, коммуникация, самореализация и др.)?
7. Вспомните игру из своего детства, которая оказала на вас сильное влияние. Как она способствовала вашему развитию?
8. Как вы думаете, какие виды игр наиболее актуальны для современного ребёнка?
9. Предложите идею малой психологической игры для решения конкретной задачи (например, сплочение группы, снижение тревожности, развитие эмпатии). Опишите её структуру (роли, правила, итог).

Список литературы, рекомендуемый к использованию по данной теме

Основная

1. Каменева, И. В. Психология и педагогика игровой деятельности Электронный ресурс / Каменева И. В. : учебное пособие. – Архангельск : САФУ, 2019. – 75 с. – ISBN 978-5-261-01431-7, экземпляров неограничено
2. Макеев, В.А. Организационная психология : учебное пособие для вузов / В.А. Макеев. – Санкт-Петербург : Лань, 2026. – 356 с. – ISBN 978-5-507-53905-5. – Текст : электронный

Дополнительная

1. Нигматуллина, И. В. Игра как метод интерактивного обучения : учебное пособие / И. В. Нигматуллина. – Москва : Прометей, 2018. – 62 с. – ISBN 978-5-907003-22-4. – Текст : электронный.
2. Знаков, В. В. Психология человека как субъекта познания, общения и деятельности : сборник научных трудов / В. В. Знаков, А. Л. Журавлев ; под редакцией В. В. Знакова. – Москва : Институт психологии РАН, 2018. – 216 с. – ISBN 978-5-9270-0381-5. – Текст : электронный.

Цель занятия: сформировать у слушателей системное понимание того, как игра воздействует на психику человека (механизмы) и зачем эта деятельность нужна организму и личности с точки зрения эволюции и психологического здоровья (функции).

Актуальность темы семинара: продиктована необходимостью понимать психологические механизмы и функции игры в эпоху цифровизации и роста психологических нагрузок.

Теоретическая часть:

Игра – особый вид активности человека (и животных), в котором: воссоздаются действия и отношения между людьми в условной форме; происходит усвоение общественного опыта; создаются условия для психического развития.

Для ребёнка игра – ведущая деятельность, определяющая ключевые изменения в психике. В ней развиваются психические процессы, подготавливающие переход на новую ступень становления личности.

Психологическими механизмами коррекционного воздействия игры являются:

Моделирование социальных отношений. Игра создаёт особые условия для воспроизведения системы социальных связей. Ребёнок учится ориентироваться в этих отношениях, осваивает роли и правила взаимодействия.

Децентрация и преодоление эгоцентризма. В игре ребёнок постепенно осознаёт собственное «Я», учится смотреть на ситуацию с разных позиций, что повышает социальную компетентность и способность решать проблемные ситуации.

Формирование партнёрских отношений. Через сотрудничество и кооперацию с другими участниками игры развиваются равноправные отношения, способствующие позитивному личностному росту.

Отработка новых способов ориентировки. В безопасной игровой среде ребёнок пробует новые стратегии поведения, интериоризирует их (переводит во внутренний план) и усваивает.

Осознание эмоциональных состояний. Благодаря вербализации переживаний ребёнок учится распознавать и понимать свои эмоции, осмысливать проблемные ситуации и находить новые значения.

Произвольная регуляция деятельности. Подчинение поведения правилам игры формирует способность к самоконтролю и произвольной регуляции действий.

Основные функции игры

Биологическая. Влияние на координацию движений (руки, тела, глаз), возможность затрачивать энергию и расслабляться.

Внутриличностная. Развитие способности исследовать окружающий мир, постигать основы его устройства, формировать познавательные процессы.

Межличностная. Освоение социальных навыков, умение выстраивать отношения с другими людьми.

Социокультурная. Усвоение общественных ценностей, норм и ролей, ассоциированных со взрослыми.

Диагностическая. Анализ игровой деятельности позволяет определить уровень психического развития ребёнка, выявить скрытые конфликты и переживания.

Обучающая. Перестройка отношений, расширение диапазона общения и жизненного кругозора, реадaptация и социализация. Игра позволяет осваивать новые знания и умения в непринуждённой форме.

Произвольность – формирование способности к самоконтролю, планированию и регуляции поведения через выполнение правил и ролей. Внимание и память – развитие произвольного внимания и памяти в процессе освоения содержания роли и правил игры. Мышление – переход от конкретных действий к абстрактному мышлению, обобщению и категоризации. Речь – развитие коммуникативных навыков, появление «ролевой речи», обогащение словарного запаса. Воображение – активное преобразование окружающей среды, создание новых образов и ситуаций. Эмоциональная сфера – осмысление и регуляция эмоций, снижение тревожности, формирование позитивной самооценки. Социальное развитие – освоение норм и правил взаимодействия, развитие эмпатии и способности к сотрудничеству.

Значение игры на разных возрастных этапах

Дошкольный возраст – игра как ведущая деятельность, определяющая основные изменения в психике.

Младший школьный возраст – использование игры для мотивации к учебной деятельности, снятия страхов перед новыми задачами.

Подростковый возраст – игра как средство осмысления собственных отношений и эмоций, идеализации образа «Я».

Игра – многогранный феномен, выполняющий важнейшие функции в психическом развитии человека. Она служит инструментом диагностики, коррекции, обучения и терапии, обеспечивая гармоничное становление личности на всех этапах онтогенеза.

Вопросы и задания:

1. Какие основные классификации игр существуют?

2. Каковы биологические предпосылки появления игрового поведения у животных и человека?
3. Что такое символическая игра и почему она важна для детского развития?
4. Какие психологические функции выполняют игры для взрослых?
5. Почему возникает зависимость от компьютерных игр и каковы её последствия?
6. Какие формы игровой терапии применяются в практической психологии?
7. Чем отличается свободное творчество от игры по установленным правилам?
8. Как игра влияет на эмоциональное состояние человека?
9. Приведите примеры использования игровых методов в образовании.
10. Можно ли считать соревновательную деятельность разновидностью игры?

Задания для самостоятельной работы:

Задача №1:

Проведите наблюдение за игрой детей младшего школьного возраста и выделите особенности игрового поведения, характерные именно для этого периода. Подготовьте отчет, включив в него описания конкретных ситуаций и ваши выводы.

Задача №2:

Проанализируйте три известных примера классических детских игр (например, прятки, догонялки, классики). Определите их основные психологические функции и возможные риски для участников.

Задача №3:

Создайте собственный сценарий детской ролевой игры для учеников начальной школы, предусматривающей решение определённых учебных задач (математика, русский язык и др.). Обоснуйте выбор сюжетов и персонажей, аргументируя свою позицию.

Творческое задание:

Напишите эссе на тему: «Почему взрослые играют меньше, чем дети?» Рассмотрите влияние культурных норм, уровня ответственности и возрастных изменений на желание заниматься игровыми видами деятельности.

Список литературы, рекомендуемый к использованию по данной теме

Основная

1. Каменева, И. В. Психология и педагогика игровой деятельности Электронный ресурс / Каменева И. В. : учебное пособие. – Архангельск : САФУ, 2019. – 75 с. – ISBN 978-5-261-01431-7, экземпляров неограничено

2. Макеев, В.А. Организационная психология : учебное пособие для вузов / В.А. Макеев. – Санкт-Петербург : Лань, 2026. – 356 с. – ISBN 978-5-507-53905-5. – Текст : электронный

Дополнительная

1. Нигматуллина, И. В. Игра как метод интерактивного обучения : учебное пособие / И. В. Нигматуллина. – Москва : Прометей, 2018. – 62 с. – ISBN 978-5-907003-22-4. – Текст : электронный.

2. Знаков, В. В. Психология человека как субъекта познания, общения и деятельности : сборник научных трудов / В. В. Знаков, А. Л. Журавлев ; под редакцией В. В. Знакова. – Москва : Институт психологии РАН, 2018. – 216 с. – ISBN 978-5-9270-0381-5. – Текст : электронный.

Цель занятия: Получение представления о современных формах внедрения игровых методов в образование и воспитание

Актуальность темы семинара: в возможности использования игры как инструмента воспитания и развития.

