

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
 «ДОНСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

**(ДГТУ)**

**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ**

**по дисциплине «Практикум по игротехнологиям в социальной работе»**

**для студентов, обучающихся**

**по направлению 39.03.02 Социальная работа**

**(заочной формы обучения)**

Ростов-на-Дону

2022

**1 Цели и задачи дисциплины**

Методические указания разработаны с целью ориентации студентов в программных требованиях и проблематике дисциплины «Практикум по игротехнологиям в социальной работе», а также для методической помощи в освоении учебного материала.

Целью освоения дисциплины «Практикум по игротехнологиям в социальной работе» является формирование у студентов представлений о теоретических, методических и практических вопросах игротехнологий и игротехник в социальной работе, использовании игровых методов в работе с клиентами и в обучении студентов – будущих бакалавров по социальной работе.

**1.2 Задачи дисциплины**

Задачами дисциплины являются усвоение следующих основ знаний:

- понятия Игротехнологии в социальной работе

- феномена игры в историко-культурном аспекте

- функций интеллектуальных игр в процессе обучения.

- структуры игрового взаимодействия

- роли игротехника (социального работника, социального педагога) в процессе игрового взаимодействия

- классификации игр, применяемых в социальной работе

- игры как метода активного обучения

**2. Методические указания**

Контрольные работы – одна из основных форм межсессионных заданий для студентов-заочников.

Письменные работы выполняются по специальной тематике контрольных работ, составленных» на основе учебной программы курса «Практикум по игротехнологиям в социальной работе».

Обучающая и развивающая функции контрольных работ состоят в том, что в процессе работы над ними студенты более углубленно осваивают выбранные ими конкретные темы курса, овладевают навыками и умениями самостоятельной работы. Контрольные работы выполняются на основе изучения рекомендованной литературы.

Контролирующая функция контрольных работ заключается в том, что на основании ознакомления с ними преподаватель делает заключение о качестве самостоятельной работы студента, о его умении работать с литературой, ориентироваться в потоке информации, выделять наиболее важные проблемы темы, формулировать на их основе четкий план, определять понятия, грамотно и литературно излагать материал, соблюдая принцип объективности. Контрольная работа – одна из форм общения преподавателя со студентом, в процессе которого преподаватель оценивает уровень его подготовки, отношение к выполнению задания.

Согласно учебному плану студент-заочник обязан выполнить **одну** контрольную работу. Тема контрольной работы выбирается студентом в соответствии с последней цифрой номера зачетной книжки. Например, если последняя цифра номера зачетки – 4, то студент может выбрать одну из тем под номерами 4, 14, 24, 34, 44 если последняя цифра – 0, то может быть выбрана тема под номером 10, 20, 30, 40 или 50.

Выполнение контрольной работы – большая и серьезная работа, которая включает в себя несколько этапов: выбор темы, изучение рекомендованной к теме литературы, а также дополнительных изданий, отобранных самим студентом; составление плана, который должен раскрывать существо темы; написание текста самой работы в строгом соответствии с планом и выбранной темой.

В начале работы обязательно формулируется тема контрольной, затем помещается ее план. Контрольная работа должна обязательно состоять из введения, основной части и заключения. **Во введении** следует дать обоснование важности и актуальности избранной темы, степени научной разработанности избранной темы, сформулировать объект, предмет, цель и задачи работы, охарактеризовать теоретическую и практическую значимость работы, дать описание структуры работы. При раскрытии **основных вопросов** необходимо обеспечить их полное соответствие формулировкам плана. Каждый раздел основной части должен завершаться краткими выводами. **Заключение** контрольной работы не должно содержать новых фактических данных. В нем обобщается содержание работы, делаются четкие выводы по всей теме.

Заключительный этап – оформление. Контрольная работа должна быть написана грамотно, четко, разборчиво (предпочтительно набрана на компьютере и отпечатана, шрифт 14, Times New Roman, полуторный интервал), с выделением абзацев, страницы – пронумерованы. Слева оставляются поля. Объем контрольной работы – 20-24 страницы ученической тетради или 12-15 печатных страниц. В конце работы нужно указать список литературы, использованной студентом для написания контрольной, включая электронные издания (но ни в коем случае не готовые рефераты и контрольные работы, размещаемые в сети Интернет!), при этом следует использовать преимущественно литературу последних лет издания, не менее 10-12 наименований. Список источников должен быть оформлен в алфавитном порядке с указанием фамилии автора, полного названия источника, выходных данных (место, год издания, ссылка на соответствующий Интернет-сайт для электронных источников). В тексте работы должны быть ссылки на соответствующие источники из списка литературы. Ссылка оформляется в квадратных скобках, через запятую где первая цифра — номер соответствующего источника из списка, а вторая номер страницы в источнике на которую непосредственно ссылается работа.

