**Вопросы к зачету по дисциплине «Практикум по игротехнологиям в социальной работе»**

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.