Теоретическая часть:

В игре происходит: моделирование социальных отношений – ребёнок воспроизводит систему взаимодействий между людьми; децентрация – преодоление эгоцентризма, умение видеть ситуацию с разных позиций; формирование партнёрства – развитие равноправных отношений со сверстниками; отработка новых стратегий поведения – безопасное экспериментирование с разными способами действия; осознание эмоций – обучение распознаванию и пониманию собственных переживаний; произвольная регуляция – подчинение поведения правилам игры.

Возрастная динамика игровой деятельности

Младший дошкольный возраст (3–4 года)

Характер игры: предметно-манипулятивный и конструкторский.

Особенности: игра в одиночку; многократное повторение одних и тех же действий; полная имитация реальных действий взрослых; сюжеты ограничены наблюдаемым в быту.

Средний дошкольный возраст (4–5 лет)

Характер игры: сюжетно-ролевой.

Особенности: появление потребности в партнёре-сверстнике; имитация отношений между людьми; введение и строгое соблюдение правил; разнообразие тем (семья, профессии, сказки).

Старший дошкольный возраст (5–7 лет)

Характер игры: символическая, с элементами творчества.

Особенности: сложные сюжеты, выходящие за рамки личного опыта; условность предметов (кубик может быть машиной, человеком, животным); проявление личностных качеств в выборе ролей; отражение реальных взаимоотношений (дружба, лидерство, соперничество).

Виды игр и их развивающее значение

Сюжетно-ролевые игры: развивают воображение и символическое мышление; формируют ролевую речь и коммуникативные навыки; способствуют освоению социальных норм.

Дидактические игры: закрепляют и трансформируют знания; развивают логическое мышление (сравнение, группировка, анализ); формируют усидчивость и самоконтроль; готовят к школьному обучению.

Игры с правилами: учат подчиняться нормам и регулировать поведение; развивают волевое сдерживание; формируют умение принимать победу и поражение.

Режиссёрские игры: стимулируют творческое воображение; позволяют ребёнку выступать в роли создателя сюжета; развивают способность к планированию и прогнозированию.

Механизмы развития в игре

Формирование произвольности: подчинение правилам; сдерживание импульсивных действий; планирование и контроль поведения.

Развитие познавательных процессов: внимание и память – через воспроизведение роли и правил; мышление – переход к абстрактным операциям; речь – появление «ролевой речи», обогащение словаря; воображение – создание новых образов и ситуаций.

Социально-эмоциональное развитие: освоение ролей и норм взаимодействия; развитие эмпатии и сотрудничества; формирование самооценки и личностной позиции.

Взрослый выполняет функции: участника – вовлекает ребёнка, создаёт эмоциональный контакт; организатора – помогает преодолевать затруднения, направляет игру; наблюдателя – анализирует уровень развития ребёнка через игру; корректора – мягко корректирует нежелательные формы поведения.

Игра не просто отражает развитие ребёнка, но и активно формирует его психические структуры, подготавливая переход к новым стадиям взросления. Её грамотное использование в воспитании и обучении обеспечивает гармоничное становление личности.

Вопросы и задания:

1. Назовите основные отличия игры в младенческом, раннем и дошкольном возрасте.
2. Какие психологические функции выполняют детские игры?
3. Опишите типы детских игр и приведите примеры каждой категории.
4. Объясните, каким образом игра влияет на развитие речи и мышления ребенка.
5. Каково значение свободной игры в сравнении с регламентированными играми?
6. Какие факторы способствуют формированию устойчивых предпочтений к определенным видам игр?
7. Перечислите положительные эффекты компьютерной игры и назовите её потенциальные опасности.

8. Охарактеризуйте принципы проектирования эффективной игровой среды для детей разных возрастов.

9. Какие критерии оценки эффективности игровой деятельности педагогом или психологом?

10. Расскажите о своем опыте участия в детских играх в собственном детстве.

Задания для самостоятельной работы:

Задача №1:

Наблюдение за детьми дошкольного возраста во время игровой деятельности. Составьте таблицу, фиксируя вид игры, активность ребенка, длительность игры и используемые игрушки или предметы. Проанализируйте полученные данные и сделайте вывод о предпочтениях детей.

Задача №2:

Разработайте сценарий игры для малышей 3-4 лет, направленную на развитие мелкой моторики и навыков счета. Предложите необходимые материалы и пошаговую инструкцию проведения игры.

Задача №3:

Определите два наиболее популярных типа игр среди ваших знакомых ребят-дошкольников. Проведите мини-исследование, выявляя предпочтения детей разного пола и возраста.

Творческое задание:

Представьте себя в роли родителя пятилетнего ребенка. Разработайте режим дня, включая разнообразные игры, учитывая рекомендации педиатра и психолога относительно количества времени, отведенного на каждую форму активности.

Список литературы, рекомендуемый к использованию по данной теме

Основная

1. Каменева, И. В. Психология и педагогика игровой деятельности Электронный ресурс / Каменева И. В. : учебное пособие. – Архангельск : САФУ, 2019. – 75 с. – ISBN 978-5-261-01431-7, экземпляров неограничено

2. Макеев, В.А. Организационная психология : учебное пособие для вузов / В.А. Макеев. – Санкт-Петербург : Лань, 2026. – 356 с. – ISBN 978-5-507-53905-5. – Текст : электронный

Дополнительная

1. Нигматуллина, И. В. Игра как метод интерактивного обучения : учебное пособие / И. В. Нигматуллина. – Москва : Прометей, 2018. – 62 с. – ISBN 978-5-907003-22-4. – Текст : электронный.

2. Знаков, В. В. Психология человека как субъекта познания, общения и деятельности : сборник научных трудов / В. В. Знаков, А. Л. Журавлев ; под редакцией В. В. Знакова. – Москва : Институт психологии РАН, 2018. – 216 с. – ISBN 978-5-9270-0381-5. – Текст : электронный.

Практическое занятие № 4 Психологические механизмы и функции игры

Цель занятия: сформировать у слушателей системное понимание того, как игра воздействует на психику человека (психологические механизмы).

Актуальность темы семинара: продиктована необходимостью понимать эти процессы в эпоху цифровизации, роста психологических нагрузок и широкого распространения игровых технологий

Теоретическая часть:

Психологическими механизмами игры являются:

Моделирование социальных отношений. Ребёнок воспроизводит систему взаимодействий между людьми, осваивает роли и правила. Это основа социализации.

Децентрация. Преодоление эгоцентризма: умение видеть ситуацию с разных позиций, учитывать интересы партнёров. Формирует социальную компетентность.

Формирование партнёрских отношений. Развитие равноправного сотрудничества со сверстниками, навыков коммуникации и компромисса.

Отработка новых стратегий поведения. В безопасной среде ребёнок пробует разные способы действия, интериоризирует (переводит во внутренний план) успешные модели.

Осознание эмоциональных состояний. Вербализация переживаний помогает распознавать и понимать свои эмоции, находить конструктивные решения.

Произвольная регуляция деятельности. Подчинение правилам игры развивает самоконтроль, волю, способность к планированию и оценке результатов.

Символическое мышление. Использование предметов-заместителей (кубик = машина) формирует способность оперировать знаками и образами.

Идентификация. Отождествление себя с ролью (врач, мама, космонавт) способствует развитию самосознания и личностной позиции.

Рассмотрим основные функции игры.

Развивающая: стимулирует познавательные процессы (внимание, память, мышление, речь); развивает воображение и креативность; формирует произвольность поведения.

Социализирующая: освоение социальных ролей и норм; обучение сотрудничеству и разрешению конфликтов; интеграция в группу сверстников.

Диагностическая: выявление уровня психического развития; обнаружение скрытых переживаний и конфликтов; оценка сформированности коммуникативных навыков.

Коррекционная: снижение тревожности и страхов; коррекция поведенческих нарушений; развитие эмоциональной устойчивости.

Терапевтическая: катарсис (эмоциональное отреагирование); формирование позитивной самооценки; преодоление психотравмирующих ситуаций через символическое проигрывание.

Обучающая: усвоение знаний и умений в непринуждённой форме; подготовка к учебной деятельности; развитие познавательной мотивации.

