

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
 МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ТАДЖИКИСТАН  
 МЕЖГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
 ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
 «РОССИЙСКО-ТАДЖИКСКИЙ (СЛАВЯНСКИЙ) УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет русской филологии, журналистики и медиатехнологий

Кафедра педагогики, психологии и методики преподавания

«УТВЕРЖДАЮ»

«*dk*» 10 2023 г.

Зав. кафедрой *Рустамов* Рустамова Г.А.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ  
 по учебной дисциплине (модулю)

«ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ»

Направление подготовки – 44.03.05 «Педагогическое образование  
 (с двумя профилями подготовки)»

Профиль – «Дошкольное образование и психология»

Душанбе - 2023 г.

ПАСПОРТ  
 ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по учебной дисциплине (модулю): **Организация игровой деятельности детей**

№ п/п	Контролируемые разделы, темы, модули	Формируемые компетенции	Индикаторы достижения компетенций	Оценочные средства				
				Количество тестовых заданий	Другие оценочные средства			
					Вид	Количество		
1	Тема 1. Теоретические основы игры как ведущей деятельности дошкольника	<p><b>ПК-4</b> Способен к методическому сопровождению достижения метапредметных и предметных результатов на основе учета индивидуальных особенностей обучающихся</p> <p><b>ПК-5</b> Способен разрабатывать и реализовывать культурно-просветительские программы</p>	<p><b>ИПК 4.1.</b> Демонстрирует знание: возможностей предмета по формированию личностных, метапредметных и предметных результатов обучения; приемов вовлечения в учебную деятельность по предмету обучающихся на основе учета их индивидуальных особенностей, включая детей с ОВЗ.</p> <p><b>ИПК 4.2.</b> Апробирует и использует специальные подходы к обучению в целях включения в образовательный процесс всех категорий обучающихся.</p> <p><b>ИПК 4.3.</b> Демонстрирует владение навыками обучения, диагностики и оценки образовательных результатов с учетом специфики учебной дисциплины и реальных учебных возможностей всех категорий обучающихся.</p> <p><b>ИПК 5.1.</b> Демонстрирует знания основ педагогики дошкольного возраста, способности, а также знает, как разрабатывать и реализовывать культурно-просветительские программы;</p> <p><b>ИПК 5.2.</b> Использует теорию и технологию педагогики дошкольного возраста;</p> <p><b>ИПК 5.3.</b> Демонстрирует владение навыками умения реализовывать возможности педагогики дошкольного возраста, а также владеет навыками разработки и реализации культурно-просветительских программ;</p> <p><b>ИПК-5.4</b> Демонстрирует знания способов разработки и реализации культурно-просветительских программ в сфере образования - основные культурные потребности различных социальных групп.</p>		Творческое задание	Тесты	Рефераты	Собеседование / устный опрос

2	<b>Тема 2.</b> Влияние игры на развитие личностной сферы ребенка.	<b>ПК-4 ПК-5</b>	ИПК 4.1. ИПК 4.2. ИПК 4.3. ИПК 5.1. ИПК 5.2. ИПК 5.3. ИПК 5.4.	Творческое задание  Тесты  Рефераты  Собеседование / устный опрос
3	<b>Тема 3.</b> Игрушка и ее роль в развитии ребенка. Сюжетно-ролевая игра. Развитие игры в раннем детстве.	<b>ПК-4 ПК-5</b>	ИПК 4.1. ИПК 4.2. ИПК 4.3. ИПК 5.1. ИПК 5.2. ИПК 5.3. ИПК 5.4.	Творческое задание  Тесты  Рефераты  Собеседование / устный опрос
4	<b>Тема 4.</b> Сущность и своеобразие игровой деятельности детей дошкольного возраста.	<b>ПК-4 ПК-5</b>	ИПК 4.1. ИПК 4.2. ИПК 4.3. ИПК 5.1. ИПК 5.2. ИПК 5.3. ИПК 5.4.	Творческое задание  Тесты  Рефераты  Собеседование / устный опрос
5	<b>Тема 5.</b> Особенности общения ребенка со взрослыми в игре.	<b>ПК-4 ПК-5</b>	ИПК 4.1. ИПК 4.2. ИПК 4.3. ИПК 5.1. ИПК 5.2. ИПК 5.3. ИПК 5.4.	Творческое задание  Тесты  Рефераты  Собеседование / устный опрос
6	<b>Тема 6.</b> Методика организации дидактической игры в разных возрастных группах детского сада. Методика организации сюжетно-ролевой игры в разных возрастных группах детского сада.	<b>ПК-4 ПК-5</b>	ИПК 4.1. ИПК 4.2. ИПК 4.3. ИПК 5.1. ИПК 5.2. ИПК 5.3. ИПК 5.4.	Творческое задание  Тесты  Рефераты  Собеседование / устный опрос
7	<b>Тема 7.</b> Коррекционные возможности игры.	<b>ПК-4 ПК-5</b>	ИПК 4.1. ИПК 4.2. ИПК 4.3. ИПК 5.1. ИПК 5.2. ИПК 5.3. ИПК 5.4.	Творческое задание  Тесты  Рефераты  Собеседование / устный опрос
8	<b>Тема 8.</b> Методика	<b>ПК-4</b>	ИПК 4.1.	Творческое задание

	организации режиссерской игры в разных возрастных группах детского сада.	<b>ПК-5</b>	ИПК 4.2. ИПК 4.3. ИПК 5.1. ИПК 5.2. ИПК 5.3. ИПК 5.4.		задание  Тесты  Рефераты  Собеседование / устный опрос	
9	<b>Тема 9.</b> Методика организации театрализованной игры в разных возрастных группах детского сада.	<b>ПК-4 ПК-5</b>	ИПК 4.1. ИПК 4.2. ИПК 4.3. ИПК 5.1. ИПК 5.2. ИПК 5.3. ИПК 5.4.		Творческое задание  Тесты  Рефераты  Собеседование / устный опрос	
	<b>Всего:</b>					

## ПЕРЕЧЕНЬ ТЕМ ГРУППОВЫХ И/ЛИ ИНДИВИДУАЛЬНЫХ ТВОРЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ

### Формируемые компетенции

**ПК-4 - Способен к методическому сопровождению достижения метапредметных и предметных результатов на основе учета индивидуальных особенностей обучающихся**

**ПК-5 - Способен разрабатывать и реализовывать культурно-просветительские программы**

**Творческое задание** – это такая форма организации учебной информации, где наряду с заданными условиями и неизвестными данными, содержится указание учащимся для самостоятельной творческой деятельности, направленной на реализацию их личностного потенциала и получение требуемого образовательного продукта.

