

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

ФТД.01
(индекс дисциплины)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Современные культурные практики детей дошкольного возраста

(наименование дисциплины)

по направлению подготовки
44.04.02 Психолого-педагогическое образование

направленность (профиль)
Психология и педагогика детства

Форма обучения: очная

Год набора: 2019

Общая трудоемкость: 2 ЗЕ

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр	3	Итого
Форма контроля	зачет	
Вид занятий		
Лекции	16	16
Лабораторные		
Практические	16	16
Руководство: курсовые работы (проекты) / РГР		
Промежуточная аттестация	0,25	0,25
Контактная работа	32,25	32,25
Самостоятельная работа	39,75	39,75
Контроль		
Итого	72	72

Рабочую программу составил(и):

Старший преподаватель Анфисова С.Е.

(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 (специальности) 44.04.02 Психолого-педагогическое образование

Срок действия рабочей программы дисциплины до «31» августа 2021 г.

УТВЕРЖДЕНО

На заседании кафедры «Дошкольная педагогика, прикладная психология»

(протокол заседания № 1 от «28» августа 2018 г.).

1. Цель освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины – обеспечить овладение теоретико-методологическими основами и формирование практической готовности студентов к осуществлению проектирования образовательного процесса с использованием культурных практик в дошкольных образовательных организациях.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплины и практики, на освоении которых базируется данная дисциплина: «Проектирование и экспертиза образовательной среды», «Современные проблемы и концепции детства в поликультурном пространстве изменяющейся России 1».

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее: Производственная практика (научно-исследовательская работа) 4, Производственная практика (преддипломная практика).

3. Планируемые результаты обучения

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
ПК-4 Способен осуществлять психологическое просвещение субъектов образовательного процесса	ПК-4.1 Руководствуется в профессиональной деятельности принципами психологического просвещения субъектов образовательного процесса	Знать: принципы психолого-педагогического просвещения субъектов образовательного процесса (педагогов, родителей (законных представителей) воспитанников) в части организации образовательного процесса, направленного на развитие и образование детей в культурных практиках
		Уметь: определять принципы психолого-педагогического просвещения субъектов образовательного процесса (педагогов, родителей (законных представителей) воспитанников) для решения задач в области организации образовательного процесса, направленного на развитие и образование детей в культурных практиках
		Владеть: обоснованным выбором принципов психолого-педагогического просвещения субъектов образовательного процесса (педагогов, родителей (законных представителей) воспитанников) в части организации образовательного

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
		процесса, направленного на развитие и образование детей в культурных практиках
	ПК-4.2 Определяет направления, содержание, формы, методы и приемы психологического просвещения субъектов образовательного процесса	Знать: направления, содержание, формы, методы и приемы психолого-педагогического просвещения субъектов образовательного процесса (педагогов, родителей (законных представителей) воспитанников) в части организации образовательного процесса, направленного на развитие и образование детей в культурных практиках
		Уметь: определять направления, содержание, формы, методы и приемы психолого-педагогического просвещения субъектов образовательного процесса (педагогов, родителей (законных представителей) воспитанников) для решения задач в области организации образовательного процесса, направленного на развитие и образование детей в культурных практиках
		Владеть: обоснованным выбором направлений, содержания, форм, методов и приемов психолого-педагогического просвещения субъектов образовательного процесса (педагогов, родителей (законных представителей) воспитанников) в части организации образовательного процесса, направленного на развитие и образование детей в культурных практиках
	ПК-4.3 Осуществляет психологическое просвещение педагогов, администрации, родителей (законных представителей) по вопросам психического развития обучающихся	Знать: основные направления конструктивного психолого-педагогического просвещения педагогов, администрации, родителей (законных представителей) по вопросам психического развития дошкольников при организации образовательного процесса,

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
		направленного на развитие и образование детей в культурных практиках
		Уметь: анализировать способы выстраивания конструктивного психолого-педагогического просвещения педагогов, администрации, родителей (законных представителей) по вопросам психического развития дошкольников при организации образовательного процесса, направленного на развитие и образование детей в культурных практиках
		Владеть: навыками выстраивания конструктивного психолого-педагогического просвещения педагогов, администрации, родителей (законных представителей) по вопросам психического развития дошкольников при организации образовательного процесса, направленного на развитие и образование детей в культурных практиках
	ПК-4.4 Применяет методы андрагогики для психологического просвещения субъектов образовательного процесса	Знать: интерактивные методы андрагогики в психолого-педагогическом просвещении педагогов, администрации, родителей (законных представителей)
		Уметь: осуществлять анализ и оценку интерактивных методов андрагогики (метод анализа опыта, метод усложняющихся заданий, метод направленного приобретения опыта и др.) с позиции их использования в психолого-педагогическом просвещении педагогов, администрации, родителей (законных представителей)
		Владеть: интерактивными методами психолого-педагогического просвещения педагогов, администрации,