Релаксационная: снятие психоэмоционального напряжения; восстановление энергии через радость и удовольствие.

Коммуникативная. развитие навыков общения; формирование эмпатии и взаимопонимания.

Практическое применение механизмов и функций.

Игровая терапия: индивидуальная и групповая работа с детьми; проработка тревог, страхов, конфликтов; развитие адаптивных стратегий поведения.

Образовательный процесс: использование дидактических игр для усвоения знаний; формирование учебной мотивации через игровые сюжеты; развитие саморегуляции в рамках правил игры.

Диагностика: наблюдение за игрой для оценки уровня развития; анализ выбора ролей и сюжетов как индикаторов внутреннего состояния.

Социальная адаптация: игры на взаимодействие для детей с трудностями в общении; ролевые ситуации для освоения новых социальных ролей.

Интегративная ролью игры выступает как универсальный механизм развития, который:

- объединяет когнитивные, эмоциональные и социальные процессы;
- создаёт условия для перехода на новые уровни психического функционирования;
- обеспечивает гармоничное становление личности.

Понимание психологических механизмов и функций игры позволяет эффективно использовать её потенциал в воспитании, обучении и коррекции, обеспечивая целостное развитие ребёнка.

Вопросы и задания:

1. Что такое игра с точки зрения психологии?
2. Какие бывают виды игр и как они влияют на развитие личности?
3. Какова роль игры в формировании когнитивных способностей?
4. Как игра способствует развитию социальных навыков?
5. Какие функции выполняет игра в эмоциональной сфере?
6. Какие психологические механизмы лежат в основе игры?

7. Как различаются физические и интеллектуальные игры?
8. В чём особенность сюжетно-ролевых игр?
9. Какие изменения происходят в структуре игры с возрастом?
10. Может ли игра способствовать возникновению зависимости?

Задания для самостоятельного выполнения:

Задача №1:

Проследите эволюцию игры на примере вашего личного опыта или наблюдений за ребёнком. Опишите изменение характера игры, её целей и задач по мере роста ребёнка.

Задача №2:

Прочитайте одну из книг по психологии игры (например, Л.С. Выготского или Д.Б. Эльконина) и подготовьте краткое резюме, подчёркивающее главные идеи автора.

Задача №3:

Разработайте сценарий сюжетно-ролевой игры для детей дошкольного возраста, учитывая психологические потребности конкретного этапа развития.

Творческое задание:

Создайте визуализацию (иллюстрацию или рисунок) одной из сцен из классической детской игры, подчеркнув психологически значимые элементы.

Список литературы, рекомендуемый к использованию по данной теме

Основная

1. Каменева, И. В. Психология и педагогика игровой деятельности Электронный ресурс / Каменева И. В. : учебное пособие. – Архангельск : САФУ, 2019. – 75 с. – ISBN 978-5-261-01431-7, экземпляров неограничено

2. Макеев, В.А. Организационная психология : учебное пособие для вузов / В.А. Макеев. – Санкт-Петербург : Лань, 2026. – 356 с. – ISBN 978-5-507-53905-5. – Текст : электронный

Дополнительная

1. Нигматуллина, И. В. Игра как метод интерактивного обучения : учебное пособие / И. В. Нигматуллина. – Москва : Прометей, 2018. – 62 с. – ISBN 978-5-907003-22-4. – Текст : электронный.

2. Знаков, В. В. Психология человека как субъекта познания, общения и деятельности : сборник научных трудов / В. В. Знаков, А. Л. Журавлев ; под редакцией В. В. Знакова. – Москва : Институт психологии РАН, 2018. – 216 с. – ISBN 978-5-9270-0381-5. – Текст : электронный.

Цель занятия: сформировать у слушателей целостное понимание педагогического потенциала игровых технологий, их психологических механизмов и методических принципов эффективного применения в современном образовательном процессе на всех возрастных этапах.

Актуальность темы семинара: необходимость делать обучение не только эффективным, но и увлекательным, сохраняя при этом психологическую безопасность учащихся.

Теоретическая часть:

Игра – универсальное средство воспитания и развития, позволяющее:

- моделировать жизненные и учебные ситуации;
- передавать накопленный опыт от поколения к поколению;
- активизировать познавательную деятельность;
- формировать социальные навыки.

По мнению С. Л. Рубинштейна: игра – способ воздействия на мир, порождение практики, через которую преобразуется действительность. А. Н. Леонтьев представлял игру как ведущий вид деятельности дошкольника; мотив лежит не в результате, а в содержании действия. У. Л. С. Выготского игра – это пространство «внутренней социализации», средство усвоения социальных установок.

Специфические черты игры является:

- двухплановость (реальная деятельность + условность);
- активность участников;
- занимательность и эмоциональная окрашенность;
- коллективность и моделирование отношений;
- проблемность и творческий характер.

Игровые педагогические технологии – это система методов и приёмов организации образовательного процесса в форме игр, обладающих:

- чётко поставленной целью обучения;
- явным педагогическим результатом;
- учебно-познавательной направленностью.

Выделяют следующие компоненты в структуре игровых технологий

- Мотивационный – потребности, интересы, мотивы учащихся.

– Ориентационно-целевой – принятие целей учебно-познавательной деятельности.

– Содержательно-операционный – овладение учебным материалом, использование знаний и способов деятельности.

– Ценностно-волевой – целенаправленность, внимание, эмоциональные переживания.

– Оценочный – сопоставление результатов с целью, рефлексия.

Рассмотрим принципы реализации игровых технологий:

1. Игра не должна сводиться к простому упражнению с наглядными пособиями.

2. Правила игры должны учитывать возрастные и индивидуальные особенности учащихся.

3. Игра должна соответствовать общим целям урока и способствовать их реализации.

4. Обязательно подведение итогов и выявление победителя (если есть соревновательный элемент).

5. Мыслительные операции в игре должны быть дозированы.

6. Игра должна быть доступна, соответствовать интересам и потребностям учащихся.

Преимущества игровых технологий являются:

- активизация и интенсификация обучения;
- воссоздание межличностных отношений и коллективных решений;
- гибкое сочетание приёмов и методов (от репродуктивных до проблемных);
- моделирование различных видов деятельности;
- повышение познавательного интереса;
- снижение пассивности учащихся;
- развитие коммуникативных навыков и ответственности за коллектив.

Игровые технологии:

– способствуют реализации системно-деятельностного подхода;

– помогают достичь не только предметных, но и метапредметных, личностных результатов;

- формируют универсальные учебные действия;
- создают условия для гармоничного развития личности;
- повышают мотивацию и вовлечённость учащихся.

Грамотное использование игровых технологий позволяет сделать образовательный процесс более эффективным, эмоциональным и личностно ориентированным, обеспечивая комплексное развитие учащегося.

Вопросы и задания:

1. Каковы основные преимущества использования игровых технологий в образовательном процессе?
2. Какие виды игр наиболее эффективны для развития познавательной сферы учащихся?
3. Как игра способствует формированию положительных качеств личности ученика?
4. Какой опыт учителей-практиков подтверждает эффективность игровых технологий?
5. Приведите примеры удачного сочетания традиционных и инновационных подходов в образовании.
6. Какие ограничения и риски связаны с использованием игровых методов в учебном процессе?
7. Насколько важны игры в воспитательном аспекте школьной жизни?
8. Какие советы родителям по выбору игр для домашнего обучения можно предложить?
9. Возможны ли универсальные решения по применению игр в школьном классе или необходим индивидуальный подход?
10. Представляет ли ценность использование современных цифровых платформ и мобильных устройств в обучении?

Задания для самостоятельной работы:

Задача №1:

Предложите оригинальный сценарий урока математики для начальных классов, построенный на основе игровой механики.

Задача №2:

Исследуйте возможности приложения Minecraft Education Edition для использования в школьных проектах и составьте перечень полезных ресурсов и идей уроков.

Задача №3:

Организуите опрос среди коллег или учеников вашей школы на тему отношения к использованию игр в учёбе. Оформите результаты опроса и сформулируйте собственные выводы.

Творческое задание:

Нарисуйте схему учебного проекта, использующего игровые элементы, с указанием этапов, сроков исполнения и ожидаемого результата.

