

Администрация Волжского района муниципального образования «Город Саратов»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 11»

«Рассмотрено»
на заседании МО учителей

/_____/

Протокол № _____
от «_____» августа 20____ г.

«Согласовано»
Заместитель директора по УВР
МОУ «СОШ №11»
_____/_____/

«_____» августа 20____ г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса

«Игротехнологии в профессиональном и личностном развитии» (Психология и педагогика игры)

Учебный год: 2022-2023

Класс психолого-педагогический
8а

Педагог-психолог Царенко Т.В.

Количество часов:

Всего: 18 ч. в неделю: 0,25

Планирование составлено на основе:

Учебно-методическое пособие: Организация деятельности психолого-педагогических классов: учебно-методическое пособие. – Москва: Академия Минпросвещения России, 2021. – 392 с.: ил.

г. Саратов 2022 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Обоснование актуальности создания психолого-педагогического класса

В современном обществе усиливается внимание к человеку как субъекту личной и социальной жизни, государственная политика активно разворачивается к проблеме создания и сохранения человеческого капитала, развития персонализированной помощи в области здравоохранения и образования. Однако недостаток компетентных специалистов в человекоцентрированных областях экономики во многом связан с процессом отбора, подготовки и сопровождения педагогических кадров. В настоящее время поколение Z имеет много возможностей для саморазвития, но порой молодые люди теряются в больших потоках информации и боятся ошибиться в выборе жизненного пути. Соответственно, возрастает значимость помощи им на всех этапах выстраивания собственной профессионально-образовательной траектории.

В современном обществе активное развитие социальных проектов, волонтерского движения и высокий уровень откликаемости общества на проблемы разных людей свидетельствуют о востребованности работы в социальных сферах, в том числе в педагогической профессии. В связи с этим процесс сопровождения профессионально-личностного самоопределения школьников целесообразно начинать как можно раньше, выявляя и помогая тем, кто может работать в человекоцентрированных профессиях по призванию.

Современный педагог – это человек, способный помочь растущему ребенку войти в новый цифровой мир и не потерять своей индивидуальности. Основная ролевая позиция учителя, способного обучать детей цифрового поколения, – «организатор самообучающегося сообщества» (П.Сенге), хорошо ориентирующийся в информационной среде и сопровождающий ребенка на его персональном образовательном пути.

Ожидаемые эффекты внедрения концепции

- Повышение качества образования выпускников, способных сделать осознанный выбор сферы будущей профессиональной педагогической деятельности и подготовленных к деятельности в цифровом мире;
- Повышение качества профессиональной подготовки специалистов, выбравших педагогическую профессию по призванию;
- Развитие социального партнёрства между образовательными организациями и обществом.

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Профессиональное самоопределение – процесс и результат осуществления школьником выбора профессионального будущего, основанного на соотношении личностного и социального аспектов ситуации профессионального выбора.

Профессиональная проба – один из практико-ориентированных форматов профориентации, профессиональное испытание, моделирующее элементы конкретного вида профессиональной деятельности, завершённый процесс которого способствует сознательному, обоснованному выбору профессии.

Профильные педагогические пробы – выявление и поддержка талантливых детей школьного возраста на основе демонстрации и проведения элементарных профессиональных программ внеурочной деятельности педагогической направленности.

Педагогическая одаренность - один из видов социальной одаренности, психологическая предпосылка развития педагогических способностей и потенциальная возможность достижения успеха в педагогической деятельности. Одним из признаков педагогической одаренности является интерес к процессу познания, желание и умение постоянно учиться.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

Личностные результаты:

- воспитание российской гражданской идентичности: патриотизма, уважения к Отечеству; осознание своей этнической принадлежности, знание истории, языка, культуры своего народа; культурного наследия народов России и человечества; усвоение гуманистических, демократических и традиционных ценностей многонационального российского общества;
- формирование от ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и обществах;
- развитие морального сознания и компетентности в решении моральных проблем на основе личного выбора, формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- формирование ценности здорового и безопасного образа жизни.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- владение смысловым чтением;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий; развитие мотивации к овладению культурой активного пользования словарями и другими поисковыми системами;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; аргументировать и отстаивать свое мнение;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; планирования и регуляции своей деятельности.