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
		родителей (законных представителей образовательного процесса)

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 1,2	Характеристика культурной практики «Игра-Активити»: определение понятия данной	3	4	–	4	–
Модуль 1	Ср 1	Обзорная работа с научно-методической литературой на упорядочивание и систематизацию изучаемых сведений. Выполнение задания реконструктивного уровня: разработка таблицы «Игровые упражнения в «Игре-Активити».	3	10	–	–	Разноуровневое задание реконструктивного уровня 1
Модуль 1	Пр 1,2	Поэтапный алгоритм проведения «Игры-Активити» с детьми дошкольного возраста, методика поэтапного формирования способ решения игровой задачи.	3	4	–	–	Собеседование 1
Модуль 2	Лек 3,4	Характеристика культурной практики «Hand made»: определение понятия данной культурной практики, история зарождения направления, характеристика видов и техник.	3	4	–	4	–

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
Модуль 2	Ср 2	Обзорная работа с научно-методической литературой на упорядочивание и систематизацию изучаемых сведений. Выполнение задания реконструктивного уровня: разработка таблицы «Проектирования культурной практики «Hand made» по теме «9 мая».	3	10	—	—	Разноуровневое задание реконструктивного уровня 2
Модуль 2	Пр 3,4	Этапы проектирования и организации культурной практики «Hand made», инициируемой педагогом и инициируемой детьми.	3	4	—	—	Собеседование 2
Модуль 3	Лек 5,6	Характеристика культурной практики «Квест-игра»: определение понятия данной культурной практики, классификация квест-игр как культурной практики.	3	4	—	4	—

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
Модуль 3	Ср 3	Обзорная работа с научно-методической литературой на упорядочивание и систематизацию изучаемых сведений. Выполнение задания реконструктивного уровня: разработка классификационной таблицы «Классификация Квест-игр как культурной практики».	3	10	—	—	Разноуровневое задание реконструктивного уровня 3
Модуль 3	Пр 5,6	Перспективное планирование и поэтапный алгоритм проведения Квест-игр с детьми дошкольного возраста.	3	4	—	—	Собеседование 3
Модуль 4	Лек 7,8	Характеристика культурной практики «Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»: определение понятия данной культурной практики, характеристика ее видов.	3	4	—	4	—

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
Модуль 4	Ср 4	Обзорная работа с научно-методической литературой на упорядочивание и систематизацию изучаемых сведений. Выполнение задания реконструктивного уровня: разработка классификационной таблицы «Классификация видов культурной практики «Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»» по разным основаниям.	3	9,75	–	–	Разноуровневое задание реконструктивного уровня 4
Модуль 4	Пр 7,8	Поэтапный алгоритм проведения интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» с детьми дошкольного возраста.	3	4	–	–	Собеседование 4
	ПА		3	0,25	–	–	–
Итого:				70			

5. Образовательные технологии

Тема	Технология	Форма и метод обучения
Лек 1,2 Характеристика культурной практики «Игра-Активити»: определение понятия данной культурной практики, перечень и характеристика ее видов.	Технология традиционного обучения Информационные технологии	Форма: лекция с элементами лекции – слайд-шоу. Метод: презентационный метод.
Пр 1,2 Поэтапный алгоритм проведения «Игры-Активити» с детьми дошкольного возраста, методика поэтапного формирования способ решения игровой задачи.	Технология контекстного обучения. Технология дифференцированного обучения	Форма: практическое занятие семинар-беседа с использованием метода анализа конкретной ситуации. Метод: собеседование; работа в малых группах.
Лек 3,4 Характеристика культурной практики «Hand made»: определение понятия данной культурной практики, история зарождения направления, характеристика видов и техник.	Технология традиционного обучения Информационные технологии	Форма: лекция с элементами лекции – слайд-шоу. Метод: презентационный метод.
Пр 3,4 Этапы проектирования и организации культурной практики «Hand made», инициируемой педагогом и инициируемой детьми.	Технология контекстного обучения. Технология дифференцированного обучения	Форма: практическое занятие семинар-беседа с использованием метода анализа конкретной ситуации. Метод: собеседование; работа в малых группах.
Лек 5,6 Характеристика культурной практики «Квест-игра»: определение понятия данной культурной практики, классификация квест-игр как культурной практики.	Технология традиционного обучения Информационные технологии	Форма: лекция с элементами лекции – слайд-шоу. Метод: презентационный метод.
Пр 5,6 Перспективное планирование и поэтапный алгоритм проведения Квест-игр с детьми дошкольного возраста.	Технология контекстного обучения. Технология дифференцированного обучения	Форма: практическое занятие семинар-беседа с использованием метода анализа конкретной ситуации. Метод: собеседование; работа в малых группах.
Лек 7,8 Характеристика культурной практики «Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»: определение понятия данной культурной практики, характеристика ее видов.	Технология традиционного обучения Информационные технологии	Форма: лекция с элементами лекции – слайд-шоу. Метод: презентационный метод.
Пр 7,8 Поэтапный алгоритм проведения интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» с детьми дошкольного возраста.	Технология контекстного обучения. Технология дифференцированного обучения	Форма: практическое занятие семинар-беседа с использованием метода анализа конкретной ситуации. Метод: собеседование; работа в малых группах.

