

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа с. Преображенка

УТВЕРЖДЕНО

Приказом №19 от 30.05.2023г.

Рабочая программа

по психологии
курса

«Игротехнологии в профессиональном и личностном развитии»

Психология и педагогика игры
8 класс

Составитель:
Верхотурова Н.И.,
учитель психологии

2023-2024 г.

Пояснительная записка

В современном мире высокими темпами развивается наука, увеличивается скорость поступления и переработки информации. Любая технология обладает средствами, активизирующими и деятельность обучающихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести игровые технологии. Каждый обучающийся хочет, чтобы его уроки были интересными, увлекательными и запоминающимися.

Игра является одной из эффективных форм, позволяющих сделать интересной и увлекательной не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению материала, которые осуществляются в рамках воспроизводящего и преобразующего уровней познавательной деятельности – усвоение фактов, значимых дат, исторических имен и других событий.

Игра – это естественная для подростка форма обучения. Она – часть его жизненного опыта. Передавая знания посредством игры, педагог учитывает не только будущие интересы ученика, но и удовлетворяет сегодняшние.

Игра способна также решить ещё одну проблему – она органично объединяет эмоциональный и рациональный виды познавательной деятельности. В процессе игры у обучающихся вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлечшись, они не замечают, что они учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают навыки, фантазию. Даже самые пассивные из учеников включаются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре.

Игра способствует созданию хорошего психологического климата в коллективе. Игра является эффективным средством формирования личности школьника, его морально-волевых качеств, в ней реализуется потребность воздействия на мир. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности. Дети становятся более свободными и независимыми, самостоятельными и ответственными, творческими, активными. Именно к этому призывает концепция модернизации российского образования.

Курс «Игротехнологии в профессиональном и личностном развитии» (Психология и педагогика игры) является компонентом внеурочной деятельности в психолого-педагогическом классе.

Для реализации образовательной деятельности в психолого-педагогическом классе необходимо руководствоваться следующими нормативными правовыми документами и методическими материалами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования;
- Федеральная основная образовательная программа основного общего образования.

Целью курса является:

- обеспечение достижения планируемых личностных и метапредметных результатов освоения основных образовательных программ обучающимися;
- создание условий для достижения обучающимися необходимого для жизни в обществе социального опыта и формирования принимаемой обществом системы ценностей, для многогранного развития и социализации каждого школьника в свободное от учебы время;
- создание воспитывающей среды, обеспечивающей активизацию социальных, интеллектуальных интересов обучающихся в свободное время, развитие здоровой, творчески растущей личности со сформированной гражданской ответственностью и правовым самосознанием, подготовленной к жизнедеятельности в новых условиях, способной на социально значимую практическую деятельность, реализацию

добровольческих инициатив.

Рабочая программа по психологии курса «Игротехнологии в профессиональном и личностном развитии» **составлена**

с использованием примерной рабочей программы курса (источник - учебно-методические материалы для реализации образовательной деятельности в классах психолого-педагогической направленности, 2023 г.),

в соответствии с:

- Учебным планом МКОУ СОШ с. Преображенка на 2023 - 2024 учебный год;
- Основной образовательной программой основного общего образования МКОУ СОШ с. Преображенка;
- Уставом МКОУ СОШ с. Преображенка.

Планируемые результаты освоения курса

Личностные результаты:

- воспитание российской гражданской идентичности: патриотизма, уважения к Отечеству, прошлому и настоящему многонационального народа России; осознание своей этнической принадлежности, знание истории, языка, культуры своего народа, своего края, основ культурного наследия народов России и человечества; усвоение гуманистических, демократических и традиционных ценностей многонационального российского общества; воспитание чувства ответственности и долга перед Родиной;
- формирование 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 на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений с учетом устойчивых познавательных интересов, а также на основе формирования уважительного отношения к труду, развития опыта участия в социально значимом труде;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции, к истории, культуре, религии, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира; готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания;
- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах, включая взрослые и социальные сообщества; участие в школьном самоуправлении и общественной жизни в пределах возрастных компетенций с учетом региональных, этнокультурных, социальных и экономических особенностей;
- развитие морального сознания и компетентности в решении моральных проблем на основе личностного выбора, формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;