Список литературы, рекомендуемый к использованию по данной теме

Основная

1. Каменева, И. В. Психология и педагогика игровой деятельности Электронный ресурс / Каменева И. В. : учебное пособие. – Архангельск : САФУ, 2019. – 75 с. – ISBN 978-5-261-01431-7, экземпляров неограничено

2. Макеев, В.А. Организационная психология : учебное пособие для вузов / В.А. Макеев. – Санкт-Петербург : Лань, 2026. – 356 с. – ISBN 978-5-507-53905-5. – Текст : электронный

Дополнительная

1. Нигматуллина, И. В. Игра как метод интерактивного обучения : учебное пособие / И. В. Нигматуллина. – Москва : Прометей, 2018. – 62 с. – ISBN 978-5-907003-22-4. – Текст : электронный.

2. Знаков, В. В. Психология человека как субъекта познания, общения и деятельности : сборник научных трудов / В. В. Знаков, А. Л. Журавлев ; под редакцией В. В. Знакова. – Москва : Институт психологии РАН, 2018. – 216 с. – ISBN 978-5-9270-0381-5. – Текст : электронный.

Практическое занятие № 6 Психология компьютерных игр

Цель занятия: сформировать у слушателей научно обоснованное, целостное понимание психологических механизмов взаимодействия человека с видеоиграми.

Актуальность темы семинара: вооружает слушателей современным научным инструментарием для анализа сложного и многогранного феномена компьютерных игр – от диагностики проблем до использования развивающего и терапевтического потенциала

Теоретическая часть:

Компьютерные игры – массовое социокультурное явление, оказывающее заметное влияние на психику, поведение и социальные практики. Их популярность обусловлена:

- интерактивностью (активное участие игрока);
- иммерсивностью (эффект присутствия в виртуальном мире);
- вариативностью (множество сценариев и исходов);
- социальной составляющей (мультиплеер, сообщества).
- Ключевые вопросы психологии игр:
- Что мотивирует людей играть?
- Как игры влияют на когнитивные процессы и эмоции?
- В чём риски и ресурсы игрового опыта?
- Когда игра становится зависимостью?

Психологическими механизмы вовлечения в игру являются:

Мотивация достижения: система наград (очки, уровни, ачивки); преодоление вызовов; ощущение прогресса и мастерства. Побег от реальности (эскапизм): временное отключение от стрессов; принятие роли иного «Я» (виртуального персонажа); создание альтернативной идентичности. Социальная мотивация: кооперация и конкуренция; формирование сообществ и дружеских связей; статус и признание в игровом сообществе.

Когнитивная вовлечённость: решение задач и головоломок; стратегическое планирование; развитие пространственного мышления и реакции. Эмоциональная регуляция: разрядку напряжения через агрессию (в безопасных рамках); переживание азарта, радости, сопереживания; катарсис через символическое проживание конфликтов.

Компьютерные игры как положительно, так и отрицательно влияют на психику рассмотрим сначала позитивные эффекты:

- развитие внимания и оперативной памяти;
- улучшение зрительно-моторной координации;
- тренировка многозадачности и скорости реакции;
- формирование навыков решения проблем;

- развитие креативности (в играх с открытым миром, конструкторах);
- социализация в онлайн-сообществах;
- освоение цифровых компетенций.

Теперь негативные эффекты (при избыточном использовании):

- снижение концентрации в реальной жизни;
- нарушение режима сна и бодрствования;
- гиподинамия и связанные соматические риски (зрение, осанка);
- ослабление реальных социальных связей;
- агрессивное поведение (спорный эффект, зависит от контекста и личности);
- формирование игровой зависимости.

Для нейтрализации негативных последствий игр применяются следующие приемы профилактики:

Установка границ: лимит времени на игру; «игровые дни» с перерывами. Баланс активностей: спорт, хобби, живое общение; чередование цифровой и реальной деятельности. Осознанность: рефлексия о мотивах игры; отслеживание эмоционального состояния после сессий. Родительский контроль (для детей): выбор возрастного контента; совместное обсуждение игровых ситуаций; поощрение реальных достижений. Психологическая поддержка: консультации при признаках зависимости; группы взаимопомощи; когнитивно-поведенческая терапия.

Компьютерные игры имеют двойственный феномен: они могут выступать как:

- как инструмент они развивают когнитивные навыки, социализацию и эмоциональную регуляцию;
- как вызов – могут формировать зависимость и отрывать от реальности при неконтролируемом использовании.

Понимание психологических механизмов игр позволяет минимизировать риски и максимизировать их образовательный и терапевтический потенциал.

Вопросы и задания:

1. Какие психологические механизмы лежат в основе привлекательности компьютерных игр?
2. Каковы основные стадии развития увлеченности компьютерными играми?
3. Какие плюсы и минусы компьютерных игр выделяют исследователи?
4. Существует ли связь между типом игры и характером игрока?
5. Как проявляется зависимость от компьютерных игр и каковы её симптомы?
6. Какие стратегии борьбы с игровой зависимостью предлагают психологи?

7. Могут ли компьютерные игры стать средством развития когнитивных способностей?
8. Как родители могут контролировать количество времени, проводимое ребенком за компьютером?
9. Существуют ли специальные курсы или программы реабилитации для геймеров?
10. Как изменится ситуация с распространенностью компьютерных игр в ближайшие годы?

Задача №1:

Провести интервью с подростком-геймером, выяснив мотивы его увлечения, предпочитаемые жанры и способы преодоления негативного влияния.

Задача №2:

Составить список рекомендованных родителями мероприятий для снижения риска зависимости от компьютерных игр.

Задача №3:

Оценить собственное отношение к компьютерным играм и выявить возможные области их позитивного влияния на личную жизнь.

Творческое задание:

Спроектировать простую онлайн-игру, предназначенную для развития определенных навыков или познания нового предмета.

Список литературы, рекомендуемый к использованию по данной теме

Основная

1. Каменева, И. В. Психология и педагогика игровой деятельности Электронный ресурс / Каменева И. В. : учебное пособие. – Архангельск : САФУ, 2019. – 75 с. – ISBN 978-5-261-01431-7, экземпляров неограничено

2. Макеев, В.А. Организационная психология : учебное пособие для вузов / В.А. Макеев. – Санкт-Петербург : Лань, 2026. – 356 с. – ISBN 978-5-507-53905-5. – Текст : электронный

Дополнительная

1. Нигматуллина, И. В. Игра как метод интерактивного обучения : учебное пособие / И. В. Нигматуллина. – Москва : Прометей, 2018. – 62 с. – ISBN 978-5-907003-22-4. – Текст : электронный.

2. Знаков, В. В. Психология человека как субъекта познания, общения и деятельности : сборник научных трудов / В. В. Знаков, А. Л. Журавлев ; под редакцией В. В.

Знакова. – Москва : Институт психологии РАН, 2018. – 216 с. – ISBN 978-5-9270-0381-5. –
Текст : электронный.

Практическое занятие № 7 Игра в школьном возрасте и у взрослых

Цель занятия: сформировать у слушателей целостное представление о трансформации игровой деятельности на разных этапах онтогенеза.

Актуальность темы семинара: демонстрирует студентам, что игра – не пережиток детства, а универсальный психологический инструмент, сопровождающий человека на протяжении всей жизни и меняющий свои формы в соответствии с возрастными задачами и потребностями

Теоретическая часть:

Игра – не только атрибут детства. Она сохраняет развивающий, адаптивный и рекреационный потенциал на протяжении всей жизни. Однако её формы, функции и психологические механизмы существенно меняются с возрастом.

Ключевые тезисы:

- В школьном возрасте игра дополняет учебную деятельность, облегчая усвоение знаний и социализацию.
- У взрослых игра становится средством релаксации, коммуникации и самореализации, реже – инструментом профессионального развития.
- Общие функции: снятие напряжения, моделирование ситуаций, самовыражение, обучение.

Игра в младшем школьном возрасте (7–11 лет)

Особенности игровой деятельности

- Переход от свободной сюжетно-ролевой игры к структурированным формам (дидактические, настольные, спортивные, компьютерные игры).
- Возрастает роль правил и соревновательности; появляется понятие «честной игры».
- Игра часто интегрируется в учебный процесс (игровые методики на уроках).
- Сохраняется потребность в воображаемой ситуации, но она становится более реалистичной.