#### **Требования к выполнению творческих заданий**

Студент должен создать творческую работу по новой информации, собственными силами, собственным интеллектуальным напряжением, а не усвоением готовых знаний в какой бы то ни было форме.

Творческое задание студента должно содержать большой или меньший элемент неизвестности и иметь несколько подходов. Неизвестность ответа и возможность найти свое собственное «правильное» решение, основанное на своем опыте и опыте своего коллеги, друга, позволяют создать фундамент для сотрудничества, сообучения, общения всех участников включая преподавателя.

Выполнение творческих заданий требуют от студента воспроизведение полученной ранее информации в форме, определяемой преподавателем, и требующей творческого подхода: подборка примеров из практики; подборка материала по определенной проблеме и т.п. Каждый студент в течение учебного года имеет возможность выбрать тот вариант творческой работы, который ему больше по душе. Студент обращается к преподавателю для получения задания, а по его выполнении – отчитывается.

Творческое задание выполняется обучающимся самостоятельно во внеаудиторное время.

Домашнее творческое задание должно включать:

- описание цели и задач работы;
- круг рассматриваемых проблем и методы их решения;
- результаты анализа используемого материала, их интерпретация и общие выводы.
- четкость и последовательность изложения материала;
- наличие обобщений и выводов, сделанных на основе изучения информационных источников;
- аргументированность основных положений и выводов;
- использование современных способов поиска, обработки и анализа информации;
- самостоятельность выполнения.

### **Темы творческих заданий.**

1. Десятимесячному малышу купили игрушку и положили ее в манеж - пусть играет! Но ребенок подержал ее в руке, а затем... забыл о ней. "Не понравилась", - считают родители и покупают малышу еще и еще игрушки. Однако вскоре они убеждаются, что, несмотря на то, что игрушек много, ребенок все же почему-то не играет ими. Почему? Делают вывод: "Наш ребенок не любит играть" - и поэтому не стараются развивать игровую деятельность малыша.

Другие же родители считают, что, наоборот, малыша надо все время занимать игрой, они буквально ни на минуту не отходят от него. То мама показывает, как бежит и лает собачка, то папа заводит игру с мячом, то бабушка звенит погремушкой...

*Кто же из родителей прав? Те, которые не считают нужным поиграть с малышом, или те, которые постоянно забавляют его? Надо ли учить ребенка играть?*

2. Мама трехлетней девочки спрашивает воспитателя:

- Почему моя дочь не хочет играть одна? Если ее занимают взрослые, она часами увлечена игрой. Стоит лишь ее оставить одну, игра тотчас прекращается. А ведь у малышки имеются все условия для разнообразных игр: специальный уголок, много разнообразных игрушек. Как приучить ребенка играть самостоятельно?

*В чем причина нежелания и неумения ребенка играть самостоятельно? Как научить ребенка играть одному? Хорошо ли, что у ребенка, как говорит мать, "много разнообразных игрушек"?*

3. Игра закончена. Как не хочется после себя убирать игрушки! Каждый раз четырехлетняя Машенька чуть ли не со слезами приводит в порядок свое игровое хозяйство.

- Ну-ка, кто быстрее наведет у себя порядок - ты или я? - предлагает мама своей малышке, - ты соберешь свои игрушки, а я пока вымою тарелки и уберу со стола. Только - чур! чтобы все было, как следует, аккуратно.

Этот прием не раз выручал, и дело обходилось без капризов. А в следующий раз изобретательная мама поступает так:

- А теперь пора собираться гулять. Все игрушки - по местам! Кукла Наташа, посмотри, как Машенька станет наводить у себя порядок, а потом расскажешь мне: аккуратная ли наша Машенька? Мама наклоняется к кукле и что-то ей шепчет на ухо.

- Что ты сказала ей? Что? Скажи мне! - любопытствует малышка.

- Не скажу. Это наш секрет с Наташей. Узнаешь после того, как уберешь игрушки. Правда, Наташенька, после скажем?

Кукла Наташа кивает головой и водворяется на самое видное место: она "смотрит", как убирается ее маленькая хозяйка. Мама уходит из комнаты. Девочка спешит, и строитель уложен в ящик небрежно, так, что крышка не задвигается. "Может быть, ее можно не задвигать, а положить прямо сверху?" - думает девочка. Оглядывается на куклу. - "Но, видимо, этого делать нельзя: кукла Наташа так укоризненно смотрит!"

Наконец, все в порядке. Мама входит в комнату, берет куклу на руки. Девочка видит, как они о чем-то "шепчутся". А потом мама говорит ей:

- Моя дочка - аккуратная девочка. Она молодец: всегда хорошо убирает свои игрушки. Правда, Наташа? - кукла кивает малышке в знак согласия.

- А теперь скажи секрет! - просит девочка.

Мама и кукла Наташа о чем-то таинственно потихоньку разговаривают.

- Сказать Машеньке? (Кукла согласно кивает.) Наташа по секрету мне сказала:

"Очень люблю Машу: она аккуратная, любит свои игрушки, хорошо за ними ухаживает".

Девочка довольна, с хорошим настроением отправляется гулять.

*Как вы думаете, почему приемы, используемые матерью, оказались столь эффективны?*

4. Четырехлетняя Машенька на прогулке набрала мелких камешков, заполнив ими карманы пальто. Решила, что дома будет ими играть.

Мама заметила оттопыренные карманы Машенькиного пальто.

- Что это? Зачем в дом несешь всякий мусор? Да и карманы порвешь. Только и убирай за тобой!

- Это камешки... красивые... Я ими играть буду.

- Выбрасывай сейчас же! - настаивает мама, и ... камешки летят в разные стороны.

Девочка плачет: жалко расставаться с таким сокровищем, да и не хочется отстать от подружки Марины.

- Посмотри, что у меня есть, - каждый раз с восторгом показывает она Машеньке еще какую-нибудь новую находку. И чего только нет у этой девочки: ракушки, прутики, камешки, шишки. Дома в уголке для игр есть самоделки из природного материала: человечки из шишек и желудей, кукла из соломы, засушенные цветы и листья и многое другое. Родители помогают ей мастерить игрушки и даже пополняют ее игровое хозяйство интересными находками. Вот, например, сучок, похожий на грача, который нашел папа. А вот целая композиция из яичной скорлупы и пластилина, сделанная для Марины старшей сестрой - школьницей.

*Кто поступает правильно - Машенькина мама или родители Марины?*

5. - Кто быстрее добежит до той дорожки! Ну, кто? - предлагает кто-то из ребятшек. И вот пятеро спортсменов (5 - 6 лет) становятся на старт. Состязание начинается.

Шустрая девочка с косичками всегда у финиша первая. Видно, не зря она затеяла эту игру: приятно показать, что ты умеешь!