Если контрольная работа не соответствует изложенным выше требованиям, то она не засчитывается. Студент обязан переработать ее полностью или отдельные разделы в соответствии с полученными замечаниями. Сроки представления контрольной работы при этом не изменяются.

По темам контрольных работ для проверки качества их выполнения студентами проводится защита в виде собеседования. При защите контрольной работы студент должен продемонстрировать знание содержания своей контрольной работы, ответить на дополнительные вопросы по теме и/или на замечания, сделанные преподавателем при проверке работы. Результаты собеседований засчитываются преподавателем при выставлении зачетов по итогам работы студентов в период зачетно-экзаменационной сессии.

Студенты, защитившие выполненную контрольную работу, допускаются к сдаче зачета по дисциплине «Практикум по игротехнологиям в социальной работе».

Подробные разъяснения по всем вопросам изучения курса студенты могут получить на установочных лекциях и консультациях, проводимых преподавателями кафедры «Социальная работа», расписание которых можно узнать на сайте ДГТУ или на кафедре.

**3. Тематика контрольных работ**

1. Игра с точки зрения философии и культуры.

2. Социальная значимость игры.

3. Функции игры.

4. Изменение игр в процессе исторического развития.

5. Игра как философская проблема Античности, Средневековья и Нового времени (Гераклит, Платон, Аристотель, Монтень, Кант и др.).

6. Современные научные теории происхождения игры XIX—XX вв. (Г.Спенсер, К.Гросс, С.Холл, А.Валлон, Й.Хейзинга и др.).

7. Психологические теории деловых игр и игротехнологий (М. М. Бирштейн; Дж. Мид, Дж. Морено, Р. Линтон.).

8. Игра как социальное поведение (соревнования, дискуссия, спор, война, судопроизводство, театр и т.д.).

9. Игра в педагогике. Игротехнология как метод активного социального обучения.

10. Игра в психологии.

11. Игра в социологии.

12. Исторические предпосылки становления игры как социальной технологии.

13. Игротехнология как развитие теории деловых игр и тренинговых систем.

14. Определение и компоненты деловой игры.

15. Возникновение и развитие деловых игр.

16. Организация деловой игры как специфического активного метода обучения.

17. Проблема руководства группой в игровом процессе.

18. Деловые игры, используемые в управлении персоналом.

19. Основные подходы к классификации деловых игр.

20. Ролевые игры.

21. Имитационные игры.

22. Организационно-мыслительные игры.

23. Организационно-обучающие игры.

24. Проблемно-деловые игры.

25. Организационно-деятельностные игры.

26. Групподинамические игротехники и упражнения.

27. Коммуникативные игры и упражнения

28. Игротехники на сплочение группы в коллектив.

29. Проектные игры.

30. Теория инноваций и игры.

31. Творческое мышление и деловая игра.

32. Разработка игр для обучения.

33. Использование игрготехнологий, как пути личностного самосовершенствования. Акмеологический тренинг.

34. Игротехнология акмеологического тренинга. Футуропрактика.

35. Общее понятие об игротехнологиях в социальной работе.

36. Возможности применения игротехнологий в социальной работе с детьми и подростками.

37. Возможности применения игротехнологий в социальной работе с взрослыми и пожилыми людьми.

38. Возможности применения игротехнологий в обучении, аттестации и повышении квалификации специалистов по социальной работе.

**4. Вопросы к зачету**

1. Понятие «Игротехнологии в социальной работе».

2. Основные признаки игры.

3. Сферы применения интеллектуальных игротехнологий.

4. Основные преимущества игрового метода.

5. Основные теории возникновения игр.

6. Теория избытка нервных сил (Г. Спенсер).

7. Теория отдыха в игре.

8. Теория предупражнения инстинктов (К. Гросс)

9. Теория происхождения игры как побочного продукта труда (Г.В. Плеханов)

10. Теория рекапитуляции С. Холла.

11. Теория антиципации (предвосхищения) будущего в игре А Валлона.

12. Теория функционального удовольствия, реализации врожденных влечений в игре А.Адлера.

13. Теория компенсаторного характера игры З.Фрейда.