Психологические функции

- Адаптация к школе: снижение тревожности, освоение новых социальных ролей.
- Развитие произвольности: подчинение правилам, контроль импульсивности.
- Когнитивное развитие: внимание, память, логическое мышление, пространственная ориентация.
- Социализация: сотрудничество, лидерство, разрешение конфликтов.
- Эмоциональная регуляция: безопасный выход агрессии, переживание успеха/неудачи.

Игра в подростковом возрасте (12–17 лет)

Специфика

- Доминирование **социальных и статусных мотивов**: признание в группе, демонстрация компетентности.
- Рост интереса к **сложным стратегическим и многопользовательским играм** (MMORPG, киберспорт).
- Игра как пространство **экспериментирования с идентичностью** (аватары, ролевые игры).
- Сочетание игры с **коммуникацией** (чаты, голосовые каналы, сообщества).

Функции

- Самоопределение: проба ролей, формирование Я-концепции.
- Социализация: вхождение в референтные группы, освоение норм субкультуры.
- Эмоциональная разрядка: снятие учебного и социального стресса.
- Развитие метанавыков: планирование, многозадачность, командная работа.
- Профориентация: симуляция профессий (например, игры-симуляторы пилотирования, медицины).

Игра во взрослом возрасте (18+ лет)

Формы игры

- Рекреационные: настольные, видеоигры, квесты, квизы, спортивные игры.
- Профессиональные: бизнес-симуляции, тренинги с игровыми элементами, кейс-игры.
- Социальные: вечеринки с играми, онлайн-сообщества, ролевые игры живого действия (LARP).
- Творческие: моделирование, конструирование, цифровые миры (например, Minecraft, Second Life).

Мотивы

- Релаксация и отдых: отвлечение от рутины.
- Коммуникация: укрепление связей, знакомство с новыми людьми.
- Саморазвитие: тренировка когнитивных навыков, освоение новых знаний.
- Достижение и соревнование: рейтинг, ачивки, турниры.
- Творчество и самовыражение: создание контента, дизайн миров/персонажей.

Функции

- Психологическая разгрузка: снижение стресса, профилактика выгорания.
- Поддержание когнитивных функций: память, внимание, скорость реакции.

- Социальная интеграция: формирование сообществ по интересам.
- Обучение и переподготовка: симуляции профессиональной деятельности.
- Терапевтический эффект: арт-игры, VR-терапия, реабилитационные приложения.

Условия эффективного использования игры

- возрастная адекватность: соответствие содержания и сложности уровню развития;
- баланс: сочетание игры с другими видами деятельности (учёба, труд, общение);
- осознанность: рефлексия о мотивах и последствиях игрового поведения;
- контроль времени: лимиты на сессии, «игровые дни»;
- социальное сопровождение: совместные игры, обсуждение опыта, поддержка взрослых;
- качество контента: отбор игр с развивающим, образовательным или терапевтическим потенциалом.

Игра как ресурс на протяжении жизни

В школьном возрасте игра – мост между дошкольным опытом и учебной деятельностью: облегчает адаптацию, развивает произвольность и когнитивные навыки.

В подростковом возрасте – пространство самоопределения, социализации и экспериментирования с идентичностью.

Во взрослой жизни – инструмент релаксации, обучения, коммуникации и поддержания психического здоровья.

Вывод: понимание возрастных особенностей игры позволяет:

- педагогам – интегрировать игровые технологии в обучение;
- родителям – поддерживать здоровое игровое поведение детей;
- взрослым – использовать игру как ресурс для личностного и профессионального роста.

Вопросы и задания:

Вопросы для обсуждения:

1. Какие изменения происходят в характере игровой деятельности у подростков по сравнению с детским возрастом?
2. Какими особенностями отличаются игры взрослого человека?
3. Какие типы игр популярны среди старшеклассников и молодых людей?
4. Влияет ли социальный статус и культурный уровень на предпочтение тех или иных игр?
5. Какие функции выполняет игра в жизни взрослого человека?

6. Помогают ли игры взрослым справиться со стрессом и напряжением?
7. Есть ли различие в восприятии игр мужчинами и женщинами?
8. Возможно ли создание семейных традиций на основе совместных игр?
9. Как повлияли мобильные устройства и Интернет на развитие игровой индустрии?

Задания для самостоятельной работы:

Задача №1:

Собрать коллекцию отзывов родителей о влиянии игр на жизнь их старших детей-подростков и сделать сравнительный анализ полученных мнений.

Задача №2:

Используя доступную статистику, подготовить доклад о состоянии рынка компьютерных игр в России и странах СНГ.

Задача №3:

Провести фокус-группу среди одноклассников или сотрудников с целью выявления отношения к современным компьютерным играм и выработать рекомендации по повышению вовлечённости аудитории.

Творческое задание:

Создать видеоролик, демонстрирующий процесс коллективной игры и рассказывающий о пользе командных занятий.

Список литературы, рекомендуемый к использованию по данной теме

Основная

1. Каменева, И. В. Психология и педагогика игровой деятельности Электронный ресурс / Каменева И. В. : учебное пособие. – Архангельск : САФУ, 2019. – 75 с. – ISBN 978-5-261-01431-7, экземпляров неограничено

2. Макеев, В.А. Организационная психология : учебное пособие для вузов / В.А. Макеев. – Санкт-Петербург : Лань, 2026. – 356 с. – ISBN 978-5-507-53905-5. – Текст : электронный

Дополнительная

1. Нигматуллина, И. В. Игра как метод интерактивного обучения : учебное пособие / И. В. Нигматуллина. – Москва : Прометей, 2018. – 62 с. – ISBN 978-5-907003-22-4. – Текст : электронный.

2. Знаков, В. В. Психология человека как субъекта познания, общения и деятельности : сборник научных трудов / В. В. Знаков, А. Л. Журавлев ; под редакцией В. В. Знакова. – Москва : Институт психологии РАН, 2018. – 216 с. – ISBN 978-5-9270-0381-5. – Текст : электронный.

Практическое занятие № 8 Роль игрушки в развитии ребенка.

Цель занятия: сформировать у слушателей научно обоснованное понимание игрушки как культурного орудия и психологического средства, опосредующего развитие познавательной, эмоциональной и социальной сфер ребенка на разных этапах детства

Актуальность темы семинара: вооружает слушателей актуальными критериями анализа современного рынка игрушек, пониманием рисков и возможностей, а также осознанием собственной профессиональной позиции в выборе и использовании игрушек в работе с детьми.

Теоретическая часть:

Игрушка – не просто предмет развлечения. Это особое средство развития, в котором «опредмечены» задачи психического и личностного роста ребёнка на каждом возрастном этапе.

Ключевые функции игрушки:

- инструмент познания окружающего мира;
- средство реализации игровой деятельности;
- способ выражения эмоций и переживаний;
- посредник в общении со взрослыми и сверстниками;
- стимул для развития воображения и творчества.

Психологические механизмы воздействия игрушки

Моделирование реальности: игрушка воспроизводит в уменьшённом виде предметы и ситуации из жизни; ребёнок осваивает социальные роли, имитируя действия взрослых. Развитие познавательной сферы: формирование восприятия (цвет, форма, размер, текстура); тренировка внимания и памяти; развитие мышления (анализ, синтез, обобщение) через действия с разборными игрушками, конструкторами. Эмоционально-нравственное развитие: привязанность к игрушке переносит на отношение к людям; игры с куклой воспитывают заботу, нежность, эмпатию; символическое проживание конфликтов и переживаний. Социальное развитие: совместные игры формируют навыки общения, сотрудничества, компромисса; распределение ролей в сюжетно-ролевых играх учит взаимодействию. Самовыражение и самореализация: игрушка становится «идеальным другом» или «идеальным Я»; через игру ребёнок компенсирует дефицит общения, проявляет эмоции, реализует желания.