- формирование ценности здорового и безопасного образа жизни;
- формирование основ экологической культуры, соответствующей современному уровню экологического мышления, развитие опыта экологически ориентированной рефлексивно-оценочной и практической деятельности в жизненных ситуациях;
- осознание значения семьи в жизни человека и общества, принятие ценности семейной жизни, уважительное и заботливое отношение к членам своей семьи;
- развитие эстетического сознания через освоение художественного наследия народов России и мира, творческой деятельности эстетического характера.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- владение смысловым чтением;
- 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; формулировать, 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; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий; развитие мотивации к овладению культурой активного пользования словарями и другими поисковыми системами;
- формирование и развитие экологического мышления, умение применять его в познавательной, коммуникативной, социальной практике и профессиональной ориентации.

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

Тема 1. Основы психологии игры

Введение в курс. Определение понятий. Игры, игротехники, игротехнологии. Значение игр. Ловушка - понятие и виды. Действия игры - определение, виды и особенности.

Основные аспекты подготовки к проведению игр.

Антитезисы - внешнее освобождение от игры. Избегание лжи. Контракты. Заключение контракта и его структура. Особенности игр.

Классификация игр. Степени игр. Игры первой степени. Игры второй степени. Игры третьей степени. Формула игры. Драматический треугольник С. Карпмана.

Каталог игр. Игры маленьких детей. Семейные игры. Административные, или чиновные, игры. Игры с самим собой.

Психологические теории деловых игр и игротехнологий. Психологическое и биологическое значение игры. Игра детей и взрослых. Происхождение игр в человеческой культуре. Игра в теории деятельности. Осознанность и неосознанность игры. Социальность и асоциальность игры. Творческое начало игр - спонтанность, непредсказуемость, многовариантность.

Тема 2. Основы педагогики игры

Игра как социокультурный феномен. Игра с точки зрения философии и культуры. Социальная значимость игры. Варианты культурных игр (соревнование, 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.

Общие черты социальной игровой технологии. Частное и общее определение деловой игры. Игровое воздействие на актера. 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.

Методологические принципы игры. Функции и задачи. Системный подход в игротехнологиях. Смысл функции игры. Задача игры.

Классификация игр. Различные подходы в классификации игр. Ролевые, имитационные, организационно-мыслительные, организационно-обучающие, проблемно-деловые, организационно-деятельностные игры. Структура игр. Групподинамические игротехники и упражнения. Новое поколение игр - инновационные игры.

Тема 3. Практика игротехнологий

Этапы развития игровой технологии. Первые деловые игры. Игры второго поколения (открытый тип - свободные игры). Третий этап - возникновение инновационных игр (открытые - регламентированные).

Использование игровых технологий в современном социуме. Мыслительный и обучающий тренинги в игровой форме. Специфика использования игр в социально-экономической сфере (производство, управление).

Иготехнологии в моделировании и прогнозировании. Понятие модели. Создание идеальных моделей в деловых играх. Правила создания идеальных моделей и образов потребного будущего.

Игровые технологии в организации и управлении. Организационная культура и игровые технологии.

Иготехнологии в психологии и педагогике. Функции игры в психотерапевтической практике. Функции игры в педагогической практике.

Инноватика и инновационные игры. Теория инноваций и игры. Виды инноваций. Понятие игровой группы. Групповая динамика. Игра как метод изучения группы и ее

отдельных индивидов. Игра как механизм сплочения группы в коллектив. Групповая динамика. Игры в командообразовании.

Тема 4. Игротехнологии в профессии и личностном развитии

Профессиональная карьера как область использования игротехнологий. Карьера и игротехнологический репертуар. Коучинг и игровые технологии. Профессиональная карьера игротехника. Режессура.

Личностные факторы в игротехнологиях. Личные игротехнологии и деформация руководителя и специалиста. Манипулирование. Неосознанные игры.

Игротехнологии и пути личностного самосовершенствования. Использование игротехнологии для самоисследования и личностного развития. Изменение правил игры в процессе личностного роста. Акмеологические тренинги и игротехнологии. Создание идеальной модели своей личности «Я в будущем». Футуропрактика.