14. Теория духовного развития ребенка в игре К.Д.Ушинского

15. Теория воздействия на мир через игру С.Л.Рубинштейна.

16. Игра в системе развивающего обучения Д.Б. Эльконина - В.В. Давыдова.

17. Теория абсолютизации культурного значения игры (Й. Хейзинга).

18. Возможности применения интеллектуальных игр в социальной работе с детьми и подростками.

19. Возможности применения интеллектуальных игр в социальной работе с взрослыми и пожилыми людьми.

20. Возможности применения интеллектуальных игр в обучении, аттестации и повышении квалификации специалистов по социальной работе.

21. Структура игрового взаимодействия

22. Принципы успешного игрового взаимодействия.

23. Критерии эффективного игрового взаимодействия.

24. Определение и компоненты деловой игры.

25. Признаки деловой игры.

26. История возникновение и развитие деловых игр.

27. Принципы построения деловых игр.

28. Проблема руководства группой в игровом процессе.

29. Общая типология деловых игр.

30. Особенности проведения деловой игры

31. Деловые игры, используемые в управлении персоналом.

32. Ролевая игра как интеллектуальная игротехнология.

33. Психодрама и социодрама как интеллектуальная игротехнология.

34. Групподинамические упражнения и особенности их организации.

35. «Блиц-игра» как разновидность игровой деятельности.

36. Плановая игра как интеллектуальная игротехнология.

37. Имитационные и репрезентационные игры.

38. Метод конкретной ситуации как активно-игровая технология.

39. Групповая дискуссия как игровая технология.

40. Организационно-деятельностные и инновационные игры.

**5. Планы семинарских занятий**

**Семинар №1**

**Теоретико-методологические основы игротехнологического подхода.**

1. Определение понятия «игра», ее основные компоненты.

2. Техника, технология, игротехнологии (игровая технология): соотношение понятий.

3. Возникновение игровой технологии.

4. Основные признаки игры.

5. Игра как деятельность и ее психолого-педагогические возможности.

6. Сферы применения игротехнологий.

7. Основные преимущества игрового метода.

8. Теоретические аспекты игротехнологий в социальной реабилитации.

9. Сущность и цели игротехнологий в социальной реабилитации.

**Семинар №2**

**Феномен игры: историко-культурологический аспект**

1. Социально-психологическая характеристика игры.

2. Игра как философская проблема Античности, Средневековья и Нового времени (Гераклит, Платон, Аристотель, Монтень, Кант и др.).

3. Современные научные теории происхождения игры XIX—XX вв. (Г.Спенсер, К.Гросс, С.Холл, А.Валлон, Г.Гессе, Й.Хейзинга и др.).

4. Психологические теории игры (З.Фрейд, А.Адлер, К.Левин, Ш.Бахлер , Ж.Пиаже и др.).

5. Отечественные теории происхождения игры (Г.Плеханов, К.Ушинский, С.Рубинштейн, Б.Штерн).

6. Игра в системе развивающего обучения Д.Б. Эльконина - В.В. Давыдова.

7. Развитие детской игры в онтогенезе.

8. Общение и взаимодействие субъектов в игровой деятельности.

**Семинар №3**

**Деловая игра: определение, история развития, структура и компоненты.**

1. Понятие деловой игры. Признаки деловой игры.

2. История развития деловых игр за рубежом.

3. Деловые игры в СССР и современной России.

4. Основные принципы организации и проведения деловой игры.

5. Структура деловой игры.

6. Общая типология деловых игр.

7. Основные проблемы возникающие в процессе проведении деловой игры.

8. Психологические механизмы воздействия деловой игры на личность и коллектив.

**Семинар №4**

**Содержательный анализ деловых игр**

1. Структура деловой игры и игрового взаимодействия.

2. Принципы успешного взаимодействия в деловой игре.

3. Основные правила работы группы в процессе игрового взаимодействия.

4. Роль игротехника в игровой группе. Основные аспекты управления деловой игрой

5. Анализ связи игрового поведения и индивидуальных особенностей личности

6. Алгоритм создания деловых игр. Этапы конструирования игры.

7. Проблема эффективности деловых игр

8. Области применения деловых игр.

9. Деловые игры в процессе обучения.

**Семинар №5**

**Деловые игры, используемые в управлении персоналом.**

1. Групподинамические упражнения и особенности их организации.

2. Плановая игра как игротехнология.

3. Групповая дискуссия как игровая технология.

4. Метод конкретной ситуации как активно-игровая технология.