- А кто дальше может прыгать через веревочку на одной ножке?

- А теперь давайте, попадем мячом в дерево. Сыплются предложения одно за другим. Одно соревнование сменяется другим...

*Пустые ли это забавы для ребенка, или они содержат определенную педагогическую ценность? Какие побудительные мотивы детей лежат в основе этих игр? В каких навыках упражняются дети в предложенных ими играх?*

6. *Прочитайте описание экспериментов. Какова, на Ваш взгляд, была их конечная цель? Какие педагогические приемы использовал взрослый для ее достижения?*

#### **Эксперимент 1.**

В комнате, где на низкой скамейке установлена доска с бортиками (желоб), взрослый предлагает двоим детям поиграть в мяч. При этом он показывает детям их места у разных концов желоба и помогает катать мячик сначала одному ребенку, а затем другому, как бы дублируя их действия. Совместную деятельность взрослый комментирует: «Покатим мячик Пете. Вот так. А теперь Петя – к Васе. Давай, Вася, толкай мячик обратно Пете...» и т.д. Взрослый осуществляет вместе с детьми 4-6 такого рода обменов мячом, после чего предлагает поиграть им самим.

#### **Эксперимент 2.**

Взрослый говорит детям: «Мы сейчас с Машей поиграем, а ты, Витя, посмотри, а потом я с тобой поиграю». Далее взрослый указывает одному из детей его место у конца желоба, сам становится у другого конца и 4-6 раз прокатывает мяч, стимулируя ребенка к ответным действиям. Второй ребенок в это время стоит рядом и наблюдает за игрой. Затем взрослый так же играет со вторым ребенком. После этого предлагает детям поиграть одним, без него.

### **Эксперимент 3.**

Взрослый приглашает двоих детей 2 лет в комнату, где находятся двое детей 6 лет, и предлагает малышам посмотреть, как играют старшие дети. Старшие дети катают друг другу мяч по желобу 4-6 раз и уходят из комнаты. После их ухода взрослый предлагает малышам поиграть так же, как играли старшие дети.

*7. Прочитайте описание эксперимента. Какова, на Ваш взгляд, была его цель? Какие педагогические приемы использовал взрослый для ее достижения?*

### **Эксперимент.**

Двоим детям предлагалось поиграть: «Вы здесь сами поиграйте! Покатайте мячик или машинку!» через 5 минут к деятельности детей подключался взрослый, предлагая малышам одну или две сюжетные игрушки, в зависимости от содержания уже возникшей деятельности детей (мишку, лисичку, кубики, чашку, чайник и т.п.), и вводя сюжетный контекст (приписывая условное значение действиям детей) следующим образом: «Как хорошо вы тележку катаете! А вот мишка, он хочет покататься, ему скучно. Аля, посади его в тележку. Он к Диме поехал. Дима, он пить хочет, вот чашку. Напой его. Попил Мишка. Теперь обратно хочет ехать, к Але». И т.п.

*8. Прочитайте описание эксперимента. Какова, на Ваш взгляд, была его цель? Какие педагогические приемы использовал взрослый для ее достижения?*

### **Эксперимент.**

Двое детей приглашались поиграть в комнату, где были убраны все игрушки. В центре комнаты стояли три детских стола со стульчиками, образуя треугольник. На каждом столе телефон. Экспериментатор предлагал детям поиграть вместе с ним, говоря следующее: «Я придумала новую игру. Давайте, я буду мамой, Маша – дочкой, а Вова – папой. Мы с папой были на работе, а дочка – дома (детям предлагалось занять места у телефонов – каждому за отдельным столом, экспериментатор тоже усаживался за столик с телефоном).

Далее экспериментатор руководил развертывание сюжета игру «изнутри» своей игровой роли через речевое обращение к одному из партнеров-детей, в котором содержалось требование передать какую-то информацию второму партнеру, вступив с ним в телефонный разговор. Например, «мама» звонила «папе» и предлагала ему позвонить домой «дочке», узнать, как у нее идут дела, поручить ей сходить в магазин и т.п. затем экспериментатор «звонил» второму ребенку, снова провоцируя разговор по телефону между детьми. Когда экспериментатору звонил ребенок, взрослый говорил: «Алло! Кто это говорит?» или «Алло! Это доктор?».

*9. Прочитайте описание эксперимента. Какова, на Ваш взгляд, была его цель? Какие педагогические приемы использовал взрослый для ее достижения?*

### **Эксперимент.**

Детям предлагалось вдвоем рассказать знакомую сказку, по очереди, продолжая друг друга: кусочек рассказывает один, кусочек – другой и так до конца. Очередность контролировалась экспериментатором, ограничивавшим рассказчика смысловым отрезком текста. В случаях затруднений экспериментатор сам вводил очередной фрагмент сказки. Использовались знакомые детям сказки.

Затем детям предлагалось самим сочинить сказку, похожую на пересказанную, но с другими персонажами или событиями, причем делать это надо было вместе, как при пересказе, чтобы получилась одна общая сказка.

При затруднениях в последующем развитии сюжета экспериментатор оказывал детям помощь в виде: а) постановки общих вопросов, стимулирующих переход к следующей ситуации (типа: «А что же было дальше?»); б) вопросов, содержащих намеки на возможное

содержание следующего события («Что же, Иван-Царевич встретил потом кого-то?»); в) путем включения собственного фрагмента, содержащего конкретное определение следующего события («Давайте я дальше кусочек расскажу...»). при расхождении сюжетных линий участников или возникновении разногласий по поводу хода дальнейшего развития сюжета экспериментатор организовывал обсуждения, фиксируя конфликт или разрыв в повествовании и обеспечивая каждому из партнеров возможность высказать свое мнение.

10. *Как вы думаете, какой этап развития игры иллюстрирует этот пример? Какие отношения отражены в стихотворении?*

А. Барто в стихотворении «Гуси-лебеди»:

Малыши среди двора Хоровод водили. В гуси-лебеди игра, Серый волк — Василий.

— Гуси-лебеди, домой!

Серый волк под горой!

Волк на них и не глядит, Волк на лапочке сидит.

Собрались вокруг него Лебеди и гуси.

Почему ты нас не ешь? — Говорит Маруся.

Раз ты волк, так ты не трус! — Закричал на волка гусь.— От такого волка никакого толка!

Волк ответил: — Я не трушу, Нападу на вас сейчас. Я доем сначала грушу, А потом примусь за вас!

#### **Варианты творческих заданий**

**Подготовка наглядных пособий по изучаемым темам** - может стать вариантом творческой деятельности студентов. Этот вид самостоятельной работы осуществляется по инициативе студентов. И если такая инициатива присутствует, то преподаватель даёт конкретное задание: изготовить таблицы для занятий или слайды для слайд-лекций, оформить учебный стенд и т.д.