Классификация игрушек по развивающему воздействию

Сюжетно-образные (образные) игрушки: куклы, фигурки людей и животных, транспорт, предметы быта; развивают творчество, расширяют социальный опыт, стимулируют сюжетные игры. Дидактические игрушки: пирамидки, вкладыши, мозаики,

головоломки; формируют восприятие, мышление, память, речь, волю. Технические игрушки: модели машин, конструкторы, наборы для опытов; знакомят с миром техники, развивают логику и пространственное мышление. Спортивные игрушки: мячи, обручи, скакалки, кегли; укрепляют мышцы, развивают координацию, ловкость, выносливость. Театрализованные игрушки: куклы-бибабо, марионетки, наборы для инсценировок; стимулируют речевую активность, воображение, эмоциональную выразительность. Игрушки-забавы: заводные игрушки, сюрпризы, головоломки с неожиданными эффектами; вызывают яркие эмоции, развивают чувство юмора, снимают напряжение. Игрушки-самоделки: созданные ребёнком, родителями или воспитателями; формируют созидательную активность, гордость за результат, мелкую моторику.

Современные тенденции и вызовы. Цифровые игрушки (планшеты, видеоигры): плюсы – развитие логики, реакции, цифровых навыков; минусы – риск зависимости, снижение двигательной активности. Коммерциализация игрушек: маркетинг ориентирован на сиюминутные желания, а не на развитие; необходимость критического отбора. Экологичность: рост спроса на игрушки из натуральных материалов; важность безопасной утилизации.

Ключевые принципы использования игрушек

Системность: подбор игрушек должен соответствовать возрасту и задачам развития. Баланс: сочетание разных типов игрушек (сюжетных, дидактических, спортивных). Активное участие взрослого: обучение действиям, поддержка инициативы. Безопасность и качество: приоритет экологичных и прочных материалов. Рефлексия: наблюдение за игрой для понимания потребностей ребёнка. Ограничение: контроль количества и времени взаимодействия с электронными игрушками.

Игрушка – мощный инструмент развития, но её эффективность зависит от:

осознанного выбора взрослыми;

включения в контекст игры и общения;

соответствия возрастным и индивидуальным особенностям ребёнка.

Грамотное использование игрушек способствует гармоничному формированию личности, подготавливая ребёнка к успешной социализации и обучению.

Вопросы и задания:

1. История возникновения игрушки.
2. Виды игрушек.
3. Требования, критерии и правила подбора игрушек.
4. Игрушка как средство общения детей дошкольного возраста.
5. Игрушка как средство психического развития детей дошкольного возраста.

6. Сущность понятия «развивающая предметная среда».
7. Игровая среда современного ребенка.
8. Предметно-развивающая, игровая среда в группах раннего возраста.
9. Предметно-игровая среда старших дошкольников.

Задания

1. Прослушать и законспектировать реферативные сообщения на темы: «Игрушка как средство общения детей», «Игрушка как средство психического развития ребенка», «Роль игрушки в личностном развитии ребенка», «История развития игрушки», «Антиигрушка».
2. Представить рассказ для детей о любимой игрушке своего детства.
3. Проанализировать рекомендации для родителей по созданию домашней игровой среды.
4. Представить перечень предметно-развивающей игровой среды для одной из возрастных групп.

Список литературы, рекомендуемый к использованию по данной теме

Основная

1. Каменева, И. В. Психология и педагогика игровой деятельности Электронный ресурс / Каменева И. В. : учебное пособие. – Архангельск : САФУ, 2019. – 75 с. – ISBN 978-5-261-01431-7, экземпляров неограничено
2. Макеев, В.А. Организационная психология : учебное пособие для вузов / В.А. Макеев. – Санкт-Петербург : Лань, 2026. – 356 с. – ISBN 978-5-507-53905-5. – Текст : электронный

Дополнительная

1. Нигматуллина, И. В. Игра как метод интерактивного обучения : учебное пособие / И. В. Нигматуллина. – Москва : Прометей, 2018. – 62 с. – ISBN 978-5-907003-22-4. – Текст : электронный.
2. Знаков, В. В. Психология человека как субъекта познания, общения и деятельности : сборник научных трудов / В. В. Знаков, А. Л. Журавлев ; под редакцией В. В. Знакова. – Москва : Институт психологии РАН, 2018. – 216 с. – ISBN 978-5-9270-0381-5. – Текст : электронный.

Практическое занятие № 9 Диагностика развития ребенка в игре

Цель занятия: сформировать целостное представление о диагностическом потенциале игры как уникального метода оценки психического развития ребенка.

Актуальность темы семинара: вооружает слушателей пониманием современных вызовов и дефицитов в этой области, формируя профессиональную позицию осознанного, компетентного и рефлексивного подхода к игровой диагностике.

Теоретическая часть:

Игра – естественная деятельность ребёнка, в которой проявляются ключевые аспекты его развития. Цели диагностики через игру:

- выявить актуальный уровень развития;
- определить зону ближайшего развития;
- отследить динамику развития;
- скорректировать педагогическое сопровождение;
- вовремя обнаружить возможные отклонения или дефициты.

Основные диагностические критерии в игровой деятельности. Анализ игры ведётся по следующим параметрам: Распределение ролей: самостоятельное или с помощью взрослого; умение договариваться, решать конфликты; осознание и удержание роли на протяжении игры. Основное содержание игры: однообразные действия или развёрнутый сюжет; логическая связность эпизодов; отражение реального опыта или фантазирование. Ролевое поведение: называние роли до начала игры; соответствие действий роли; использование мимики, жестов, интонации. Игровые действия: разнообразие и последовательность; использование предметов-заместителей; творческий подход к действиям. Использование атрибутики: выбор и применение игрушек, предметов, материалов; изготовление атрибутов самостоятельно. Ролевая речь: наличие диалогов, монологов; соответствие речи роли; развёрнутость и выразительность. Выполнение правил: осознание правил; соблюдение на протяжении игры; реакция на нарушения (свои и чужие).

Методы диагностики:

Наблюдение (основной метод): систематическое, по заранее определённым критериям; фиксация в диагностических картах, протоколах; оценка по уровням (низкий, средний, высокий). Индивидуальная беседа: вопросы о любимых играх, ролях, правилах; выявление мотивации и предпочтений. Проективные игровые ситуации: предложение незавершённого сюжета для развития; введение конфликтной ситуации (например, «не хватает роли»); наблюдение за решением. Анализ продуктов игры: постройки из конструктора; рисунки по мотивам игр; созданные атрибуты. Анкетирование родителей и

воспитателей: сведения о частоте и характере игр дома и в группе; особенности взаимодействия со сверстниками.

Игра – уникальный инструмент диагностики, позволяющий:

- увидеть реальный уровень развития в естественной среде;
- выявить потенциал и зону роста;
- понять эмоциональные и социальные потребности ребёнка;
- выстроить индивидуальную траекторию сопровождения.

Вывод: грамотная диагностика через игру – основа для эффективной педагогической поддержки и профилактики трудностей развития.

Вопросы и задания:

1. Какие аспекты развития ребенка можно оценить через игровую диагностику?
2. Какие методики игры являются наиболее информативными для оценки психоэмоционального состояния ребенка?
3. Какие показатели указывают на успешное развитие ребенка в ходе игровой деятельности?
4. Как диагностика в игре помогает определить индивидуальные особенности ребенка?
5. Какие требования предъявляются к специалистам, осуществляющим диагностику через игру?
6. Какие инструменты и техники применяют педагоги и психологи в диагностике через игру?
7. Как организовать пространство для качественной диагностики ребенка в игровой форме?
8. Как сопоставлять результаты игровой диагностики с результатами традиционной диагностики?
9. Какие шаги предпринять, если выявлены отклонения в развитии ребенка в результате игровой диагностики?
10. Какие меры профилактики рекомендуется проводить, чтобы избежать отклонений в развитии ребенка?

Задания для самостоятельной работы:

Задача №1:

Проведите анализ двух-трех существующих игровых методик диагностики и выберите оптимальную для оценки развития ребенка определенного возраста. Аргументируйте свой выбор.

Задача №2:

Опишите собственную методику диагностики развития ребенка средствами игры, обосновав её практическую применимость и полезность.

Задача №3:

Создайте карту наблюдения за поведением ребенка в процессе игры, обозначив индикаторы успешного и неудачного прохождения тестирования.

