

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**  
**дополнительной профессиональной программы повышения квалификации**  
**«Педагог-игромастер дошкольного образования»**

**Категория слушателей:** – лица, имеющие среднее профессиональное или высшее образование.

**Срок обучения:** – от 5 недель до 2 месяцев

**Форма обучения:** – очно-заочная с применением дистанционных образовательных технологий

**Режим занятий:** 2-6 часов в день

№ п/п	Наименование модулей, тем	Общая трудоемкость, ч	Всего контактных ч.	Контактные часы:			СРС, ч.	Формы контроля
				Лекции	Лабораторные работы	Практические занятия		
<b>1.</b>	<b>Человек и игра</b>	<b>24</b>	<b>5</b>	<b>2</b>		<b>3</b>	<b>19</b>	зачет
1.1.	Игромастер – профессия XXI века	12	3	2		1	9	
1.2.	Понятие игры в педагогике, ее виды	12	2			2	10	
<b>2.</b>	<b>Игровые технологии для развития интеллекта</b>	<b>44</b>	<b>11</b>	<b>2</b>		<b>9</b>	<b>33</b>	зачет
2.1.	Конструирование и робототехника	14	3	2		1	11	
2.2.	Игры математического содержания	17	6			6	11	
2.3.	Развивающие игры	13	2			2	11	
<b>3</b>	<b>Современные технологии развития, воспитания и обучения в игре</b>	<b>45</b>	<b>10</b>	<b>2</b>		<b>8</b>	<b>35</b>	зачет
3.1.	Сюжетная игра	17	5	1		4	12	

3.2	Квест	14	2	1		1	12	
3.3.	Подвижные и спортивные и игры как элемент игровой технологии	14	3			3	11	
<b>4.</b>	<b>Игрушка и игровое оборудование</b>	<b>24</b>	<b>7</b>	<b>2</b>		<b>5</b>	<b>17</b>	зачет
4.1.	Организация игровой среды как обязательное условие совместной и самостоятельной деятельности дошкольника	11	2	2			9	
4.2.	Требования к игрушкам для детей	13	5			5	8	
	<b>Итоговый контроль</b>	<b>7</b>	<b>4</b>			<b>4</b>	<b>3</b>	Проектная работа, тестирование
	Итого:	<b>144</b>	<b>37</b>	<b>8</b>		<b>29</b>	<b>107</b>	