**Написание глоссария** – краткое разъяснение терминов и понятий по заданной теме, можно заменить кроссвордом.

**Составление кроссвордов** и их разгадывание является одним из вариантов творческого задания. Составление кроссвордов по каждому модулю курса, мы рассматриваем как способ самореализации и как показатель усвоения понятийного аппарата предмета, а подготовленные студентами кроссворды расширяют информационно-знаниевый блок образовательной среды и могут использоваться в качестве дидактического материала. Использование такого материала позволяет каждому студенту работать в своём темпе.

**Составление когнитивных заданий**, которые направлены на формирование и развитие познавательных умений студентов: умение задавать вопросы, умение чувствовать окружающий мир, проводить опыты и эксперименты, отыскивать причины возникновения явлений.

**Составление вопросов теста** и другие творческие задания...

#### **Критерии оценки выполнения творческого задания:**

- оценка «отлично» выставляется студенту, если задание полностью выполнено в соответствии с требованиями;
- оценка «хорошо» - задание выполнено, и в целом, отвечает предъявляемым требованиям, имеются отдельные замечания и ошибки;
- оценка «удовлетворительно» - задание выполнено на 50%, отчет не в полной мере соответствует требованиям;
- оценка «неудовлетворительно» - задание выполнено менее, чем на 50%, не проявлена самостоятельность при выполнении задания.

## СОБЕСЕДОВАНИЕ/УСТНЫЙ ОПРОС

### Формируемые компетенции

**ПК-4 - Способен к методическому сопровождению достижения метапредметных и предметных результатов на основе учета индивидуальных особенностей обучающихся**

**ПК-5 - Способен разрабатывать и реализовывать культурно-просветительские программы**

#### Вариант №1

1. Роль игры в формировании психологической готовности к обучению в школе.
2. Развитие взаимоотношений в игре детей дошкольного возраста.
3. Особенности организации, проведения и руководства подвижными играми.
4. Сенсорное воспитание детей в процессе игр с природным материалом.
5. Анализ практической ситуации:

*Прочитайте описание экспериментов. Какова, на Ваш взгляд, была их конечная цель? Какие педагогические приемы использовал взрослый для ее достижения?*

#### *Эксперимент 1.*

В комнате, где на низкой скамейке установлена доска с бортиками (желоб), взрослый предлагает двоим детям поиграть в мяч. При этом он показывает детям их места у разных концов желоба и помогает катать мячик сначала одному ребенку, а затем другому, как бы дублируя их действия. Совместную деятельность взрослый комментирует: «Покатим мячик Пете. Вот так. А теперь Петя – к Васе. Давай, Вася, толкай мячик обратно Пете...» и т.д. Взрослый осуществляет вместе с детьми 4-6 такого рода обменов мячом, после чего предлагает поиграть им самим.

#### *Эксперимент 2.*

Взрослый говорит детям: «Мы сейчас с Машей поиграем, а ты, Витя, посмотри, а потом я с тобой поиграю». Далее взрослый указывает одному из детей его место у конца желоба, сам становится у другого конца и 4-6 раз прокатывает мяч, стимулируя ребенка к ответным действиям. Второй ребенок в это время стоит рядом и наблюдает за игрой. Затем взрослый так же играет со вторым ребенком. После этого предлагает детям поиграть одним, без него.

#### *Эксперимент 3.*

Взрослый приглашает двоих детей 2 лет в комнату, где находятся двое детей 6 лет, и предлагает малышам посмотреть, как играют старшие дети. Старшие дети катают друг другу мяч по желобу 4-6 раз и уходят из комнаты. После их ухода взрослый предлагает малышам поиграть так же, как играли старшие дети.

#### Вариант №2

1. Психолого-педагогическая диагностика игровой деятельности дошкольников и детей раннего возраста.
2. Развитие творческих способностей детей в театрализованных играх.
3. Организация, проведение и руководство экологическими играми.
4. Влияние образной игрушки на игры детей младшего дошкольного возраста.
5. Анализ практической ситуации:

— Ну, поиграй со мной, дедушка! — просит внук. Дедушку не приходится долго уговаривать.

— Дедушка, давай играть в футбол. Ты вставай здесь — это будут твои ворота. Ты кто сегодня

— «Спартак» или «Динамо»?

Хорошо иметь такого покладистого и справедливого партнера по игре, как дедушка! Внук это ценит. И еще ценит за то, что играют они не понарошку. Но самое главное, что дедушка — большой затейник, всегда придумает что-нибудь интересное, например, научил внука играть в лапту, в чижика.

После подвижных и шумных затей дедушка отдыхает, и внук возле него: знает, что у дедушки припасена какая-нибудь интересная книжка. А может быть, он расскажет о своем детстве, о том, какие удивительные истории приключались с ним...

Прогулка пролетает, как одна минута.

- Как — уже домой! — каждый раз удивляется внук.— А завтра будем опять играть? Во что? Возвращаясь домой, внук радостно восклицает:

— Я сегодня забил гол в дедушкины ворота! И не один! Мы играли с ребятами в прятки, и дедушка с нами играл. Вот весело было! А мы с дедушкой придумали... И так без умолку.

*В чем вы видите воспитательное значение совместных игр взрослого с ребенком? Принимаете ли вы участие в играх детей? Приведите примеры этих игр. Что дает ребенку ваше участие в играх?*

### **Вариант №3**

1. Мониторинг развития игровой деятельности дошкольников в ДОО.

2. Педагогические условия развития сюжетно-ролевой игры у детей младшего, старшего дошкольного возраста и подготовительной к школе группе.

3. Особенности организации, проведения и руководства дидактическими играми.

4. Игрушка как средство воспитания чувств у детей дошкольного возраста.