6. Методические указания по освоению дисциплины

Дисциплина «Современные культурные практики детей дошкольного возраста» является теоретико-практическим, включает лекционные и практические занятия. В освоении дисциплины важное место занимают практические занятия. Для раскрытия каждой темы имеется план их рассмотрения с использованием основной обязательной литературы. Кроме обязательной литературы для каждого практического занятия предусмотрен материал для самостоятельной работы.

После изучения предложенной литературы, материала для самостоятельной работы студентам предлагаются задания для более глубокого осмысления прочитанного и изученного: практические задания, предполагающие систематизацию знаний: подготовка к собеседованию, разноуровневые задания реконструктивного уровня (классификационные таблицы). Их содержание обусловлено формируемыми компетенциями (являются ФОС).

Заканчивается изучение курса зачетом.

7. Оценочные средства

7.1. Паспорт оценочных средств

Семестр	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
3	ПК-4 Способен осуществлять психологическое просвещение субъектов образовательного процесса	Тестовые задания № 1-100 Вопросы к зачету № 1-30 Собеседование 1, 2, 3, 4 Разноуровневые задания реконструктивного уровня 1, 2, 3, 4

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

7.2.1 Разноуровневые задания *(наименование оценочного средства)*

Пример задания

Разноуровневое задание реконструктивного уровня 1.

Пр 1,2 Поэтапный алгоритм проведения «Игры-Активити» с детьми дошкольного возраста, методика поэтапного формирования способ решения игровой задачи.

Код контролируемой компетенции – ПК-4.

Предложите игровые упражнения для формирования у детей умения изображать объекты и явления окружающего мира с помощью рисунка, схемы: на схематизацию «слов-предметов», «слов-признаков», «слов-действий», сложных слов (двухсложных, многозначных).

Предложите игровые упражнения для формирования у детей умения объяснять изображение (предмет или явление), не называя его.

Разработайте классификационную таблицу «Игровые упражнения в «Игре-Активити».

Критерии оценки:

– оценка «отлично» выставляется студенту, если он выполнил задание своевременно в соответствии с требованиями: точность (выделены все виды умений детей и предложены соответствующие этим видам умений игровые упражнения), полнота и достаточность представленности игровых упражнений для каждого вида умений; использование таблицы для решения ситуационных задач на практическом занятии; при выполнении задания демонстрирует продвинутый уровень компетенции ПК-4;

– оценка «хорошо» выставляется студенту, если он выполнил задание своевременно, однако одно из требований не соблюдено; при выполнении задания демонстрирует базовый уровень компетенции ПК-4;

– оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он выполнил задание своевременно, однако не соблюдены 2 из предложенных требования; при выполнении задания демонстрирует пороговый уровень компетенции ПК-4;

– оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он не выполнил задание.

Разноуровневое задание реконструктивного уровня 2.

Пр 3,4 Этапы проектирования и организации культурной практики «Hand made», инициируемой педагогом и инициируемой детьми.

Код контролируемой компетенции – ПК-4.

Спроектируйте возможные варианты организации культурной практики «Hand made» по теме «9 мая»: определите направление, вид изделия, тему совместной деятельности, техники «Hand made».

Заполните таблицу по всем четырем стилистическим направлениям по предназначению выполненного изделия в технике (техниках) «Hand made»

Проектирования культурной практики «Hand made» по теме «9 мая»

Изготовление подарков и сувениров	Изготовление предметов интерьера и/или их декорирование	Изготовление атрибутов к игровой деятельности (сюжетно – ролевая, театрализованная игра)	Изготовление методического материала для организации ОД в режимных моментах и самостоятельной деятельности детей

Критерии оценки:

– оценка «отлично» выставляется студенту, если он выполнил задание своевременно в соответствии с требованиями: точность (выделены все стилистические направления по предназначению выполненного изделия в технике (техниках) «Hand made»), полнота и достаточность описания каждого стилистического направления; использование таблицы для решения ситуационных задач на практическом занятии; при выполнении задания демонстрирует продвинутый уровень компетенции ПК-4;

– оценка «хорошо» выставляется студенту, если он выполнил задание своевременно, однако одно из требований не соблюдено; при выполнении задания демонстрирует базовый уровень компетенции ПК-4;

– оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он выполнил задание своевременно, однако не соблюдены 2 из предложенных требований; при выполнении задания демонстрирует пороговый уровень компетенции ПК-4;

– оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он не выполнил задание.

