

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

ФТД.03
(индекс дисциплины)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Педагогическая деятельность через игровые тренинги

(наименование дисциплины)

по направлению подготовки
37.04.01 Психология

направленность (профиль)
Детская психология

Форма обучения: очно-заочная

Год набора: 2026

Общая трудоемкость: 2 ЗЕ

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр	2	Итого
Форма контроля	зачет	
Вид занятий		
Лекции	8	8
Лабораторные	—	—
Практические	—	—
Руководство: курсовые работы (проекты) / РГР	—	—
Промежуточная аттестация	0,25	0,25
Контактная работа	8,25	8,25
Самостоятельная работа	63,75	63,75
Контроль	—	—
Итого	72	72

Рабочую программу составил(и):
доцент кафедры педагогики и психологии, доцент, канд. пед. наук Козлова А.Ю.,
канд. пед. наук Лебедева Ю.И.

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рецензирование рабочей программы дисциплины:

☐

*

Отсутствует

☐

Рецензент

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рабочая программа дисциплины составлена на основании ФГОС ВО и учебного плана
направления подготовки 37.04.01 Психология

Срок действия рабочей программы дисциплины до «31» августа 2029 г.

УТВЕРЖДЕНО

На заседании кафедры «Педагогика и психология»

(протокол заседания № 1 от «28» августа 2025 г.).

1. Цель освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины – овладение обучающимися теоретическими знаниями и практическими умениями в области использования игровых тренинговых технологий для психолого-педагогического сопровождения, развития и обучения детей и подростков в условиях реализации образовательных программ.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплины и практики, на освоении которых базируется данная дисциплина: «Психодиагностика детского развития».

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее: «Современные теории, направления и практики коррекционно-развивающей работы», «Проектирование программ психологического вмешательства».

3. Планируемые результаты обучения

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
ПК-1. Способен осуществлять психолого-педагогическое и методическое сопровождение реализации основных и дополнительных образовательных программ	ПК-1.1 Разрабатывает программы психологического вмешательства, психологические рекомендации по реализации образовательных программ с учетом индивидуально-психологических особенностей обучающихся	Знать: теоретические основы и современные концепции игрового подхода в обучении и развитии детей; принципы организации и методику проведения детского тимбилдинга; новые и инновационные формы организации игровой деятельности; содержание и структуру коммуникативных тренингов для подростков; специфику использования игровой деятельности в работе психолога с дошкольниками
		Уметь: адаптировать и применять новые формы игр в психолого-педагогической практике; проводить коммуникативные тренинги для подростков, подбирать и применять психологические игры и упражнения в работе ведущего тренинговых групп; использовать игровые техники для решения диагностических, коррекционных и развивающих задач в работе с дошкольниками
		Владеть: навыками создания сценарных планов и программ

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
		игровых тренингов для разных возрастных групп; методами фасилитации и модерации групповой динамики в процессе игровой деятельности; техниками анализа и рефлексии результатов игрового взаимодействия; арсеналом практических инструментов (игр и упражнений) для психолого-педагогического сопровождения образовательных программ

4. Структура и содержание дисциплины

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
Модуль 1	Лек 1	Игровой подход в обучении и развитии детей	2	2	–	2	–
	Ср 1	Подготовка к практическому занятию, изучение рекомендованных источников литературы	2	10	–	–	–
	Ср 2	Дидактические игры	2	10	–	–	–
	Лек 2	Командообразование. Детский тимбилдинг	2	2	–	2	–
	Ср 3	Деловые игры и тренинги.	2	10	–	–	–
	Лек 3	Новые формы организации игр	2	2	–	2	–
	Ср 4	Тренинг коммуникативных навыков «Я и другие»	2	10	–	–	–
	Лек 4	Игровая деятельность в детских дошкольных учреждениях	2	2	–	2	–
	Ср 5	Разработка и обоснование конспекта авторского игрового тренинга для детей	2	10	55	–	разноуровневое задание
	Ср 6	Психологические игры и упражнения для ведущего тренингов	2	10	–	–	–
	Ср 7	Подготовка к итоговому тестированию	2	3,75	45	–	итоговый тест в ЭИОС
	ПА		2	0,25			
Итого:				72	100		

5. Образовательные технологии

Технологии	Формы	Методы обучения
Технология традиционного обучения	Лекционные занятия. Практические занятия. Самостоятельная работа.	Объяснительно-иллюстративные. Репродуктивные.
Технология обучения в сотрудничестве	Практические занятия.	Работа в малых группах.
Технология контекстного обучения	Практическое занятие	Разноуровневые задания.
Дистанционные образовательные технологии	Гибридные лекции. Гибридные практические занятия.	Методы тактического мотивационного дизайна. Презентационный метод.