5. Анализ практической ситуации:

Игра закончена. Как не хочется после себя убирать игрушки! Каждый раз четырехлетняя Машенька чуть ли не со слезами приводит в порядок свое игровое хозяйство. - Ну-ка, кто быстрее наведет у себя порядок - ты или я? - предлагает мама своей малышке, - ты соберешь свои игрушки, а я пока вымою тарелки и уберу со стола. Только - чур! чтобы все было, как следует, аккуратно. Этот прием не раз выручал, и дело обходилось без капризов. А в следующий раз изобретательная мама поступает так: - А теперь пора собираться гулять. Все игрушки - по местам! Кукла Наташа, посмотри, как Машенька станет наводить у себя порядок, а потом расскажешь мне: аккуратная ли наша Машенька? Мама наклоняется к кукле и что-то ей шепчет на ухо. - Что ты сказала ей? Что? Скажи мне! - любопытствует малышка. - Не скажу. Это наш секрет с Наташей. Узнаешь после того, как уберешь игрушки. Правда, Наташенька, после скажем? Кукла Наташа кивает головой и водворяется на самое видное место: она "смотрит", как убирается ее маленькая хозяйка. Мама уходит из комнаты. Девочка спешит, и строитель уложен в ящик небрежно, так, что крышка не задвигается. "Может быть, ее можно не задвигать, а положить прямо сверху?" - думает девочка. Оглядывается на куклу. - "Но, видимо, этого делать нельзя: кукла Наташа так укоризненно смотрит!" Наконец, все в порядке. Мама входит в комнату, берет куклу на руки. Девочка видит, как они о чем-то "шепчутся". А потом мама говорит ей: - Моя дочка - аккуратная девочка. Она молодец: всегда хорошо убирает свои игрушки. Правда, Наташа? - кукла кивает малышке в знак согласия. - А теперь скажи секрет! - просит девочка. Мама и кукла Наташа о чем-то таинственно потихоньку разговаривают. - Сказать Машеньке? (Кукла согласно кивает.) Наташа по секрету мне сказала: "Очень люблю Машу: она аккуратная, любит свои игрушки, хорошо за ними ухаживает". Девочка довольна, с хорошим настроением отправляется гулять.

*Как вы думаете, почему приемы, используемые матерью, оказались столь эффективны?*

### **Вариант №4**

1. Процедуры оценки и анализа профессиональной компетентности воспитателей в планировании, организации и руководстве игровой деятельностью детей.

2. Дошкольник в мире современной игрушки.

3. Психолого-педагогическая интерпретация становления и развития игр с правилами на разных возрастных ступенях.

4. Особенности планирования, организации и проведения игр с детьми с ограниченными возможностями здоровья.

5. Анализ практической ситуации:

Четырехлетняя Машенька на прогулке набрала мелких камешков, заполнив ими карманы пальто. Решила, что дома будет ими играть. Мама заметила оттопыренные карманы Машенькиного пальто.

- Что это? Зачем в дом несешь всякий мусор? Да и карманы порвешь. Только и убирай за собой!

- Это камешки... красивые... Я ими играть буду.

- Выбрасывай сейчас же! - настаивает мама, и ... камешки летят в разные стороны.

Девочка плачет: жалко расставаться с таким сокровищем, да и не хочется отстать от подружки Марины.

- Посмотри, что у меня есть, - каждый раз с восторгом показывает она Машеньке еще какую-нибудь новую находку. И чего только нет у этой девочки: ракушки, прутики, камешки, шишки. Дома в уголке для игр есть самоделки из природного материала: человечки из шишек и желудей, кукла из соломы, засушенные цветы и листья и многое другое. Родители помогают ей мастерить игрушки и даже пополняют ее игровое хозяйство интересными находками. Вот, например, сучок, похожий на грача, который нашел папа. А вот целая композиция из яичной скорлупы и пластилина, сделанная для Марины старшей сестрой - школьницей.

*Кто поступает правильно - Машенькина мама или родители Марины?*

#### **Вариант №5**

1. Наблюдение и анализ игровой деятельности детей.
2. Основные направления коррекции организации игровой деятельности детей.
3. Теоретические основы руководства различными видами игровой деятельности детей.
4. Этапы развития игры в раннем и дошкольном возрасте.
5. Анализ практической ситуации:

*Определите примерный возраст детей в приведенных примерах, взяв за основу взаимоотношения их в игре.*

Пример 1.

Саша расставил в гараже машинки и стал по одной вывозить их из гаража, голосом передавая звуки машины. В это время Дима, повернувшись спиной к Саше, въехал со своими машинами в гараж Саши.

Пример 2.

Дети играли в «морское путешествие». Петя был капитаном, Саша – боцманом, Наташи – врачом, четверо детей – матросами. Капитан Петя вдруг объявил, что корабль потерпел крушение и нужны водолазы, чтобы заделать пробоину. Быть водолазами согласились матросы. Но в это время пришел врач и позвал Петю к себе в кабинет. Петя предупредил, что скоро придет, и отдал распоряжение водолазам исправить пробоину.

Вместо ушедшего Пети капитаном стал Саша, который принял командование. Игра продолжалась.

#### **Вариант №6**

1. Наблюдение за формированием игровых умений детей раннего и дошкольного возраста.
2. Цели, задачи и содержание руководства игровой деятельностью детей.
3. Виды театрализованных игр и средства выразительности в театральной деятельности.
4. Содержание и способы организации и проведения игровой деятельности дошкольников.
5. Анализ практической ситуации:

*Прочитайте описание эксперимента. Определите уровень развития сюжетно-ролевой игры у детей.*

Игра в доктора. Ваня (6 лет 6 мес.) — доктор, он надевает халат и спокойно садится у столика: «Кто пришел к доктору, не шумите. Я так не смогу выслушивать». На стульчиках в ожидании сидят Ида, Валя, Вова. Вова: «Доктор, мне от дифтерита прививку нужно». Ваня: «Приготовьте руку, засучите рукавчик. (Берет кусок ваты, обмакивает в чашечку с водой.) Сперва протереть, потом прививку». (Вытирает руку Вова.) Вова ежится и морщится: «Ой, больно». Ваня: «Это не больно. (Берет конус, слегка приставляет к руке и нажимает.) Вот гото-во, все вошло. Теперь сухой ваткой вытереть, чтобы не потекло». Вова: «У меня не потекло». Ваня: «Тогда не нужно». Подходит Валя: «Доктор, у меня голова болит и горло. Я, наверное, гриппом заболела». Ваня: «Поставьте градусник». (Дает карандаш.) Валя ставит его под мышку. Подходит Митя: «Вы меня звали?» Ваня (с улыбкой): «Да, у вас прививок не хватает, чтоб на дачу ехать. Поднимите рукав». Митя: «У меня все прививки есть». Ваня (серьезно): «Не все». Митя поднял рукав. Ваня берет ватку, чтоб протереть. Экспериментатор: «Пока привей, а я тебе спирту для протирания принесу, ты и протрешь потом». Ваня: «Вам придется подождать, сейчас принесут спирт». Экспериментатор: «Ему нужно скоро уходить, вы пока привейте, а потом уже протрете». Ваня (улыбаясь): «Я уж тогда ему этим натру, а потом Васе настоящим спиртом». (Протирает Мите руку водой и прививает, Васе, которому делает прививку позже,

протирает уже спиртом.) После игры экспериментатор спрашивает у Вани: «Почему ты не хотел так — сперва прivityть, потом спиртом протереть?» Ваня (тихо, со смущенным видом): «Так не делают. Так нельзя».