5. Диагностические игры.

6. Имитационные и репрезентационные игры.

7. Исследовательские игры.

8. Организационно-деятельностные и инновационные игры.

9. Блиц-игра как разновидность игровой деятельности.

**Семинар №6**

**Ролевые игры**

1. Понятие «ролеваяя игра». Характеристики ролевой игры.

2. История возникновения и развития ролевых игр.

3. Функции и сферы применения ролевых игр.

4. Классификация ролевых игр.

5. Структура и организация ролевой игры.

6. Технологии конструирования ролевой игры.

7. Психодрама и социодрама как разновидности ролевой игры.

8. Основные этапы проведения сюжетно-ролевой игры.

9. Использование сюжетно ролевой игры у детей с ЗПР.

10. Примеры ролевых игр.

**Семинар №7**

**Игровая терапия**

1. Социальная реабилитационная деятельность – понятие и сущность.

2. Применение игр в терапии. Сущность и цели игровой терапии.

3. Теоретические аспекты игротерапии в социальной реабилитации.

4. Формы и виды игровой терапии.

5. Игра у болезненных детей.

6. Практическое использование игровой терапии при реабилитации (привести примеры).

7. Особенности организации и проведения групповой игротерапии.

8. Использование игротерапии в развитии межличностных отношений

9. Анализ результатов работы по применению игровой терапии

**Семинар №8**

**Игра как социальное поведение**

1. Социальная игра детей

2. Спорт как компенсаторная деятельность

3. Игровой бизнес

4. Зрелище как игра

5. Коллекционирование как игра

6. Игровые элементы реальной жизни

7. Игровая концепция политического лидерства

8. Искусство как игра

**Семинар №9**

**Народные игры**

1. Игра как фактор народного воспитания

2. Социальная сущность и функции народных игр

3. Классификация народных игр

4. История возникновения народных игр

5. Народные игры в современной системе образования

6. Народные игры как средство социализации детей

7. Игры народов России

8. Игры народов мира

**Семинар №10**

**Подвижные игры**

1. Сущность и определение подвижной игры.

2. Классификация подвижных игр.

3. Значение подвижных игр.

4. Подготовка и проведению игры.

5. Игры на природе.

6. Игры малой подвижности .

7. Подвижные игры на воде.

8. Примеры подвижных игр.

**Семинар №11**

**Спортивные игры**

1. Спорт как социальный феномен.

2. Социальные функции спорта в современном обществе.

3. Классификация видов спорта.

4. История возникновения и развития спортивных игр за рубежом.

5. История спорта и спортивных игр в СССР и России.

6. Развитие спортивных игр на рубеже XX - XXI вв.: массовый спорт и спорт высоких достижений.

7. Спортивные игры в системе образования (спорт детей и молодежи).

8. Спортивные общественные организации в России и за рубежом.

9. Спорт как средство реабилитации (пожилых и инвалидов).

**Семинар №12**

**Организация и проведение соревнований**

1. Сущность спортивных соревнований.

2. Подготовка к проведению соревнований. Разработка положения о соревновании.

3. Материально-техническое обеспечение соревнований

4. Работа судейской коллегии.

5. Системы проведения соревнований (олимпийская, круговая, швейцарская, смешанные системы)

6. Завершение соревнований

7. Массовые оздоровительные спортивные соревнования

8. Специфика проведения инвалидных соревнований

9. Соревнования по различным видам спорта

10. Международные спортивные соревнования

**Семинар №13**

**Интеллектуальные игры**

1. Сущность и определение интеллектуальной игры

2. Социальные функции интеллектуальных игр в современном обществе

3. Классификация интеллектуальных игр

4. История возникновения и развития интеллектуальных игр

5. Интеллектуальные игры в системе образования

6. Интеллектуальные игры как средство социализации и общения

7. Интеллектуальные игры как средство реабилитации

8. Интеллектуальные игры разных народов

**6. Комплект тестовых заданий**

1) Что называется последовательностью действий ограниченных определенными правилами?

а. Стратегия

б. Игра

в. Ситуация

г. Партия

2) Кем могут определятся правила игры?

а. Участниками игры  
б. Модератором

в. Любым из участников игры

г. Специальной программой

3) Выберите имена учёных, которые разрабатывали теорию рекапитуляции и антиципации  
 а. Холл Г.С.

б. Хейзинга Й.

в. Ушинский К.Д.

г. Газман О.С.

д. Валлон А.