Список литературы, рекомендуемый к использованию по данной теме

Основная

1. Каменева, И. В. Психология и педагогика игровой деятельности Электронный ресурс / Каменева И. В. : учебное пособие. – Архангельск : САФУ, 2019. – 75 с. – ISBN 978-5-261-01431-7, экземпляров неограничено

2. Макеев, В.А. Организационная психология : учебное пособие для вузов / В.А. Макеев. – Санкт-Петербург : Лань, 2026. – 356 с. – ISBN 978-5-507-53905-5. – Текст : электронный

Дополнительная

1. Нигматуллина, И. В. Игра как метод интерактивного обучения : учебное пособие / И. В. Нигматуллина. – Москва : Прометей, 2018. – 62 с. – ISBN 978-5-907003-22-4. – Текст : электронный.

2. Знаков, В. В. Психология человека как субъекта познания, общения и деятельности : сборник научных трудов / В. В. Знаков, А. Л. Журавлев ; под редакцией В. В. Знакова. – Москва : Институт психологии РАН, 2018. – 216 с. – ISBN 978-5-9270-0381-5. – Текст : электронный.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО
ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
**Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

**Методические указания для обучающихся по организации и
проведению самостоятельной работы по дисциплине**

ПСИХОЛОГИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

для студентов направления подготовки
Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование
(с двумя профилями подготовки)
Направление подготовки Начальное образование и дополнительное
образование (игропедагогика)
Квалификация выпускника бакалавр

Ставрополь, 2026 г.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	
1. Общая характеристика самостоятельной работы студента	
2. План-график выполнения самостоятельной работы	
3. Методические рекомендации по изучению теоретического материала	
4. Методические указания по подготовке к экзамену	
Список рекомендуемой литературы	

Введение

Методические рекомендации к самостоятельной работе студентов по дисциплине «Психология игровой деятельности» разработаны в соответствии с рабочей программой дисциплины Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки).

Цель освоения дисциплины заключается в формировании у студентов профессионального видения мира, умений определять социальные детерминанты поведения, анализировать конфликты и применять адекватные способы их разрешения; овладение знаниями, умениями и навыками в области психологии игры и игровой деятельности и формирование компетенций, позволяющих эффективно использовать в образовательных организациях.

Освоение дисциплины предполагает решение следующих задач:

- изучение теоретических основ психологии игры;
- овладение теоретическими основами, необходимыми для формирования знаний в области игровой деятельности;
- сформировать представление о значимости игры в жизни детей и взрослых;
- изучение игровой деятельности как инструмента в работе педагога;
- получение навыков разработки занятий с использованием игровых технологий.

Процесс изучения дисциплины в ходе аудиторных занятий и самостоятельной работы студентов направлен на формирование общекультурных и профессиональных компетенций:

Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач (УК-1).

Способен осуществлять отбор методов, методик обучения и воспитания, образовательных технологий с учетом своеобразия социальной ситуации развития обучающихся и их возрастных особенностей (ПК-15).

Достижению поставленных целей и задач призвано способствовать выполнение студентом заданий к самостоятельной работе.

Методические рекомендации включают общую характеристику самостоятельной работы студента при изучении дисциплины «Психология игровой деятельности», план-график выполнения заданий самостоятельной работы, методические рекомендации по изучению теоретического материала, список рекомендуемой литературы и Интернет-ресурсов.

Общая характеристика самостоятельной работы студента

Методические рекомендации к самостоятельной работе студентов по дисциплине «Психология игровой деятельности» разработаны в соответствии с рабочей программой дисциплины по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование.

Основной формой работы студента является самостоятельная работа, которая позволит глубоко проникнуть в суть рассматриваемой проблемы. Для успешной учебно-научной, научно-исследовательской деятельности, ее интенсификации необходимо учитывать следующие субъективные факторы:

1. Знание программного материала, наличие прочной системы знаний, необходимой для усвоения основных дисциплин.

2. Наличие выработанных умений, навыков умственного труда:

а) умение делать глубокий, обстоятельный анализ при работе с книгой, диссертацией, Интернет-источниками;

б) владение логическими операциями: сравнение, анализ, синтез, обобщение, определение понятий, правила систематизации и классификации.

3. Специфика познавательных психических процессов: внимание, память, речь, наблюдательность, интеллект и мышление.

4. Хорошая работоспособность, которая обеспечивается нормальным физическим состоянием.

5. Соответствие избранной деятельности, профессии индивидуальным способностям. Необходимо выработать умение саморегулировать свое эмоциональное состояние и устранять обстоятельства, нарушающие деловой настрой, мешающие намеченной работе.

6. Овладение оптимальным стилем работы, обеспечивающим успех в деятельности.

7. Уровень требований к себе, определяемый сложившейся самооценкой.

Адекватная оценка знаний, достоинств, недостатков – важная составляющая самоорганизации человека, без нее невозможна успешная работа по управлению своим поведением, деятельностью.

Самостоятельная работа студента в рамках дисциплины «» понимается как планируемая учебная и учебно-исследовательская работа студентов, выполняемая во внеаудиторное (аудиторное) время по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия.

Организация самостоятельной работы студентов в курсе «Конфликтология в социально-педагогической деятельности» заключается в создании психолого-дидактических условий развития интеллектуальной инициативы, теоретического мышления и научно-исследовательской позиции студента.

Цель самостоятельной работы студентов в процессе изучения дисциплины «Конфликтология в социально-педагогической деятельности» – научить студента осмысленно и самостоятельно работать: 1) с учебным материалом по дисциплине, 2) с научной информацией, актуальными исследованиями в области психологии, 3) с эмпирическими данными, получаемыми в ходе экспериментальных исследований, 4) с методологическими подходами современных психологических исследований; 5) с конкретными психологическими методами и методиками.

Задачи самостоятельной работы:

- сформировать и развить навыки ведения самостоятельной работы и овладения методикой исследования при решении разрабатываемых в учебно-научной деятельности проблем и вопросов;

- повысить уровень подготовленности к самостоятельной работе в соответствии с выбранным научным направлением в условиях современного состояния науки и культуры.

Таким образом, самостоятельная работа приобщает научному и исследовательскому творчеству, поиску и анализу актуальных проблем современной психологической науки.

Для выполнения самостоятельной работы необходимо пользоваться литературой, которая предложена в списке рекомендуемой литературы,

Интернет-ресурсами или другими источниками по усмотрению студента.

Самостоятельная работа рассчитана на разные уровни мыслительной деятельности. Выполненная работа позволит приобрести не только знания, но и умения, навыки, а также выработать свою методику подготовки, что очень важно в дальнейшем процессе научной деятельности.

При изучении дисциплины предусматриваются следующие формы самостоятельной работы студента:

- самостоятельное изучение основной и дополнительной литературы по дисциплине с конспектированием по разделам;
- конспектирование и реферирование первоисточника и научно-исследовательской литературы;
- работа с электронными ресурсами в сети Интернет;
- выполнение индивидуального задания.

План-график выполнения самостоятельной работы

№	Вид деятельности студентов	Сроки сдачи
1.	Самостоятельное изучение литературы	1-17 неделя
2.	Подготовка к дискуссии	10 неделя
3.	Решение кейсов	14 неделя

Методические рекомендации по изучению теоретического материала

Изучение основной и дополнительной литературы по курсу с конспектированием по разделам.

Самостоятельная работа при чтении учебной литературы начинается с изучения конспекта материала, полученного при слушании лекций преподавателя. Полученную информацию необходимо осмыслить. При необходимости, в конспект лекций могут быть внесены схемы, другая дополнительная информация. При изучении нового материала составляется конспект. Сжато излагается самое существенное в данном материале.

Работа с электронными ресурсами в сети Интернет.

Для повышения эффективности самостоятельной работы студент должен уметь работать в поисковой системе сети Интернет и использовать найденную информацию при подготовке к занятиям. Поиск информации можно вести по автору, заглавию, виду издания, году издания или издательству. Также в сети Интернет доступна услуга по скачиванию методических указаний и учебных пособий, подбору необходимой научной литературы.

Конспектирование и реферирование первоисточника и научно-исследовательской литературы.