Разноуровневое задание реконструктивного уровня 3.

Пр 5,6 Перспективное планирование и поэтапный алгоритм проведения Квест-игр с детьми дошкольного возраста.

Код контролируемой компетенции – ПК-4.

Разработка классификационной таблицы «Классификация Квест-игр как культурной практики».

Критерии оценки:

– оценка «отлично» выставляется студенту, если он выполнил задание своевременно в соответствии с требованиями: точность (выделены все сюжетные линии и виды квест-игр), полнота и достаточность представленности разнообразных видов квест-игр по каждой сюжетной линии; использование таблицы для решения ситуационных задач на практическом занятии; при выполнении задания демонстрирует продвинутый уровень компетенции ПК-4;

– оценка «хорошо» выставляется студенту, если он выполнил задание своевременно, однако одно из требований не соблюдено; при выполнении задания демонстрирует базовый уровень компетенции ПК-4;

– оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он выполнил задание своевременно, однако не соблюдены 2 из предложенных требования; при выполнении задания демонстрирует пороговый уровень компетенции ПК-4;

– оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он не выполнил задание.

Разноуровневое задание реконструктивного уровня 4.

Пр 7,8 Поэтапный алгоритм проведения интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» с детьми дошкольного возраста.

Код контролируемой компетенции – ПК-4.

Продумайте основания для классификации видов культурной практики «Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Представьте в схеме классификацию видов интеллектуальной игры.

Разработайте классификационную таблицу «Классификация видов культурной практики «Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» по разным основаниям. Приведите примеры выделенных вами видов культурной практики «Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»

Критерии оценки:

– оценка «отлично» выставляется студенту, если он выполнил задание своевременно в соответствии с требованиями: точность (выделены не менее 5 оснований для классификации видов культурной практики), полнота и достаточность представленности примеров видов культурной практики «Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»; использование таблицы для решения ситуационных задач на практическом занятии; при выполнении задания демонстрирует продвинутый уровень компетенции ПК-4;

– оценка «хорошо» выставляется студенту, если он выполнил задание своевременно, однако одно из требований не соблюдено; при выполнении задания демонстрирует базовый уровень компетенции ПК-4;

– оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он выполнил задание своевременно, однако не соблюдены 2 из предложенных требования; при выполнении задания демонстрирует пороговый уровень компетенции ПК-4;

– оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он не выполнил задание.

7.2.2 Собеседование

(наименование оценочного средства)

Пример собеседования

Собеседование 1.

Пр 1,2 Поэтапный алгоритм проведения «Игры-Активити» с детьми дошкольного возраста, методика поэтапного формирования способ решения игровой задачи.

Код контролируемой компетенции – ПК-4.

Вопросы для обсуждения

1. Охарактеризуйте «Игру-Активити» как культурную практику детей дошкольного возраста.

2. Охарактеризуйте способы решения игровой задачи в «Игре-Активити». Выделите значение каждого способа в развитии детей дошкольного возраста.

3. Перечислите основания для классификации видов «Игры-Активити». Представьте в схеме классификацию видов «Игры-Активити».

4. Выделите свои основания, которые не представлены в классификации видов «Игры-Активити», приведите примеры выделенных вами видов «Игры-Активити».

5. Раскройте поэтапный алгоритм проведения «Игры-Активити».

6. Предложите импровизационные игры для формирования у детей умения «объяснять» слова и словосочетания с помощью пантомимы, жестов, движений.

7. Предложите возможную тематику «Игр-Активити» в соответствии с комплексно-тематическим планом вашей возрастной группы.

8. Выделите показатели и предложите игровые упражнения в рамках подготовки к «Игр-Активити», которые возможно использовать в качестве диагностических заданий для мониторинга необходимых умений детей старшего дошкольного возраста.

Критерии оценки:

- оценка «отлично» выставляется студенту, если он принимает систематическое участие в обсуждении вопросов, свободно ориентируется в теоретическом материале, использует подготовленный к практическому занятию практический материал, научно, ясно, четко излагает свое мнение; демонстрирует продвинутый уровень компетенций ПК-4;

- оценка «хорошо» выставляется студенту, если он принимает эпизодическое участие в обсуждении вопросов, достаточно свободно владеет изученным материалом, использует подготовленный к практическому занятию практический материал, ясно, четко излагает свое мнение; демонстрирует базовый уровень компетенций ПК-4;

- оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он принимает однократное участие в обсуждении одного из вопросов темы с полной опорой на подготовленный к практическому занятию материал; демонстрирует пороговый уровень компетенций ПК-4;

- оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он не готов к собеседованию.