е. Фрейд З.

4) Что можно назвать положительным исходом игры?

а. Проигрыш

б. Приз

в. Выигрыш

г. Ничью

5) Что подразумевают под правилами игры?

а. Система неизвестных

б. Система решений

в. Система условий

6) Какую теорию возникновения игры разрабатывали К.Д.Ушинский, Ж.Пиаже, Д.Б.Эльконин?

а. Избытка нервных сил  
б. Абсолютизации культурного значения игры  
в. Воздействия на мир через игру  
г. Духовного развития ребёнка в игре  
д. Функционального удовольствия  
е. Инстинктивности

7) Идею компенсаторного характера игры исследовал

а.Фрейд З.  
б. Гросс К.  
в. Левин К.  
г. Выготский Л.С.

8) Кого можно назвать основоположником Теории игр?

а. Джон фон Нейман  
б. Исаак Ньютон  
в. Джон Нэш

г. Роберт Винер

9) Игры можно классифицировать как:

а. Одно-выигрышные и много выигрышные  
б. Одноходовые и многоходовые  
в. Одношаговые и многошаговые

10) Что может служить примером игры с элементом случайности?

а. Шахматы

б. Шашки

в. Нарды

г. Крестики-нолики

д. Поддавки

11) Какой игровой стратегии не существует?

а. Стратегии шанса

б. Стратегии неожиданности

в. Стратегии драматизации

г. Стратегии движения  
  
12) Участники игрового процесса это –

а. Люди

б. Игроки

в. Партнеры

г. Соперники

13) Что не входит в структурные единицы игры

а. Двуплановость  
б. Игровой хронотоп  
в. Игроки  
г. Интерес

14) Какие функции работают в телевизионной игре "Своя игра"

а. Имитационная   
б. Пугническая  
в. Самореализации   
г. Альтруистическая

15) Максимальный гарантированный выигрыш игрока А называется:

а. Призом игры.  
б. Верхней ценой игры.  
в. Нижней ценой игры.  
г. Средней ценой игры.

16) Приведите примеры игр с неполной информацией

а. Домино, шахматы, шашки.

б. Шашки, нарды, карты.

в. Шахматы, домино, нарды.

Г. Домино, нарды, карты.

17) Какую функцию не могут нести игры

а. Развлекательную.

б. Нормативную

в. Развивающую

г. Моделирования и проектирования

д. Терапевтическую

18) В игре с нулевой суммой выигрыши игроков всегда:

а. Противоположные.  
б. Отрицательные.  
в. Равны нулю.  
г. Положительные.

19) К основным признакам игры не относится:

а. Признак ограниченности

б. Признак эстетичности

в. Признак добровольности

г. Признак неоднородности

д. Признак включенности

20) Исходами игры являются:

а. Начало нового кона.  
б. Числа.  
в. Слова.  
г. Примирение игроков.

**7. Литература**

1. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. М., 1996

2. Ефимов В.М., Комаров В.Ф. Введение в управленческие имитационные игры /В.М. Ефимов, В.Ф. Комаров.-М.: Наука, 1980. -272с.

3. Заморев С.И. Игровая терапия - СПб.: Речь,  2002. – 326 с.

4. Златопольский, Д.М. Интеллектуальные игры - СПб.: BHV, 2004.- 400 с.

5. Котляревский Ю.Л., Шанцер А.С. Искусство моделирования и природа игры /Ю.Л. Котляревский, А.С. Шанцер. -М.: Прогресс, 1992. -104с.

6. Кривко-Апинян Т. А. Мир игры /Т. А. Кривко-Апинян. Спб.: Лань, 1992. -160с.

7. Лендрет Г.Л. Игровая терапия: искусство отнопхений /Г.Л. Лендрет. -М.: Межд. педагог, академия, 1994. 368с.

8. Миллер С. Психология игры /С. Миллер. Спб.: Университетская книга, 1997.-3 17с.

9. Пономарев Ю.П, Игровые модели: Математические методы, психологический анализ /Ю.П. Пономарев. -М.: Наука, 1991.-160с.

10. Реабилитация и социальная интеграция лиц с отклонениями в состоянии здоровья.  Коллективная монография / под ред. Е.М. Каулиной. Н. Новгород Сочинский университет туризма и курортного дела. 2010 - 213с

11. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; Коммент. Д. Э. Харитоновича -М.: Прогресс - Традиция, 1997. – 416 с.

12. Эльконин Д.Б. Психология игры.-М., 1978.