

РЪКОВОДСТВО ЗА РАЗРАБОТВАНЕ НА КУРСОВА ЗАДАЧА (ВАРИАНТ 2)

1. АВТОДИДАКТИЧНА ИГРА

Играта се разработва въз основа модификация и комбиниране на елементи от съществуващи игри с правила. За улеснение могат да се използват схемите, описани в темата за семинарни упражнения „Универсални схеми на автодидактични игри“. Разработката трябва да включва:

Име на играта

Възпитателно съдържание: (Знания, умения и способности, които се затвърдяват и развиват чрез играта.)

Брой участници:

Необходими материали: (Изброяват се.)

Ход на играта: (Забележка: Ако е необходимо да се избере водещ, изпълнител на определена роля, или групиране по отбори, да се опише точният начин за определяне на избора: броилка, жребий и т.н.)

Приложение: (Дават се всички необходими за играта печатни материали.)

2. УПРАЖНЕНИЕ С ИГРОВ КОМПОНЕНТ ИЛИ ИГРОВО УПРАЖНЕНИЕ (избира се едното)

Активността може да се заимства от методическата литература или да се разработи от студента. След описанието следва да се направи анализ. Разработката трябва да включва:

Име

Материали

Правила

Вид: (УИК или ИК); **игрова задача** (посочва се за ИУ); **дидактична задача** (формулира се); **игрови компоненти** (изброяват се).

3. ПЛАН-КОНСПЕКТ НА ОБУЧАВАЩА СЮЖЕТНО-РОЛЕВА ИГРА

Разработката трябва да включва:

Тема

Възрастова група

Необходими материали

Цел (В какъв аспект следва да се обогати игровата дейност.)

Ход на ситуацията (Провокиране на интерес и емоционално отношение; актуализиране на детския опит от познати житейски ситуации; показ на действия; насърчаване участието на детето.)