Собеседование 2.

Пр 3,4 Этапы проектирования и организации культурной практики «Hand made», инициируемой педагогом и инициируемой детьми.

Код контролируемой компетенции – ПК-4.

Вопросы для обсуждения

1. Охарактеризуйте «Hand made» как культурную практику детей дошкольного возраста. Назовите причины, по которым «Hand made» определилось в отдельное творческое направление.

2. Сформулируйте цель каждого этапа проектирования и организации культурной практики «Hand made», инициируемой педагогом. Результаты работы оформите в таблице.

Этапы	Цель этапа
Мотивационно-целевой	
Содержательно-деятельностный	
Оценочно-рефлексивный	

3. Сформулируйте содержание деятельности педагога на каждом этапе проектирования и организации культурной практики «Hand made», инициируемой педагогом (материал может быть оформлен в таблице).

Этапы	Содержание деятельности педагога
Мотивационно-целевой	
Содержательно-деятельностный	
Оценочно-рефлексивный	

4. Охарактеризуйте основные виды (стили) техники «Hand made» оригами.

Классическое оригами: _____

Детское оригами: _____

Модульное оригами: _____

Искусство кусудамы: _____

Складывание по развертке: _____

Оригами мокрое складывание: _____

5. Перечислите виды техники «бумагопластика», используемые в ходе организации культурной практики «Hand made». Коротко охарактеризуйте каждый вид.

6. Перечислите техники «Hand made», в которых используется бумага.

7. Выберите, какие виды техники «декупаж» являются наиболее доступными для детей дошкольного возраста. Обоснуйте свой выбор.

8. Определите средства выразительности, которые помогают придать готовому изделию все характеристики техники лоскутной аппликации.

9. Разработайте содержание компонентов развивающей предметно-пространственной среды для организации совместной деятельности воспитателя и детей по декорированию предметов интерьера (модель (поднос)) с использованием техник: «декупаж», «лоскутная аппликация», «бисероплетение» к теме «Золотая хохлома». Результаты оформите в таблицах.

Материалы

«декупаж»	«лоскутная аппликация»	«бисероплетение»

Оборудование и инструменты

«декупаж»	«лоскутная аппликация»	«бисероплетение»

Техническое обеспечение

«декупаж»	«лоскутная аппликация»	«бисероплетение»

Дидактический материал

«декупаж»	«лоскутная аппликация»	«бисероплетение»

10. Сформулируйте образовательные задачи совместной деятельности педагога и детей по изготовлению предметов интерьера (панно) по теме «Гжель – васильковое чудо» с использованием техники «вытынанки» в соответствии с тремя группами задач культурной практики «Hand made». Результаты оформите в таблице.

Группа задач	Задачи совместной деятельности педагога и детей по изготовлению предметов интерьера (панно «Гжель – васильковое чудо»)
ЗНАНИЯ	
ОТНОШЕНИЯ	
ДЕЙСТВИЯ	

11. Разработайте содержание деятельности детей (дидактические единицы) для организации совместной деятельности с педагогом по изготовлению предмета интерьера (модель деревенской избы) в технике «бумагопластика» по теме «Деревня народных мастеров».

12. Предложите виды (разновидности) детской деятельности и интегрированные виды деятельности детей, которые может организовать педагог при изготовлении изделия «Ложки деревянные» в технике «папье-маше» культурной практики «Hand made».

Виды (разновидности) детской деятельности:

Интегрированные виды деятельности детей:

13. Разработайте логику организации культурной практики «Hand made» при изготовлении подарка «Лапти лыковые» в технике «лентоплетение» культурной практики «Hand made». Результаты оформите в таблице.

Логика организации культурной практики «Hand made»

Этап	Деятельность педагога-мастера	Деятельность детей
------	----------------------------------	--------------------

Мотивационно-целевой		
Содержательно-деятельностный		
Оценочно-рефлексивный		

14. Используя Конструктор реализации культурной практики «Hand made» сделайте выбор атрибута для сюжетно-ролевой или театрализованной игры дошкольников, который планируете изготовить с детьми. Обоснуйте свой выбор.

15. Предложите приемы стимулирования детской инициативы в совместной образовательной деятельности по изготовлению атрибутов к сюжетно-ролевой игре «Путешествие». Примеры сюжетов приведите самостоятельно.

16. Разработайте показатели творческого развития ребенка старшего дошкольного возраста и предложите задания в техниках «Hand made», которые возможно использовать в качестве диагностических заданий для мониторинга по каждому показателю.