6. Методические указания по освоению дисциплины

Дисциплина «Педагогическая деятельность через игровые тренинги» является факультативной, включает лекционные занятия и комплексное практическое задание. В освоении дисциплины важное место занимает практическое задание, выполняя которое студенты овладевают составляющей соответствующей профессиональной компетенцией. Для выполнения практического задания студентам предлагаются методические рекомендации, в которых представлены:

- перечень вопросов, подлежащих самостоятельному изучению студентами;
- описание алгоритма выполнения задания, позволяющее студентам осмыслить изучаемый материал и использовать его для решения профессионально ориентированных задач;
- список рекомендуемых для изучения источников;
- критерии оценки.

Промежуточная аттестация студентов по дисциплине (зачет) осуществляется в форме автоматизированного тестирования в ЭИОС. Итоговая оценка рассчитывается по формуле:

"(Сумма + Тср)" – сумма баллов по всем учебным мероприятиям, предусмотренным в курсе, + результаты итогового тестирования.

7. Оценочные средства

7.1. Паспорт оценочных средств

Семестр	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
2	ПК-5.1	Вопросы к зачету Разноуровневое задание

7.2. Типовые задания или иные материалы, необходимые для текущего контроля

7.2.1 Разноуровневое задание

(наименование оценочного средства)

Разработка и обоснование конспекта авторского игрового тренинга для детей.

Формат результата: развернутый письменный конспект одного занятия игрового тренинга с полным методическим обоснованием.

Рекомендации по выполнению задания

1. Выбор и анализ целевой группы: укажите конкретный возраст участников тренинга (например, «дети старшего дошкольного возраста 6-7 лет»); дайте краткую психологическую характеристику возраста: ведущая деятельность, ключевые новообразования, познавательные и социальные потребности.

2. Проблемное поле/запрос: определите, на решение какой конкретной психолого-педагогической проблемы направлен тренинг? Например: развитие эмоционального интеллекта и навыков распознавания эмоций; сплочение детского коллектива после конфликта; снижение ситуативной тревожности перед школьными испытаниями; развитие навыков невербальной коммуникации и другие.

Сформулируйте цель и задачи игрового тренинга.

3. Методологическая база: определите, на идеях каких научных школ и подходов основан ваш тренинг? Например, теория игры Д.Б. Эльконина, идеи геймификации в образовании, подходы социально-эмоционального обучения, принципы недирективной игровой терапии и т.д.).

4. Принципы построения тренинга: сформулируйте 3-5 ключевых принципов. Например, безопасность и добровольность, правило «здесь и сейчас», связь игровой и реальной ситуаций, постепенное усложнение задач и другие.

5. Конспект игрового тренинга: составьте развернутый конспект игрового тренинга по предложенной форме. Структура конспекта должна быть детальной, чтобы по нему мог провести занятие другой психолог.

6. Список литературы: составьте список используемой литературы (5-10 источников).

Критерии оценивания (суммарно 55 баллов)

Глубина и научность обоснования (0-15 баллов): адекватность выбора возрастной группы, корректность психологической характеристики, четкость целеполагания, опора на современные научные источники.

Практическая ценность и структура конспекта (0-15 баллов): логичность и целостность структуры занятия, проработанность инструкций, реалистичность хронометража, разнообразие и адекватность игровых методик.

Интеграция игры и педагогических целей (0-15 баллов): направленность игровых упражнений на решение заявленных задач; качество вопросов для рефлексии, переводящих игровой опыт в осознанный навык; оригинальность игровых решений.

Профессиональная рефлексия и этичность (0-5 баллов): продуманность работы с рисками, соблюдение этических норм, реалистичность критериев эффективности.

Оформление и грамотность (0-5 баллов): структурированность, соответствие формальным требованиям, наличие списка литературы, отсутствие ошибок.

Бланк выполнения задания

Разработка и обоснование конспекта авторского игрового тренинга для детей

Целевая группа	
Краткая психологическая характеристика	
Проблемное поле/запрос	
Цель игрового тренинга	<i>общий, желаемый итог (цель конкретная, достижимая за 1 встречу: что изменится в состоянии/навыках группы?).</i>
Задачи	<i>чему научим? какие навыки сформируем?</i>
Методологическая база	
Принципы построения тренинга	

Конспект игрового тренинга «Название» (яркое, образное, отражающее тему)

Необходимые материалы: (с точным перечислением: бумага, карандаши, мяч, таймер, карточки с эмоциями и т.д.).