### **Критерии оценки:**

- оценка **«отлично»** выставляется студенту, если 1) полно и аргументированно отвечает по содержанию задания; 2) обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры не только по учебнику, но и самостоятельно составленные; 3) излагает материал последовательно и правильно;
- оценка **«хорошо»** студент дает ответ, удовлетворяющий тем же требованиям, что и для оценки «5», но допускает 1-2 ошибки, которые сам же исправляет;
- оценка **«удовлетворительно»** ставится, если студент обнаруживает знание и понимание основных положений данного задания, но: 1) излагает материал неполно и допускает неточности в определении понятий или формулировке правил; 2) не умеет достаточно глубоко и доказательно обосновать свои суждения и привести свои примеры; 3) излагает материал непоследовательно и допускает ошибки;
- оценка **«неудовлетворительно»** студент обнаруживает незнание ответа на соответствующее задание, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно и неуверенно излагает материал; отмечаются такие недостатки в подготовке студента, которые являются серьезным препятствием к успешному овладению последующим материалом.
- оценка **«зачтено»** выставляется студенту, если отвечающий хорошо владеет материалом, знает основные направления педагогики; имеет представление и в состоянии объяснить суть основных категорий педагогики, дидактики, воспитания.
- оценка **«не зачтено»** - обучающийся имеет лишь приблизительное представление об изучаемом предмете, весьма слабо ориентируется даже в предложенных для подготовки вопросах экзаменационного билета; совершенно не в состоянии отвечать на дополнительные вопросы, касающиеся основных проблем общей педагогики.

### **РЕФЕРАТ**

#### **Формируемые компетенции:**

**ПК-4 - Способен к методическому сопровождению достижения метапредметных и предметных результатов на основе учета индивидуальных особенностей обучающихся**

**ПК-5 - Способен разрабатывать и реализовывать культурно-просветительские программы**

#### **Примерный перечень тем для рефератов:**

1. Общение и социализация ребенка в игре.
2. Значение игры для психического развития дошкольников.
3. Значение игры в личностном становлении ребенка.
4. Роль игры в интеллектуальном развитии дошкольников.
5. Роль игры в развитии мышления дошкольников.
6. Влияние игры на развитие произвольности дошкольников.
7. Игра и развитие мотивационно-потребностной сферы дошкольников.
8. Общение детей в игре как средство нравственного воспитания детей.

9. Роль игры в развитии сознания.
10. Роль игры в развитии воображения и творчества.
11. Влияние игры на эмоциональное развитие детей.
12. Половая идентификация и дифференциация в игре.

### **Требования к написанию рефератов:**

1. При написании реферата обязательно должна быть использована дополнительная литература.

2. Структура реферата:

а) титульный лист, где необходимо указать: фамилию, имя, отчество студента, специальность и группу,

б) содержание (составить план работы), включающее:

-введение,

-основную часть (следует выделить 2-3 основных вопроса темы, которые могут быть разделены на части (главы, параграфы), если этого требует план изложения, но и может быть единым),

-заключение,

-список использованной литературы.

*Введение* – начальная часть работы, вводящая в ее проблематику, подготавливающая усвоение основного текста.

Во введении обосновывается актуальность темы, ее значение, либо объясняется, чем данная тема интересна автору работы, дается краткий обзор литературы по теме, ставится задача, которую студент стремится решить в процессе выполнения работы. Также можно изложить историю вопроса, исходных понятий и основной терминологии.

*В основной части* реферата следует выделить 2-3 вопроса темы, обозначив их в виде глав или параграфов.

*В заключении реферата* студент должен сделать выводы по основным положениям излагаемой темы, и методологическое значение для познания действительности и предметно-практической деятельности. В случае если в качестве темы реферата взята научная проблема, студент может дать ряд рекомендаций по решению данной проблемы.

Объем реферата не должен превышать 15 страниц компьютерного текста.

Реферат может быть написан студентом от руки либо набран на компьютере 14 шрифтом, Times New Roman, полуторным межстрочным интервалом. Размеры полей: сверху и снизу – 2,5 см, слева – 3,0 см, справа – 1 см.

При написании реферата следует учесть некоторые рекомендации.

Содержание работы должно быть изложено последовательно в соответствии с составленным планом, четким и ясным языком.

При использовании в реферате цитат, статистических данных или другой информации из первоисточников необходимо делать по ходу текста сноски на использованный первоисточник, указав порядковый номер первоисточника в списке использованной литературы и номер страницы, с которой взята данная информация.

Работа не должна содержать грамматических и стилистических ошибок, неточностей. Они снижают качество реферата, доказывают небрежное отношение автора к его написанию.

Не рекомендуется переписывать дословно текст из одного учебника или учебного пособия, также полностью использовать материал, взятый из Интернета. Качество реферата оценивается, прежде всего, по тому, насколько самостоятельно и правильно студент раскрывает содержание главных вопросов темы.

Используемая литература оформляется следующим образом:

-*книги* – фамилия и инициалы автора, название книги, место и год издания, количество страниц в книге.

*Например:* Сорокин П.А. Человек. Цивилизация. Общество. – М.: Мысль, 2017. – 542

с.

*-статьи из сборников и журналов*– фамилия и инициалы автора статьи, название статьи, название сборника или журнала, место и год издания (либо год и номер выпуска), количество страниц в книге, указание страниц, на которых находится статья.

*Например:*

1) Гуревич П.Н. Мифология наших дней. // Свободная мысль, 2018, № 11. – С. 43-54.

2) Умирзакова Л.А. Специфика мифомышления современного человека. // Современный человек в поисках души: Материалы международной научной конференции. – Алматы, Казак университеті, 2016. – 370 с. – С. 84-87.

*-статьи из газет*– фамилия и инициалы автора статьи, название статьи, название газеты, дата выпуска номера газеты.

*Например:* Окилов И.Т. К экономике знаний через инновации и образование. // Азия-Плюс, 27 мая 2019 г.

### **Критерии оценки реферата**

Срок сдачи готового реферата определяется утвержденным графиком.

В случае отрицательного заключения преподавателя студент обязан доработать или переработать реферат.

Срок доработки реферата устанавливается руководителем с учетом сущности замечаний и объема необходимой доработки.

Оценка **"отлично"** выставляется за реферат, который носит исследовательский характер, содержит грамотно изложенный материал, с соответствующими обоснованными выводами.

Оценка **"хорошо"** выставляется за грамотно выполненный во всех отношениях реферат при наличии небольших недочетов в его содержании или оформлении.