Критерии оценки:

- оценка «отлично» выставляется студенту, если он принимает систематическое участие в обсуждении вопросов, свободно ориентируется в теоретическом материале, использует подготовленный к практическому занятию практический материал, научно, ясно, четко излагает свое мнение; демонстрирует продвинутый уровень компетенций ПК-4;

- оценка «хорошо» выставляется студенту, если он принимает эпизодическое участие в обсуждении вопросов, достаточно свободно владеет изученным материалом, использует подготовленный к практическому занятию практический материал, ясно, четко излагает свое мнение; демонстрирует базовый уровень компетенций ПК-4;

- оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он принимает однократное участие в обсуждении одного из вопросов темы с полной опорой на подготовленный к практическому занятию материал; демонстрирует пороговый уровень компетенций ПК-4;

- оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он не готов к собеседованию.

Собеседование 3.

Пр 5,6 Перспективное планирование и поэтапный алгоритм проведения Квест-игр с детьми дошкольного возраста.

Код контролируемой компетенции – ПК-4.

Вопросы для обсуждения

1. Охарактеризуйте «Квест-игру» как культурную практику детей дошкольного возраста.

2. Предложите темы для разных видов квест-игр в соответствии с образовательными задачами и темами недель.

3. Сформулируйте задачи по предложенным темам.

4. Предложите разное сочетание видов деятельности в рамках одной тематической оболочки квест-игры.

5. Предложите проблемные ситуации для включения их в структуру квест-игры.

6. Предложите художественные произведения, на основе которых возможно выстроить квест-игры в дошкольном возрасте.

7. Предложите социальные ситуации, которые могут стать основой сюжета квест-игры.

8. Предложите задания для квест-игр, которые бы предусматривали разные способы взаимодействия детей в ходе выполнения заданий.

9. Предложите задания для квест-игры для детей разновозрастной группы детского сада.

10. Предложите варианты сюжетов для квест-игр, в которых бы участниками были дошкольники и их родители.

11. Разработайте показатели познавательного развития детей старшего дошкольного возраста и предложите задания для познавательной квест-игры, которые возможно использовать в качестве диагностических заданий для мониторинга по каждому показателю.

12. Разработайте показатели физического развития детей старшего дошкольного возраста и предложите задания для спортивной квест-игры, которые возможно использовать в качестве диагностических заданий для мониторинга по каждому показателю.

Критерии оценки:

- оценка «отлично» выставляется студенту, если он принимает систематическое участие в обсуждении вопросов, свободно ориентируется в теоретическом материале, использует подготовленный к практическому занятию практический материал, научно, ясно, четко излагает свое мнение; демонстрирует продвинутый уровень компетенций ПК-4;

- оценка «хорошо» выставляется студенту, если он принимает эпизодическое участие в обсуждении вопросов, достаточно свободно владеет изученным материалом, использует подготовленный к практическому занятию практический материал, ясно, четко излагает свое мнение; демонстрирует базовый уровень компетенций ПК-4;

- оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он принимает однократное участие в обсуждении одного из вопросов темы с полной опорой на подготовленный к практическому занятию материал; демонстрирует пороговый уровень компетенций ПК-4;

- оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он не готов к собеседованию.

Собеседование 4.

Пр 7,8 Поэтапный алгоритм проведения интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» с детьми дошкольного возраста.

Код контролируемой компетенции – ПК-4.

Вопросы для обсуждения

1. Охарактеризуйте «Интеллектуальную игру «Что? Где? Когда?» как культурную практику детей дошкольного возраста.

2. Определите суть культурной практики «Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»».

3. Раскройте содержание видов интегрированной деятельности детей, которые могут быть реализованы в процессе культурной практики «Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»».

4. Охарактеризуйте этапы организации и деятельности культурной практики «Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»».

5. Раскройте содержание деятельности ведущего и знатоков на мотивационно-целевом этапе культурной практики «Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»».

6. Раскройте содержание деятельности ведущего и знатоков на проектировочно-организационном этапе культурной практики «Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»».

7. Составьте кластер вопросов для культурной практики «Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»» по теме «День победы». Определите их виды, руководствуясь классификацией интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?»».

8. Предложите темы для разных видов интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» в соответствии с образовательными задачами и темами недель.

9. Сформулируйте образовательные задачи по предложенным темам.

10. Предложите разное сочетание видов деятельности в рамках одной тематической оболочки.

11. Предложите кластер вопросов для включения их в структуру интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» на определенную тему.

12. Предложите задания для интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?»», которые бы предусматривали разные способы взаимодействия детей.

13. Предложите варианты тем для интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?», в которых бы участниками были дошкольники и их родители.