Хронометраж: (общая продолжительность, распределение по этапам).

Этап 1: ритуал начала / «Разогрев» (... мин).

Задача: создать безопасную атмосферу, настроиться на тему, включить в групповое взаимодействие.

Описание 1-2 игровых упражнений с четкой инструкцией для ведущего (что говорит психолог) и описанием предполагаемых действий детей.

Этап 2: основная развивающая часть (... мин).

Задача: решение главной задачи занятия через игровые техники.

Описание 2-3 последовательных игр/упражнений, логически связанных между собой и постепенно усложняющихся.

По каждому указать:

Название.

Инструкция (прямая речь ведущего).

Процесс (что делают дети? какую игровую/социальную задачу решают?).

Роль ведущего (фасилитация, наблюдение, поддержка).

Важно! Показать интеграцию игры и рефлексии: после ключевого упражнения описать вопросы для обсуждения с группой, которые переводят игровой опыт в осознание (Пример: «Что было самым сложным в игре?», «На что это похоже в нашей жизни в классе?», «Какую эмоцию ты чувствовал, когда...?»).

Этап 3: завершение / рефлексия (... мин).

Задача: закрепить опыт, эмоционально завершить занятие, получить обратную связь.

Описание ритуала завершения (игра на сплочение, круг «одним словом», символическое действие).

Описание формы обратной связи (например, «шкала настроения», выбор смайлика, невербальный сигнал).

Критерии эффективности занятия: 3-5 пунктов, по которым можно оценить, достигнута ли цель (например, «90% детей назвали минимум 3 базовые эмоции», «дети в парах выполнили совместное задание без вербальных инструкций», «все участники включились в ритуал завершения»).

Анализ профессиональных рисков и этических аспектов.

Возможные сложности и пути их преодоления: (Например: отказ ребенка участвовать, конфликт в игре, перевозбуждение группы, нехватка времени. Что сделает ведущий в каждой ситуации?).

Список используемой литературы (5-10 источников: учебники по детской психологии, методики игровой терапии, практикумы по тренингам).

7.2.2 Тестирование

(наименование оценочного средства)

Тестирование проводится в ЭИОС

Примеры тестовых заданий

1. Что такое игра согласно педагогическому определению?
 - А) Способ развлечения в свободное время
 - Б) Форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта
 - В) Вид спортивной активности
 - Г) Метод контроля знаний учащихся
2. Чем игровая технология отличается от игры?
 - А) Не требует участия педагога
 - Б) Не имеет чётко поставленной цели
 - В) Обладает чётко поставленной целью обучения и педагогическим результатом
 - Г) Проводится только в дошкольных учреждениях
3. Кто является авторами теории избытка нервных сил?
 - А) Л. С. Выготский
 - Б) Г. Спенсер и Г. Шурц
 - В) Ж. Пиаже
 - Г) К. Д. Ушинский
4. Какая теория рассматривает игру как средство подготовки к будущей трудовой деятельности?
 - А) Теория отдыха
 - Б) Теория духовного развития
 - В) Теория инстинктивности и функции упражнения
 - Г) Теория функционального удовольствия
5. Какую функцию игры можно охарактеризовать как возможность выявить скрытые проблемы ребёнка?
 - А) Эмоциогенная
 - Б) Диагностическая
 - В) Релаксационная
 - Г) Компенсаторная