Оценка **"удовлетворительно"** выставляется за реферат, который удовлетворяет всем предъявляемым требованиям, но отличается поверхностностью, в нем просматривается непоследовательность изложения материала, представлены необоснованные выводы.

Оценка **"неудовлетворительно"** выставляется за реферат, который не носит исследовательского характера, не содержит анализа источников и подходов по выбранной теме, выводы носят декларативный характер.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ  
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ТАДЖИКИСТАН  
МОУ ВО «РОССИЙСКО-ТАДЖИКСКИЙ (СЛАВЯНСКИЙ) УНИВЕРСИТЕТ»**

Факультет \_\_\_\_\_  
Кафедра педагогики, психологии и методики преподавания

**Реферат**

На тему: « \_\_\_\_\_ »

**Выполнил(а)**

**Ф.И.О. студент (полностью), курс, группа, факультет**

**Руководитель:  
Ф.И.О. (полностью) преподавателя**

Душанбе 20 \_\_\_\_ г.

## **ТЕСТОВЫЕ ЗАДАНИЯ ИТОГОВОГО КОНТРОЛЯ**

### **Формируемые компетенции**

**ПК-4 - Способен к методическому сопровождению достижения метапредметных и предметных результатов на основе учета индивидуальных особенностей обучающихся**

**ПК-5 - Способен разрабатывать и реализовывать культурно-просветительские программы**

**ТЕСТОВОЕ ЗАДАНИЕ** – это один из методов педагогического контроля, задание стандартной формы, выполнение которого позволяет установить уровень и наличие определенных умений, навыков, способностей, умственного развития и других характеристик личности с помощью специальной шкалы результатов, позволяющие за сравнительно короткие промежутки времени оценить результативность познавательной деятельности, т.е. оценить степень и качество достижения каждым учащимся целей обучения (целей изучения).

1. Ведущая деятельность дошкольника:

- а) непосредственно-эмоциональное общение
- б) сюжетно-ролевая игра
- в) предметно-манипулятивная деятельность
- г) учебная деятельность

2. Утверждение, с которым я согласен(а):

- а) игра — это всеобщая форма жизни всех детей
- б) игра есть образование историческое, она возникает на определенных этапах развития общества, когда ребенок не может принять непосредственного участия в системе общественно-го труда
- в) возникновение игры связано с действием внутренних, врожденных инстинктов
- г) детская игра — механизм выхода запрещенных влечений

3. Лишнее утверждение:

- а) игра возникает в ходе исторического развития общества в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений
- б) содержанием ролевой игры становятся не предметы, а отношения между людьми
- в) игра — это способ вхождения ребенка в мир взрослых
- г) смысл игры заключается в усовершенствовании унаследованных инстинктов

4. В структуру игры входят:

- а) роль, правила, игровые действия
- б) игровые условия, роль, правила
- в) игрушки, мотивы, правила
- г) роль, игрушки, игровые действия

5. Виды игры появляются в детской жизни в такой последовательности:

- а) сюжетно-ролевая
- б) предметно-манипулятивная
- в) игра с правилами

6. Линия развития игры дошкольников выстраивается в такой последовательности:

- а) игры со свёрнутой системой действий, с ясно выраженными ролями

- б) игра с развёрнутой системой действий и скрытыми за ними ролями и правилами
- в) игра с открытыми правилами и скрытыми за ними ролями

7. По мнению Д. Б. Эльконина, центр игры, — это:

- а) правила
- б) роль
- в) игровые действия
- г) игрушки

8. Ребенок может взять на себя выполнение какой-либо роли при условии, что:

- а) он знаком с действительностью, в центре которой находится взрослый человек
- б) есть сверстники
- в) есть необходимые игрушки
- г) ребенок знает правила игры

9. Игровые действия – это:

- а) точное повторение действий взрослого человека
- б) действия с игрушками
- в) действия, свободные от операционально-технической стороны, действия со значениями
- г) операционально-технические действия

10. В игровой деятельности дети используют предметы-заместители. Это:

- а) игрушки
- б) неоформленные предметы, за которыми не закреплено никакого действия
- в) вещи взрослых людей
- г) природные материалы

11. Процесс замещения одного предмета другим в игре подчиняется правилу:

- а) замещать конкретный предмет любым другим
- б) замещать конкретный предмет только тем предметом, с которым можно воспроизвести хотя бы рисунок действия
- в) нельзя замещать конкретный предмет
- г) замещать конкретный предмет предметом внешне похожим

12. Сюжет игры — это:

- а) совокупность игровых действий ребенка
- б) сфера действительности, которую отражают дети в своих играх
- в) система отношений, которую отражают дети в своих играх
- г) то, что ребенок выделяет и воспроизводит как основной элемент деятельности или отношений взрослых

13. Содержанием сюжетно-ролевой игры выступает:

- а) совокупность игровых действий ребенка
- б) сфера действительности, которую отражают дети в своих играх
- в) совокупность определенных правил
- г) то, что ребенок выделяет и воспроизводит как основной элемент деятельности или отношений взрослых

14. Сфера действительности, которую ребенок отражает в своих играх:

- а) сюжет игры
- б) содержание игры

- в) игровое действие
- г) правило

15. В игровой деятельности существуют две формы отношений: реальные и игровые. У старших дошкольников это соотношение выражается в том, что:

- а) реальные отношения вторгаются в игровые
- б) игровые отношения полностью подчиняют себе реальные отношения детей
- в) эти отношения существуют независимо друг от друга
- г) реальные и игровые отношения тесно взаимосвязаны

16. Основной единицей сюжетно-ролевой игры и в то же время центральным моментом, объединяющим все ее аспекты, является:

- а) игровое действие
- б) роль
- в) сюжет
- г) предмет-заместитель

17. Что означает термин «сюжет игры»?

- а) цель, на которую направлена детская деятельность
- б) отражение детьми в игре определенных действий, событий, взаимоотношений из жизни и деятельности окружающих
- в) символическое действие

18. Сюжетно-ролевую игру отличает от других видов игр, прежде всего:

- а) правила
- б) игровые действия
- в) игрушки
- г) наличие сюжета

19. Какое из названных положений высказано Г. В. Плехановым?

- а) в жизни общества игра предшествует труду
- б) в жизни общества труд предшествует игре

20. Сюжетно-ролевая игра — это:

- а) деятельность, регламентированная взрослым
- б) деятельность творческая

21. Несложный сюжет начинает появляться в игре ребенка в:

- а) раннем возрасте
- б) младшем дошкольном возрасте
- в) на этапе среднего дошкольного возраста

22. Кому принадлежит данная классификация детских игр: шансовые игры, игры на интеллектуальную и физическую компетенцию?