14. Разработайте показатели познавательного развития детей старшего дошкольного возраста и предложите задания для интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?», которые возможно использовать в качестве диагностических заданий для мониторинга по каждому показателю.

Критерии оценки:

- оценка «отлично» выставляется студенту, если он принимает систематическое участие в обсуждении вопросов, свободно ориентируется в теоретическом материале, использует подготовленный к практическому занятию практический материал, научно, ясно, четко излагает свое мнение; демонстрирует продвинутый уровень компетенций ПК-4;

- оценка «хорошо» выставляется студенту, если он принимает эпизодическое участие в обсуждении вопросов, достаточно свободно владеет изученным материалом, использует подготовленный к практическому занятию практический материал, ясно, четко излагает свое мнение; демонстрирует базовый уровень компетенций ПК-4;

- оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он принимает однократное участие в обсуждении одного из вопросов темы с полной опорой на подготовленный к практическому занятию материал; демонстрирует пороговый уровень компетенций ПК-4;

- оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он не готов к собеседованию.

7.2.3 Тестирование

(наименование оценочного средства)

Примеры тестовых заданий

1. Культурная практика, представляющая собой организованную совместную и (или) самостоятельную творческую деятельность, направленную на создание изделий для украшения своего быта, игр, труда, отдыха – это

- «Квест-игра»
- «Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»
- «Игра «Активити»
- ⊙ «Hand made»

2. Культурная практика, основанная на познавательно-игровой деятельности, в процессе которой команда из шести игроков («знатоки»), приобретает опыт межличностного взаимодействия в процессе поиска правильного ответа на заданный ведущим вопрос при помощи «мозгового штурма» в течение одной минуты – это

- «Квест-игра»
- ⊙ «Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»
- «Игра «Активити»
- «Hand made»

3. Культурная практика детей дошкольного возраста, основанная на совместной со взрослым и детьми коммуникативно-игровой деятельности, в процессе которой дошкольники приобретают опыт взаимодействия с помощью вербальных (словесное объяснение), невербальных (пантомима) и графических (символических) средств – это

- «Квест-игра»
- «Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»
- ⊙ «Игра «Активити»
- «Hand made»

4. Культурная практика, основанная на взаимодействии взрослого и детей, в процессе которого приобретается опыт совместного решения проблемных задач, предусмотренных сюжетом игры – это

- ☉ «Квест-игра»
- «Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»
- «Игра «Активити»
- «Hand made»

5.«Hand made» делится на виды: для себя; для друзей и близких; для других людей, – по основанию:

- По ведущему способу действий с материалом
- По событийности (когда?)
- ☉ По принадлежности готового изделия (для кого?)
- По назначению изделия (для чего)?

Процедура оценивания – автоматизированная.

Банк тестовых заданий размещен в ЭИОС ТГУ.

7.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

7.3.1. Вопросы к промежуточной аттестации

Семестр 3

Вопросы для зачета

1. Определение «Игры-Активити» как культурной практики детей дошкольного возраста.
2. Определение «Hand made» как культурной практики детей дошкольного возраста.
3. Определение «Квест-игры» как культурной практики детей дошкольного возраста.
4. Определение «Интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?»» как культурной практики детей дошкольного возраста.
5. Методика формирования способа решения игровой задачи в «Игре-Активити» – демонстрация. Значение способа в развитии детей дошкольного возраста.
6. Характеристика причин, по которым «Hand made» определилось в отдельное творческое направление.
7. Характеристика разных сочетаний видов деятельности в рамках одной тематической оболочки квест-игры.
8. Характеристика культурной практики «Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»».
9. Поэтапный алгоритм проведения «Игры-Активити».
10. Виды техники «бумагопластика», используемые в ходе организации культурной практике «Hand made». Характеристика каждого вида.
11. Характеристика проблемных ситуаций, которые включаются в структуру квест-игры.
12. Этапы организации и деятельности культурной практики «Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»».
13. Этапы проектирования и организации культурной практики «Hand made», инициируемой детьми.
14. Содержание компонентов развивающей предметно-пространственной среды для организации совместной деятельности воспитателя и детей по декорированию предметов интерьера при организации культурной практики «Hand made»
15. Художественные произведения, на основе которых возможно выстроить квест-игры в дошкольном возрасте
16. Содержание деятельности ведущего и знатоков на мотивационно-целевом этапе культурной практики «Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»».
17. Классификация «Игры-Активити» по различным основаниям.
18. Приемы стимулирования детской инициативы в совместной образовательной деятельности по изготовлению атрибутов к сюжетно-ролевым играм. Примеры сюжетов приведите самостоятельно.
19. Социальные ситуации, которые могут стать основой сюжета квест-игры.
20. Содержание деятельности ведущего и знатоков на проективно-организационном этапе культурной практики «Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»».
21. Материалы и оборудование для проведения Квест-игр с детьми дошкольного возраста.
22. Виды культурной практики «Hand made» по разным основаниям.
23. Классификация квест-игр как культурной практики.
24. Виды культурной практики «Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»» по разным основаниям. Их характеристика.
25. Методика формирования способа решения игровой задачи в «Игре-Активити» – объяснение. Значение способа в развитии детей дошкольного возраста.