6. К какому типу игр по классификации Шмакова относятся театрализованные игры?
- A) Физические и психологические
 - B) Интеллектуально-творческие
 - C) Социальные
 - D) Комплексные
7. Какая теория объясняет игру как средство выражения скрытых бессознательных желаний?
- A) Теория духовного развития
 - B) Теория функционального удовольствия
 - C) Теория отдыха
 - D) Теория инстинктивности и функции упражнения
8. Что в первую очередь необходимо определить при подготовке к проведению игры?
- A) Количество участников
 - B) Цель игры
 - C) Время проведения
 - D) Место проведения
9. К какому типу игр относятся дворовые игры?
- A) Настольные
 - B) Полигонные
 - C) Игры на открытой площадке
 - D) Салонные
10. Какая функция игры связана с восстановлением физических и эмоциональных сил?
- A) Терапевтическая
 - B) Самореализации
 - C) Релаксационная
 - D) Социокультурная
11. Какую теорию развивал Г. В. Плеханов в отношении игры?
- A) Теорию связи игры с искусством
 - B) Теорию труда как источника игры
 - C) Теорию духовного развития
 - D) Теорию функционального удовольствия
12. К какому виду игр по Шмакову относятся дидактические игры?
- A) Социальные
 - B) Физические и психологические
 - C) Интеллектуально-творческие
 - D) Комплексные
13. Какова основная задача развлекательных упражнений в тренинге?
- A) Глубокий психологический анализ
 - B) Обучение новым теоретическим концепциям
 - C) Снятие напряжения и высвобождение эмоций
 - D) Формирование профессиональных навыков
14. Какая ошибка ведущего связана с неумением адаптироваться к потребностям участников?

- А) Неэффективное управление временем
- В) Пренебрежение реакцией и потребностями участников
- С) Недостаточная подготовка по теме
- Д) Неконтролируемое использование технологий

15. Что помогает поддерживать общность участников и создаёт особую атмосферу тренинга?

- А) Длительные перерывы
- В) Ритуалы начала и завершения групповой работы
- С) Индивидуальные домашние задания
- Д) Строгий дресс-код

7.3.Оценочные средства для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

7.3.1. Вопросы к промежуточной аттестации

Семестр 2

№ п/п	Вопросы к зачету
1.	Раскройте понятие игрового подхода в обучении и развитии детей. Какие психолого-педагогические теории лежат в его основе?
2.	Какие виды дидактических игр используются в работе с детьми дошкольного и школьного возраста? Приведите примеры и обоснуйте их эффективность.
3.	Опишите роль игры в развитии когнитивных, эмоциональных и социальных навыков у детей. Приведите примеры игровых технологий для каждого направления.
4.	Какие современные тенденции в организации игровой деятельности (например, геймификация, цифровые игры) актуальны для детской психологии? В чём их преимущества и риски?
5.	В чём заключается разница между игровыми тренингами и традиционными методами обучения? Какие преимущества даёт игровой формат?
6.	Опишите алгоритм подготовки и проведения деловой игры для детей младшего школьного возраста. Какие этапы обязательны?
7.	Какие методы командообразования (тимбилдинга) эффективны для работы с детьми? Приведите примеры упражнений и объясните их цель.
8.	Как разработать конспект авторского игрового тренинга для развития коммуникативных навыков у подростков? Какие структурные элементы должны быть включены?
9.	Какие психологические игры и упражнения можно использовать для развития эмпатии и сотрудничества в детской группе? Обоснуйте их выбор.
10.	Опишите технологию проведения тренинга «Я и другие» для формирования навыков межличностного общения. Какие игровые приёмы можно использовать?
11.	Выделите критерии эффективности игрового тренинга для детей. Как их можно измерить?
12.	Как адаптировать игровые тренинги для детей с особыми образовательными потребностями (ОВЗ)? Приведите примеры модификаций.
13.	Опишите процесс разработки авторской дидактической игры для развития внимания у дошкольников. Какие этапы он включает?
14.	Какие новые формы организации игр (например, квест-игры, ролевые игры с элементами драмы) можно использовать в образовательном процессе? Приведите примеры.

№ п/п	Вопросы к зачету
15.	Как организовать игровую деятельность в дошкольном учреждении с учётом ФГОС ДО? Какие требования необходимо соблюдать?
16.	Какие психологические механизмы лежат в основе эффективности игровых тренингов для развития детей? Обоснуйте ответ.
17.	Как мотивировать детей к участию в игровых тренингах? Какие приёмы можно использовать для поддержания интереса?
18.	Опишите роль ведущего тренинга в игровой деятельности. Какие профессиональные качества необходимы для успешного проведения игр?
19.	Какие этические принципы необходимо соблюдать при проведении игровых тренингов с детьми? Приведите примеры этически сложных ситуаций и способы их разрешения.
20.	Как провести рефлексию результатов игрового тренинга с детьми? Какие методы можно использовать для анализа эффективности?
21.	Разработайте фрагмент игрового тренинга для развития навыков сотрудничества у младших школьников. Обоснуйте выбор методов и ожидаемые результаты.
22.	Проанализируйте кейс: в группе детей 5–6 лет наблюдаются конфликты из-за неумения делиться игрушками. Предложите игровой тренинг для решения этой проблемы.
23.	Какие игровые техники можно использовать для снижения тревожности у подростков перед экзаменами? Обоснуйте их выбор.
24.	Опишите, как интегрировать игровые тренинги в образовательную программу школы. Какие организационные и методические аспекты нужно учитывать?
25.	Предложите комплекс игровых упражнений для развития креативного мышления у детей 10–12 лет. Обоснуйте их эффективность.

