

44.04.02 – Психолого-педагогическое образование
Аннотация рабочей программы дисциплины
ФТД_В_02. Ролевые игры в образовании

1. Цель освоения дисциплины: изучение ролевых игр как образовательной технологии

2. Место дисциплины в структуре ООП

Дисциплина «Ролевые игры в образовании» относится к факультативным дисциплинам и читается в 4 семестре 2 курса

3. Компетенции обучаемого, формируемые в результате освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

- - готовность использовать инновационные обучающие технологии с учетом задач каждого возрастного этапа (ПК-5)

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

знать сущность, структуру и условия проведения ролевых игр

уметь проектировать учебные ролевые игры

владеть навыками проведения образовательной ролевой игры

4. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Общая трудоемкость дисциплины составляет 1 зачетная единица, 36 часов.

Количество академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем - 10,

в том числе на

Лекции - 4,

Лабораторные занятия - 0,

Практические занятия (семинары) - 6.

Количество академических часов, выделенных на самостоятельную работу обучающихся - 26.

5. Разделы дисциплины

1. Игра как феномен человеческой культуры
2. Теория ролей
3. Образование как процесс освоения новых ролей
4. Ролевые игры в педагогическом процессе
5. Технологические аспекты организации и проведения ролевых игр в учебном процессе