26. Этапы проектирования и организации культурной практики «Hand made», инициируемой педагогом.

27. Поэтапный алгоритм проведения Квест-игр с детьми дошкольного возраста.

28. Поэтапный алгоритм проведения интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» с детьми дошкольного возраста.

29. Особенности методики поэтапного формирования способ решения игровой задачи при подготовке «Игры-Активити».

30. Методика формирования способа решения игровой задачи в «Игре-Активити» – рисование. Значение способа в развитии детей дошкольного возраста.

7.3.2. Критерии и нормы оценки

Семестр	Форма проведения промежуточной аттестации	Критерии и нормы оценки	
3	зачет	«зачтено»	выставляется студенту, если ответ полный, точный, аргументированный, самостоятельный; студент демонстрирует достаточный объем знаний, усвоение обязательной литературы и дополнительной литературы рекомендованной учебной программой дисциплины, умение ориентироваться в основных направлениях по изучаемой дисциплине; студент использует научную терминологию, делает выводы без существенных ошибок; ответы студента на вопросы характеризует стилистическое и логическое изложение; студент дает удовлетворительные ответы на дополнительные вопросы
		«не зачтено»	выставляется студенту, если ответ на теоретический вопрос не выстроен логично, в речи преобладает бытовая лексика, наблюдаются значительные неточности в использовании научной терминологии; студент демонстрирует фрагментные знания; знание отдельных литературных источников; неумение ориентироваться в основных теориях и направлениях изучаемой дисциплины; студент не может раскрыть вопрос, на дополнительные вопросы не отвечает

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	Анцыпирович О.Н. [и др.]	Основы методик дошкольного образования	учебное пособие	2018	ЭБС «Znanium.com»
2	Викторов В.В.	Культурология	учебник	2016	ЭБС «Znanium.com»
3	Каверин Б.И.	Культурология	учебное пособие	2017	ЭБС «IPRbooks»

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	Астафьева О. Н.	Культурология	учебное пособие	2015	ЭБС «IPRbooks»
2	Козлова С. А. [и др.].	Теория и методика ознакомления дошкольников с социальным миром	учебник	2016	ЭБС «Znanium.com»
3	Руденко И.В.	Современные педагогические технологии в детском саду	учебное пособие	2016	19

8.3. Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

– Web of Science [Электронный ресурс] : мультидисциплинарная реферативная база данных. – Philadelphia: Clarivate Analytics, 2016. – Режим доступа : apps.webofknowledge.com. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.

– Scopus [Электронный ресурс] : реферативная база данных. – Netherlands: Elsevier, 2004. – Режим доступа : scopus.com. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.

– Elibrary [Электронный ресурс] : научная электронная библиотека. – Москва : НЭБ, 2000. – Режим доступа : elibrary.ru. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.

– Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс] :научно-образовательный ресурс содержит учебники и учебные пособия, монографии, производственно-практические, справочные издания, а также деловую литературу для практикующих специалистов за последние 5 лет по гуманитарным, социальным и экономическим наукам, по остальным отраслям знания – за последние 10 лет: всего более 15 тыс. изданий. – Электрон.дан. – Саратов, 2010. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/>

8.4. Перечень программного обеспечения

№ п/п	Наименование ПО	Реквизиты договора (дата, номер, срок действия)
1	Windows	договор № 690 от 19.05.2015г., срок действия – бессрочно
2	OfficeStandart	договор № 690 от 19.05.2015г., срок действия – бессрочно договор № 727 от 20.07.2016г., срок действия – бессрочно

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 (У-205)	Ноутбук; проектор; интерактивная доска; столы ученические двухместные (моноблок), стол преподавательский, угловой столик, стулья, доска аудиторная (магнитно-маркерная, передвижная), кафедра.
2	Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. 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	Стол двухместные ученические (моноблок), стол преподавательский, стул преподавательский, доска аудиторная (меловая).

№ 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
	групповых и индивидуальных консультаций. Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации. Кабинет иностранных языков (У-208)	
3	Учебно-методический кабинет (У-117)	Столы ученические. Стулья. Стол конференции, компьютер.
4	Компьютерный класс. Учебная аудитория 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).	Столы ученические двухместные, стол преподавательский, стулья, доска аудиторная (маркерная), компьютеры с выходом в сеть Интернет.