7.3.2. Критерии и нормы оценки

Семестр	Форма проведения промежуточной аттестации	Критерии и нормы оценки	
2	зачет (по накопительному рейтингу)	«зачтено»	55-100 баллов по накопительному рейтингу
		«не зачтено»	0-54 баллов по накопительному рейтингу

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

8.1. Обязательная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1.	Боброва Д. В., Голованова Е. Г.	Коррекционно-развивающие методы в работе психолога	учебно-методическое пособие	2021	ЭБС «Лань»
2.	Ганина О. Б.	Детская практическая психология	учебное пособие	2020	ЭБС «Лань»
3.	Казакова И. В., Князева Н. Н., Кочеулова О. А.	Практикум по психологии развития и сопровождения личности в образовании	учебно-методическое пособие	2024	ЭБС «IPR SMART»
4.	Недоповз И. И.	Педагогика и методика игровой деятельности	учебное пособие (практикум)	2021	ЭБС «IPR SMART»
5.	Пахальян В.Э.	Практическая психология в сфере образования: методология и технология	Учебное пособие	2022	ЭБС «IPR SMART»

8.2. Дополнительная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1.	Абаева И. В.	Технологии и методы коррекционной и консультативной работы психолога образования	учебно-методическое пособие	2017	ЭБС «IPR SMART»
2.	Камнева Е. В., Коробанова Ж. В., Музашвили Д. З.	Тренинг командообразования и групповой работы	учебник	2021	ЭБС «Znanium»

8.3. Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

- Электронно-библиотечная система IPR SMART [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/>
- Электронно-библиотечная система «Лань» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/>
- Электронно-библиотечная система «Znanium» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://znanium.ru/>
- Elibrary [Электронный ресурс] : научная электронная библиотека. – Москва : НЭБ, 2000. – Режим доступа : elibrary.ru – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Психологическая газета [Электронный ресурс] : профессиональное интернет-издание. – Режим доступа: <https://psy.su/>

8.4. Перечень программного обеспечения

№ п/п	Наименование ПО	Реквизиты договора (дата, номер, срок действия)
1	Windows	договор № 757 от 04.07.2018, срок действия – бессрочно; контракт № 1653 от 14.12.2018, срок действия – бессрочно
2	Office Standart	договор № 690 от 19.05.2015, срок действия – бессрочно
3	Mirapolis Human Capital Management	Лицензионный договор №142/07/22-К от 14.07.2022 г., срок действия с 01.09.2022 г. и действует до исполнения сторонами своими обязательств

8.5. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий, помещений для самостоятельной работы обучающихся (номер аудитории)	Перечень основного оборудования
1.	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для курсового проектирования (выполнения курсовых работ). Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций. Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации. (Г-332)	Парты-моноблоки 2-х местные, стол преподавательский, стул преподавательский, доска аудиторная (меловая), экран навесной, стационарный проектор, процессор, мышь компьютерная, пульт для проектора, система гибридного обучения с интеграцией в существующую систему управления обучением для мобильного рабочего места, система гибридного обучения с интеграцией в существующую систему управления обучением для учебной аудитории, ноутбук.
2.	Компьютерный класс. Учебная аудитория	Столы ученические двухместные,

№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий, помещений для самостоятельной работы обучающихся (номер аудитории)	Перечень основного оборудования
	для проведения занятий лекционного типа. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для проведения лабораторных работ. Учебная аудитория для практических занятий. Учебная аудитория для выполнения учебных, курсовых и дипломных работ. Учебная аудитория для курсового проектирования (выполнения курсовых работ). Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации (У-211)	стол преподавательский, стулья, доска аудиторная (маркерная), компьютеры с выходом в сеть Интернет.
3.	Помещение для самостоятельной работы обучающихся (У-202а)	Шкаф купе, шкаф корпусной, шкафы для документов, столы, компьютер, стул, стол овальный, МФУ, шкаф со стеклом.
4.	Помещение для самостоятельной работы обучающихся (Г-401)	Стол, стулья, компьютеры.