- а) В. И. Логиновой, П. Г. Саморуковой
- б) П. Ф. Лесгафту
- в) С. Л. Новоселовой
- г) Н. Я. Михайленко, Н. А. Коротковой

23. В группу игр с правилами не входят:

- а) подвижные игры
- б) дидактические игры

- в) компьютерные игры
- г) режиссерские игры

24. Кому принадлежит данная периодизация детской игры: режиссерская (одиночная), образно-ролевая, сюжетно-ролевая, игры с правилами, режиссерская (коллективная)?

- а) А. Н. Леонтьеву
- б) Е. Е. Кравцовой
- в) Д. Б. Эльконину

25. Наиболее продуктивен для развития интеллектуальной инициативы, творчества, по мнению С. Л. Новоселовой, такой класс игр, как

- а) игры, возникающие по инициативе детей
- б) игры, возникающие по инициативе взрослого
- в) игры этнического характера

26. Такие пути педагогического содействия играм: (первое направление – помощь в организации взаимодействия детей в совместной игре; второе направление – обогащение содержания ролевой игры; третье направление – создание условий для сюжетно-ролевой игры) предложены в программе:

- а) «Истоки»
- б) «Радуга»
- в) «Детство»

27. Режиссерская игра возникает:

- а) на третьем году жизни
- б) на четвертом году жизни
- в) в старшем дошкольном возрасте

28. Представление о выигрыше и умение использовать критерии определения выигрыша формируется, по мнению Н. Я. Михайленко, в:

- а) три года
- б) четыре с половиной года
- в) пять с половиной — шесть лет

29. Дидактическое направление использования игры получило развитие в:

- а) XVIII в.
- б) XIX в.
- в) XX в.

30. Функции игры:

- а) организаторская
- б) планирующая
- в) материнская
- г) релаксационная

31. Характерные особенности игр дошкольников:

- а) представляет собой форму активного отражения окружающей жизни
- б) не зависит от исторических условий жизни людей
- в) не связана с развитием познавательных способностей ребенка
- г) представляет собой продуктивную деятельность

32. Структурные элементы игры:

- а) игровая обстановка
- б) социальный опыт ребенка
- в) игровой замысел
- г) знания детей о профессиях

33. Имя ученого, который дал научное обоснование игры как формы организации жизни и деятельности детей:

- а) Сорокина А. И.
- б) Степаненкова Э. Я.
- в) Усова А. П.
- г) Козлова С. А.

34. Воспитывающий потенциал детских игр зависит от:

- а) обучения
- б) знаний педагогами задач воспитания
- в) содержания познавательной информации, заключенной в тематике игр
- г) от педагогически грамотной организации педагогического процесса

35. Определите компонент сюжетно-ролевой игры:

- а) предмет-заместитель
- б) авторитарность воспитателя
- в) игровая зона,
- г) роль

36. Игровое творчество дошкольников характеризует:

- а) умение играть на музыкальном инструменте
- б) способность к замыслу
- в) умение комбинировать знания, полученные из разных источников
- г) способность долгое время играть в одну и ту же игру

37. Термин «сюжет игры» означает:

- а) то же, что и тема
- б) основная идея игры
- в) наличие в игре множества ролей
- г) отражение определенных действий, событий, взаимоотношений из жизни и деятельности окружающих

38. Характерной чертой сюжетно-отобразительной игры является:

- а) последовательное выполнение разнообразных игровых действий, соответствующих взятой на себя роли
- б) использование в игре предметов-заместителей
- в) многократное повторение тех или иных игровых действий
- г) копирование в игре последовательности действий взрослого

39. Методический прием — совместное сюжетосложение используется:

- а) в раннем возрасте
- б) в старшем дошкольном возрасте
- в) в средней группе
- г) во всех возрастных группах

40. Успешное осуществление игровой деятельности зависит от:
- а) заинтересованности педагога играми детей
  - б) методически грамотного руководства играми детей
  - в) создания предметно-развивающей среды
  - г) игровых умений детей
41. К игре-драматизации относится:
- а) настольный театр игрушек
  - б) плоскостной театр на фланелеграфе
  - в) имитация литературных персонажей
  - г) пальчиковый театр
42. Общим для режиссерской игры и игры драматизации является:
- а) игрушка
  - б) игровая зона
  - в) наличие зрителя
  - г) подбор костюмов и декораций
43. В театрализованных играх творчество детей проявляется в:
- а) выборе литературного произведения
  - б) подборе игрушек
  - в) исполнении собственного замысла
  - г) выборе партнеров для игры
44. Цель работы с детьми младшего дошкольного возраста по развитию театрализованных игр:
- а) расширять игровой опыт детей
  - б) формировать интерес к театрализованным играм
  - в) учить позитивно взаимодействовать с другими участниками игр
  - г) приобщать детей к театрализованной культуре
45. Ученые, занимающиеся проблемой развития дидактической игры:
- а) Сорокина А. И.
  - б) Нечаева В. Г.
  - в) Флерица Е. А.
  - г) Куликова Т. А.
46. В подготовку проведения дидактической игры входит:
- а) объяснение хода и правил игры
  - б) показ игровых действий
  - в) установление соответствия отобранной игры задачам воспитания и обучения детей
  - г) сюрпризный момент
47. Классификация подвижных игр, предложенная П.Ф. Лесгафтом:
- а) по возрасту
  - б) по физическим качествам
  - в) по сезону
  - г) с элементами соревнования

48. Педагогические требования к подбору подвижных игр:

- а) занимательность
- б) наличие сюжета
- в) соответствие содержания игровых умений возрастным особенностям детей
- г) новизна

49. Образовательная цель компьютерных игр:

- а) овладеть новым способом получения и обработки информации
- б) ввести компьютер в игру дошкольника
- в) формировать мотивационную, интеллектуальную и операционную готовность ребенка к использованию компьютерных средств в своей деятельности
- г) развивать зрительно-моторную координацию

50. Принцип построения развивающей среды в ДОО по В. А. Петровскому:

- а) выполнение санитарно-гигиенических норм
- б) обеспечение детьми поисковой деятельности
- в) комфортность и эмоциональное благополучие каждого ребенка и взрослого
- г) соответствие среды образовательной Программе, реализуемой в ДОО

**Бакалавр** получает 50 тестовых заданий. В них содержится четыре варианта формы ответов, из которых необходимо выбрать один правильный.

#### **Критерии оценки тестовых заданий**

- «5» - (отлично) – более 90% правильных ответов;
- «4» - (хорошо) – более 75 % правильных ответов;
- «3» - (удовлетворительно) – менее 70 % правильных ответов;
- «2» - (неудовлетворительно) - менее 50 % правильных ответов.

**Составитель: Нургулова М.М.**