Тематическое планирование

№ п/п	Наименование темы	Количество часов
1	Основы психологии игры	8
2	Основы педагогики игры	8
3	Практика игротехнологий	8
4	Игротехнологии в профессии и личностном развитии	10
Итого		34

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Содержание (тема занятия)	Количество часов
Основы психологии игры		8
1	Введение в курс. Определение понятий. Игры, игротехники, игротехнологии. Значение игр.	1
2	Ловушка - понятие и виды. Действия игры - определение, виды и особенности.	1
3	Основные аспекты подготовки к проведению игр.	1
4	Антитезисы - внешнее освобождение от игры. Избегание лжи. Контракты. Заключение контракта и его структура. Особенности игр.	1
5	Классификация игр. Степени игр. Игры первой степени. Игры второй степени. Игры третьей степени. Формула игры. Драматический треугольник С. Карпмана.	1
6	Каталог игр. Игры маленьких детей. Семейные игры. Административные, или чиновные, игры. Игры с самим собой.	1
7	Психологические теории деловых игр и игротехнологий. Психологическое и биологическое значение игры. Игра детей и взрослых.	1
8	Происхождение игр в человеческой культуре. Игра в теории деятельности. Осознанность и неосознанность игры. Социальность и асоциальность игры. Творческое начало игр -	1

	спонтанность, непредсказуемость, многовариантность.	
	Основы педагогики игры	8
9	Игра как социокультурный феномен. Игра с точки зрения философии и культуры. Социальная значимость игры. Варианты культурных игр (соревнование, дискуссия, спор, война, судопроизводство, театр и т.д.). Игры-ритуалы. Игра в педагогике.	1
10	Игра в психологии. Игра в социологии. Исторические предпосылки становления игры как социальной технологии. Функции игры. Изменение игр в процессе исторического развития.	1
11	Общие черты социальной игровой технологии. Частное и общее определение деловой игры. Игровое воздействие на актера. Принцип отражения экономической деятельности в деловых играх.	1
12	Культурные, социальные и личностные принципы игры. Правила игры. Ролевые игры. Игровые роли. Понятие игровой реальности. Игроки реальности. Передача игрового опыта.	1
13	Методологические принципы игры. Функции и задачи. Системный подход в игротехнологиях. Смысл функции игры. Задача игры.	1
14	Классификация игр. Различные подходы в классификации игр. Ролевые, имитационные, организационно-мыслительные, организационно-обучающие, проблемно-деловые, организационно-деятельностные игры. Структура игр.	1
15	Групподинамические игротехники и упражнения.	1
16	Новое поколение игр - инновационные игры.	1
	Практика игротехнологий	8
17	Этапы развития игровой технологии. Первые деловые игры. Игры второго поколения (открытый тип - свободные игры). Третий этап - возникновение инновационных игр (открытые - регламентированные).	1
18	Использование игровых технологий в современном социуме. Мыслительный и обучающий тренинги в игровой форме. Специфика использования игр в социально-экономической сфере (производство, управление).	1
19	Иготехнологии в моделировании и прогнозировании. Понятие модели. Создание идеальных моделей в деловых играх. Правила создания идеальных моделей и образов потребного будущего.	1
20	Игровые технологии в организации и управлении. Организационная культура и игровые технологии.	1
21	Иготехнологии в психологии и педагогике. Функции игры в психотерапевтической практике. Функции игры в педагогической практике.	1
22	Инноватика и инновационные игры. Теория инноваций и игры. Виды инноваций.	1
23	Понятие игровой группы. Групповая динамика. Игра как метод изучения группы и ее отдельных индивидов. Игра как механизм сплочения группы в коллектив.	1
24	Групповая динамика. Игры в командообразовании.	1
	Иготехнологии в профессии и личностном развитии	10
25	Профессиональная карьера как область использования игротехнологий. Карьера и игротехнологический репертуар.	1

26	Коучинг и игровые технологии.	1
27	Профессиональная карьера игротехника. Режиссура.	1
28	Личностные факторы в игротехнологиях.	1
29	Личные игротехнологии и деформация руководителя и специалиста.	1
30	Манипулирование. Неосознанные игры.	1
31	Игротехнологии и пути личностного самосовершенствования.	1
32	Использование игротехнологии для самоисследования и личностного развития.	1
33	Изменение правил игры в процессе личностного роста. Акмеологические тренинги и игротехнологии.	1
34	Создание идеальной модели своей личности «Я в будущем». Футуропрактика.	1