Предметные результаты:

- освоение обучающимися в ходе изучения учебного предмета умений, специфических для данной предметной области;
- освоение видов деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях;
- формирование научного типа мышления;
- владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

№	Изучаемый материал, тема	Кол-во часов
Раздел 1 ОСНОВЫ ПСИХОЛОГИИ ИГРЫ		5 ЧАСОВ
1	<ul style="list-style-type: none"> • Введение в курс. Определение понятий. • Игры, игротехники, игротехнологии. Значение игр. • Ловушка – понятие и виды. • Действия игры – определение, виды и особенности. 	1
2	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Основные аспекты подготовки к проведению игр. ▪ Антитезисы - внешнее освобождение от игры. ▪ Избегание лжи. ▪ Контракты. Заключение контракта и его структура. ▪ Особенности игр. 	1
3	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Классификация игр. ♦ Степени игр. Игры первой степени. Игры второй степени. Игры третьей степени. ♦ Формула игры. ♦ Драматический треугольник С. Карпмана. 	1
4	<ul style="list-style-type: none"> × Каталог игр. × Игры маленьких детей. Семейные игры. × Административные или чиновные игры. × Игры с самим собой. 	1
5	Ψ Психологические теории деловых игр и игротехнологий.	1

	<p>Ψ Психологическое и биологическое значение игры.</p> <p>Ψ Игра детей и взрослых. Происхождение игр в человеческой культуре.</p> <p>Ψ Игра в теории деятельности. Осознанность и неосознанность игры.</p> <p>Социальность и асоциальность игры.</p> <p>Ψ Творческое начало игр – спонтанность. непредсказуемость, многовариантность.</p>	
РАЗДЕЛ 2. ОСНОВЫ ПЕДАГОГИКИ ИГРЫ		4 ЧАСА
6	<ul style="list-style-type: none"> ✧ Игра как социокультурный феномен. ✧ Игра с точки зрения философии и культуры. ✧ Социальная значимость игры. Варианты культурных игр (соревнования, дискуссия, спор, война, судопроизводство, театр и т.д.) ✧ Игры-ритуалы. Игра в педагогике. Игра в психологии. Игра в социологии. ✧ Исторические предпосылки становления игры как социальной технологии. Функции игры. Изменение игр в процессе исторического развития. 	1
7	<ul style="list-style-type: none"> ☼ Общие черты социальной игровой технологии. ☼ Частное и общее определение деловой игры. Игровое воздействие на актора. Принцип отражения экономической деятельности в деловых играх. ☼ Культурные, социальные и личностные принципы игры. Правила игры. Ролевые игры. Игровые роли. ☼ Понятие игровой реальности. Игроки реальности. Передача игрового опыта. 	1
8	<ul style="list-style-type: none"> ⌘ Методологические принципы игры. Функции и задачи. ⌘ Системный подход в игротехнологиях. ⌘ Смысл функции игры. Задача игры. 	1
9	<ul style="list-style-type: none"> ✧ Классификация игр. Различные подходы в классификации игр. ✧ Ролевые игры, имитационные игры, организационно-мыслительные игры, организационно-обучающие, проблемно-деловые, организационно-деятельностные. ✧ Структура игр. Групподинамические игротехники и упражнения. ✧ Новые поколения игр – инновационные игры. 	1
РАЗДЕЛ 3. ПРАКТИКА ИГРОТЕХНОЛОГИЙ		7 ЧАСОВ
10	<ul style="list-style-type: none"> ✎ Этапы развития игровой технологии. Первые деловые игры. ✎ Игры второго поколения (открытый тип - свободные игры). ✎ Третий этап – возникновение инновационных игр (открытые - регламентированные). 	1
11	<ul style="list-style-type: none"> 🔔 Использование игровых технологий в современном социуме. 🔔 Мыслительный и обучающий тренинги в игровой форме. 🔔 Специфика использования игр в социально-экономической сфере (производство, управление). 	1
12	<ul style="list-style-type: none"> 📖 Игротехнологии в моделировании и прогнозировании. 	1

	<ul style="list-style-type: none"> 📖 Понятие модели. 📖 Создание идеальных моделей в деловых играх. 📖 Правила создания идеальных моделей и образов потребного будущего. 	
13	<ul style="list-style-type: none"> 🎮 Игровые технологии в организации и управлении. 🎮 Организационная культура и игровые технологии. 	1
14	<ul style="list-style-type: none"> 📖 Игротехнологии в психологии и педагогике. 📖 Функции игры в психотерапевтической практике. 📖 Функции игры в педагогической практике. 	1
15	<ul style="list-style-type: none"> * Инноватика и инновационные игры. * Теория инноваций и игры. * Виды инноваций. 	1
16	<ul style="list-style-type: none"> ⌘ Понятие игровой группы. Групповая динамика. ⌘ Игра, как метод изучения группы и отдельных ее индивидов. ⌘ Игра, как механизм сплочения группы в коллектив. Групповая динамика. ⌘ Игры в командообразовании. 	1
РАЗДЕЛ 4. ИГРОТЕХНОЛОГИИ В ПРОФЕССИИ И ЛИЧНОСТНОМ РАЗВИТИИ		1 ЧАС
17	<ul style="list-style-type: none"> ↻ Профессиональная карьера как область использования игротехнологий. ↻ Коучинг и игровые технологии. ⸮ Использование игротехнологии для самоисследования и личностного развития. ⸮ Манипулирование. ⸮ Акмеологические тренинги и игротехнологии. ⸮ Создание идеальной модели своей личности «Я в будущем». ⸮ Футуропрактика. 	1
Итого:		17