Конспект представляет собой дословные выписки из текста источника. При этом, необходимо понимать, что конспект – это не полное переписывание чужого текста. Необходимо знать, что при написании конспекта сначала прочитывается текст – источник, в нём выделяются основные положения, подбираются примеры, идёт перекомпоновка материала, а уже затем оформляется текст конспекта. Конспект может быть полным, когда работа идёт со всем текстом источника или неполным, когда интерес представляет какой-либо один или несколько вопросов, затронутых в источнике.

Реферирование – это сложный творческий процесс, в основе которого лежит умение выделить главную информацию из текста первоисточника. Реферирование – процесс аналитически-синтетического обработки информации, которая заключается в анализе первичного документа, нахождении значимых в смысловом отношении данных (основных положений, фактов, доведите день, результатов, выводов) Реферирование имеет целью сократить физический объем первичного документа при сохранении его основного смыслового содержания, используется в научной, издательской, информационной и библиографической деятельности.

Проведение мини-исследования представляет собой последовательное осуществление ряда действий: определение проблемного вопроса, ознакомление с имеющейся учебной и научной литературой, подбор (разработка) исследовательской методики (методик), диагностика, обработка результатов, анализ и интерпретация данных. Рекомендуется использовать

анкетирование и тестирование как методы, позволяющие применить групповую форму диагностики и математическую обработку данных.

Индивидуальное задание представляет собой подготовку сообщения либо практических рекомендаций по одной из предлагаемых проблем. Для подготовки сообщения может быть использован материал научной литературы и интернет-источников, аналитических обзоров, собственного мини-исследования.

Подготовка мультимедийной презентации

Презентация, согласно толковому словарю русского языка Д.Н. Ушакова: «... способ подачи информации, в котором присутствуют рисунки, фотографии, анимация и звук». Для подготовки презентации рекомендуется использовать: PowerPoint, MS Word, AcrobatReader. Самая простая программа для создания презентаций – Microsoft PowerPoint. Для подготовки презентации необходимо собрать и обработать начальную информацию.

Последовательность подготовки презентации:

1. Четко сформулировать цель презентации: вы хотите свою аудиторию мотивировать, убедить, заразить какой-то идеей или просто формально отчитаться.

2. Определить каков будет формат презентации: живое выступление (тогда, сколько будет его продолжительность) или электронная рассылка (каков будет контекст презентации).

3. Отобрать всю содержательную часть для презентации и выстроить логическую цепочку представления.

4. Определить ключевые моменты в содержании текста и выделить их.

5. Определить виды визуализации (картинки) для отображения их на слайдах в соответствии с логикой, целью и спецификой материала.

6. Подобрать дизайн и форматировать слайды (количество картинок и текста, их расположение, цвет и размер).

7. Проверить визуальное восприятие презентации.

К видам визуализации относятся иллюстрации, образы, диаграммы,

таблицы.

Иллюстрация – представление реально существующего зрительного ряда.

Образы – в отличие от иллюстраций – метафора. Их назначение – вызвать эмоцию и создать отношение к ней, воздействовать на аудиторию. С помощью хорошо продуманных и представляемых образов, информация может надолго остаться в памяти человека.

Диаграмма – визуализация количественных и качественных связей. Их используют для убедительной демонстрации данных, для пространственного мышления в дополнение к логическому.

Таблица – конкретный, наглядный и точный показ данных. Ее основное назначение – структурировать информацию, что порой облегчает восприятие данных аудиторией.

Практические советы по подготовке презентации

1 готовьте отдельно: печатный текст + слайды + раздаточный материал;

2 слайды – визуальная подача информации, которая должна содержать

3 минимум текста, максимум изображений, несущих смысловую нагрузку, выглядеть наглядно и просто;

4 текстовое содержание презентации – устная речь или чтение, которая

5 должна включать аргументы, факты, доказательства и эмоции;

6 рекомендуемое число слайдов 11 – 12;

7 обязательная информация для презентации: тема, фамилия и инициалы

8 выступающего; план сообщения; краткие выводы из всего сказанного; список использованных источников;

9 раздаточный материал – должен обеспечивать ту же глубину и охват, что и живое выступление: люди больше доверяют тому, что они могут

унести с собой, чем исчезающим изображениям, слова и слайды забываются, а раздаточный материал остается постоянным осязаемым напоминанием; раздаточный материал важно раздавать в конце презентации; раздаточный материалы должны отличаться от слайдов, должны быть более информативными.

Работа студента над презентацией включает отработку умения самостоятельно обобщать материал и делать выводы в заключении, умения ориентироваться в материале и отвечать на дополнительные вопросы слушателей, отработку навыков ораторства, умения проводить диспут.

Выступающие с презентацией результатов мини-исследования должны знать и уметь: сообщать новую информацию; использовать технические средства; хорошо ориентироваться в теме; дискутировать и быстро отвечать на заданные вопросы; четко выполнять установленный регламент (не более 8 минут); иметь представление о композиционной структуре выступления и др.

Структура выступления

Вступление помогает обеспечить успех выступления по любой тематике. Вступление должно содержать: название, сообщение основной идеи, современную оценку предмета изложения, краткое перечисление рассматриваемых вопросов, живую интересную форму изложения, акцентирование внимания на важных моментах, оригинальность подхода.

Основная часть, в которой выступающий должен глубоко раскрыть суть затронутой темы, обычно строится по принципу отчета. Задача основной части – представить достаточно данных для того, чтобы слушатели заинтересовались темой и захотели ознакомиться с материалами. При этом логическая структура теоретического блока не должны даваться без наглядных пособий, аудиовизуальных и визуальных материалов.

Заключение – ясное, четкое обобщение и краткие выводы, которых всегда ждут слушатели

Контроль самостоятельной работы проводится преподавателем в аудитории.

Подробные критерии оценивания компетенций приведены в Фонде оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации.

Критерии оценки работы студента:

Оценка «отлично» выставляется специалисту, если проект раскрывает тему полностью, сообщение логично, использованы данные новых исследований, оформление отвечает требованиям, студент свободно ориентируется в представляемом материале, логично и аргументировано отвечает на вопросы по теме.

Оценка «хорошо» выставляется специалисту, если проект раскрывает тему в основном раскрыта, имеются логические погрешности, материал собран из учебников и общеизвестных источников, оформление отвечает требованиям, магистрант в состоянии ответить на вопросы по теме.

Оценка «удовлетворительно» выставляется специалисту, если подобран материал для проекта по теме, но нарушена логика в изложениях, оформление не вполне отвечает требованиям, вопросы по теме вызывают затруднения.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется специалисту, если материал проекта напрямую не связан с темой, логика сообщения нарушена, оформление не отвечает требованиям, магистрант не отвечает на вопросы по теме.

Список литературы, рекомендуемый к использованию по данной теме

Основная

1. Каменева, И. В. Психология и педагогика игровой деятельности Электронный ресурс / Каменева И. В. : учебное пособие. – Архангельск : САФУ, 2019. – 75 с. – ISBN 978-5-261-01431-7, экземпляров неограничено

2. Макеев, В.А. Организационная психология : учебное пособие для вузов / В.А. Макеев. – Санкт-Петербург : Лань, 2026. – 356 с. – ISBN 978-5-507-53905-5. – Текст : электронный

Дополнительная

1. Нигматуллина, И. В. Игра как метод интерактивного обучения : учебное пособие / И. В. Нигматуллина. – Москва : Прометей, 2018. – 62 с. – ISBN 978-5-907003-22-4. – Текст : электронный.

2. Знаков, В. В. Психология человека как субъекта познания, общения и деятельности : сборник научных трудов / В. В. Знаков, А. Л. Журавлев ; под редакцией В. В. Знакова. – Москва : Институт психологии РАН, 2018. – 216 с. – ISBN 978-5-9270-0381-5. – Текст : электронный.

Программное обеспечение и интернет-ресурсы:

1. flogiston.ru – библиотека по психологии
2. psu.su – Психологическая газета
3. psychology.ru – Электронный журнал «Психология»
4. iprbookshop.ru/ электронно-библиотечная система IPRbooks
5. biblioclub.ru/ электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн»