

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Тарасова Ирина Владимировна
Должность: Проректор по учебной работе
Дата подписания: 10.03.2022 17:11:28
Уникальный программный ключ:
8c45e14bf77dac42d4f8b124280a05e6949a00d3

Православный Свято-Тихоновский гуманитарный университет

Факультет социальных наук
Кафедра Социальной работы

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе

прот. Геннадий Егоров
« 19 » сентября 2018 г.


РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Игровые технологии в социальной работе

39.03.02 Социальная работа

Профиль подготовки: «Социальная работа в системе некоммерческих организаций и развития добровольческого движения»

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: заочная

Учебный план 2018 года набора

Москва, 2018 г.

1. Цели освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины: сформировать у студентов навыки реализации игровых технологий для дальнейшего использования их в практике социальной работы.

Задачи дисциплины:

- раскрыть сущность игры, ее теорию, функции и значение в жизни детей и подростков;
- познакомить студентов с видами игр;
- научить составлять алгоритм организации и проведения игр;
- сформировать навыки реализации игровых технологий.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Игровые технологии в социальной работе» относится к числу обязательных учебных дисциплин вариативной части образовательной программы Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки 39.03.02 «Социальная работа», профиль «Социальная работа в системе некоммерческих организаций и развития добровольческого движения». Данная дисциплина призвана обеспечить подготовку бакалавра социальной работы к организации игровых мероприятий с детьми, подростками и взрослыми. Дисциплина проводится на 1 курсе в 1 и 2 семестре.

Курс «Игровые технологии в социальной работе» имеет междисциплинарные связи с дисциплиной «Введение в специальность» и учебной (ознакомительной) практикой. Входной контроль предполагает ответы студентов на следующие вопросы:

- 1) Что такое игра?
- 2) В каких социальных учреждениях возможно использование игровых технологий? Приведите примеры.
- 3) Чем отличается игровая деятельность детей от игр взрослых?
- 4) Какие игры можно проводить в социальных учреждениях для детей с особенностями развития?

Знания и умения, сформированные в рамках дисциплины «Игровые технологии в социальной работе» являются основой для освоения в последующем таких дисциплин, как Технология социальной работы, Психология социальной работы, Педагогические технологии в социальной работе, Конфликтология в социальной работе, Психология общения, а также для прохождения учебной и производственной практик.

3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

В результате освоения дисциплины обучающийся должен продемонстрировать следующие результаты:

Коды компетенций	Результаты освоения ОП (Содержание компетенций)	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК–16	Готовность к применению научно–педагогических знаний в социально–практической и образовательной деятельности	<p>Знать о значении игровой деятельности в жизни детей и подростков;</p> <p>Знать возрастные, физические и индивидуально–типические особенности различных групп детей, вовлекаемых в игровую деятельность;</p> <p>Уметь составить алгоритм организации и проведения игрового мероприятия;</p> <p>Владеть опытом проведения игр с детьми, подростками, взрослыми.</p>
ОПК–6	Способность к эффективному применению психолого–педагогических знаний для решения задач общественного, национально–государственного и личностного развития, проблем социального благополучия личности и общества	<p>Знать виды игр;</p> <p>Уметь подобрать игру в соответствии с возрастными, физическими и индивидуально–типическими особенностями участников;</p> <p>Уметь объяснить правила игры участникам;</p> <p>Владеть навыками рефлексии проведенного игрового мероприятия.</p>

4. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Общая трудоемкость (объем) дисциплины (модуля) составляет 3 зачетных единиц, 108 академических часов.

На учебные занятия лекционного типа отводится 0 часов,

на занятия практического (семинарского) типа —20 часов,

на индивидуальные занятия — 0 часов.

Самостоятельная работа составляет 84 часов.

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

№	Наименование и содержание тем (разделов) дисциплины	Код формируемой компетенции по темам (разделам)	Часов на учебную работу				
			Всего (включая СРС):	На контактную работу по видам учебных занятий:			На СРС:
				Л	ПЗ	ИЗ	
1	Игра как технология в практике социальной работы	ПК-16	16	–	2	–	14
2	Особенности игровой деятельности детей, подростков и взрослых	ПК-16	16	–	2	–	14
3	Организация игр с дошкольниками	ОПК-6	18	–	4	–	14
4	Использование игры-дискуссии в практике социальной работы	ОПК-6	18	–	4	–	14
5	Использование игр-викторин в практике социальной работы	ОПК-6	20	–	6	–	14
6	Использование командообразующих игр в практике социальной работы	ОПК-6	16	–	2	–	14

6. Перечень учебно-методического обеспечения самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

№ п\п	Вид СРС	Сроки выполнения	Текущий контроль
1.	Выполнение контрольной работы	В соответствии с графиком контрольных точек	Контрольная работа
2.	Подготовка к зачету	В конце семестра	Зачет

7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Промежуточная аттестация по дисциплине «Игровые технологии в социальной работе» проводится в соответствии с Учебным планом во 2 семестре. Промежуточная аттестация проводится в форме зачета. Зачет проводится письменно в форме тестирования.

К зачету допускаются студенты, принимавшие участие в семинарских занятиях (допускается пропуск не более 10% занятий), не имеющие неудовлетворительных оценок по итогам текущего контроля знаний, участвовавшие в организации и проведении всех игровых мероприятий, предусмотренных программой.

7.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

При освоении дисциплины формируются следующие компетенции:

ПК–16 – готовность к применению научно–педагогических знаний в социально–практической и образовательной деятельности

ОПК–6 – Способность к эффективному применению психолого–педагогических знаний для решения задач общественного, национально–государственного и личностного развития, проблем социального благополучия личности и общества.

Указанные компетенции формируются в соответствии со следующими этапами:

Первый этап: активация способностей, предусмотренных указанными компетенциями.

Второй этап: интеграция способностей, предусмотренных указанными компетенциями

На первом этапе обучающийся актуализирует способности, необходимые для выполнения смежных функций, путем решения поставленных задач. В соответствии с целеполаганием деятельности у обучающегося формируется активный комплекс взаимосвязанных способностей, но не сформирована способность достигать результата при решении комплекса задач.

Второй этап характеризуется активными усилиями обучающегося, направленными на интеграцию способностей и формирование способности достигать результата деятельности. По мере достижения результатов деятельности происходит формирование компетенции как системы.

7.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Код компетенции	Показатели и критерии оценивания сформированности компетенций		Перечень оценочных средств
	показатели	критерии	

ПК–16	<p>Может назвать и охарактеризовать функции игры.</p>	<p>Знать о значении игровой деятельности в жизни детей и подростков;</p>	Контрольная, Практическое задание
	<p>Может составить план проведения игрового мероприятия с учетом возрастных, физических и индивидуально-типических особенностей участников.</p> <p>Может самостоятельно провести игровое мероприятие.</p>	<p>Знать возрастные, физические и индивидуально–типические особенности различных групп детей, вовлекаемых в игровую деятельность;</p> <p>Уметь составить алгоритм организации и проведения игрового мероприятия.</p> <p>Владеть опытом проведения игр с детьми, подростками, взрослыми.</p>	
ОПК–6	<p>Может привести и кратко охарактеризовать одну из классификаций видов игр.</p> <p>Может предложить игру для детей, подростков или взрослых.</p> <p>Знает, к какому виду относится проводимая игра.</p>	<p>Знать виды игр;</p> <p>Уметь подобрать игру в соответствии с возрастными, физическими и индивидуально–типическими особенностями участников;</p>	Контрольная, Практическое задание
	<p>Может дать инструкцию участникам игры, в которой правила четко сформулированы, примеры приводятся только при необходимости и после того, как дана общая инструкция к игре.</p>	<p>Уметь объяснить правила игры участникам;</p> <p>Владеть навыками рефлексии проведенного игрового мероприятия.</p>	

	Может сделать подробный анализ проведенного игрового мероприятия с учетом всех компонентов алгоритма.		
--	---	--	--

Сформированность каждой компетенции в рамках освоения данной дисциплины оценивается по трехуровневой шкале:

- минимальный уровень является обязательным для всех обучающихся по завершении освоения дисциплины;
- базовый уровень характеризуется превышением минимальных характеристик сформированности компетенции по завершении освоения дисциплины;
- повышенный уровень характеризуется максимально возможной сформированностью компетенции и является важным качественным ориентиром для самосовершенствования.

Код компетенции	Шкала оценивания компетенций		
	Минимальный уровень	Базовый уровень	Повышенный уровень
ПК-16	Знать о значении игровой деятельности в жизни детей и подростков; Знать возрастные, физические и индивидуально-типические особенности различных групп детей, вовлекаемых в игровую деятельность.	Знать о значении игровой деятельности в жизни детей и подростков; Знать возрастные, физические и индивидуально-типические особенности различных групп детей, вовлекаемых в игровую деятельность; Уметь составить алгоритм организации и проведения игрового мероприятия;	Знать о значении игровой деятельности в жизни детей и подростков; Знать возрастные, физические и индивидуально-типические особенности различных групп детей, вовлекаемых в игровую деятельность; Уметь составить алгоритм организации и проведения игрового мероприятия; Владеть опытом проведения игр с детьми, подростками, взрослыми.
ОПК-6	Знать виды игр;	Знать виды игр; Уметь подобрать игру в соответствии с возрастными, физическими и индивидуально-	Знать виды игр; Уметь подобрать игру в соответствии с возрастными, физическими и индивидуально-

		типическими особенностями участников; Уметь объяснить правила игры участникам;	типическими особенностями участников; Уметь объяснить правила игры участникам; Владеть навыками рефлексии проведенного игрового мероприятия.
--	--	---	--

7.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Тест для промежуточной аттестации по дисциплине

1. К какому виду игр относится детская игра "Дочки-матери"?
 - А) деловые;
 - Б) дидактические;
 - В) предметные;
 - Г) сюжетно-ролевые.

2. Игровая деятельность является ведущей в:
 - А) раннем детстве;
 - Б) дошкольном возрасте;
 - В) младшем школьном возрасте;
 - Г) верно А и Б.

3. Терапевтический эффект игры возможен благодаря свойству:
 - А) конгруэнтности;
 - Б) аутентичности;
 - В) двуплановости;
 - Г) уникальности.

4. К играм на командообразование не относится:
 - А) игры на сплочение;
 - Б) спортивные эстафеты;

- В) игры на местности;
- Г) все из перечисленного относится к командообразующим играм.

5. При формулировке темы игры-дискуссии важно:

- А) формулировать тему в форме вопроса;
- Б) включать в формулировку темы оппозиционные точки зрения;
- В) закладывать в формулировку темы провокационное мнение, чтобы возникало желание ответить на него;
- Г) верно все сказанное.

6. Расставьте в правильной последовательности этапы алгоритма организации игрового мероприятия:

- А) анализ итогов игрового мероприятия;
- Б) инструктаж участников игры;
- В) составление списка реквизита, необходимого для проведения игры;
- Г) составление сметы расходов на проведение игры.

7. Крупнейшим отечественным исследователем детской игры является:

- А) Д.Б. Эльконин;
- Б) Б.В. Зейгарник;
- В) Ю.Б. Гиппенрейтер;
- Г) А.Н. Леонтьев.

8. Какой вид детской игры появляется к концу дошкольного детства и связан с развитием у ребёнка произвольности психических процессов:

- А) ролевая игра;
- Б) сюжетно-ролевая игра;
- В) игры с правилами;
- Г) манипулирование с предметами.

9. Авторство монографии "Психология игры" принадлежит:

- А) Л.С. Выготскому;
- Б) А.Н. Леонтьеву;
- В) Л.И. Божович;
- Г) Д.Б. Эльконину.

10. Наиболее подходящими для подросткового возраста являются:

- А) спортивные игры;
- Б) игры на местности;
- В) игры-дискуссии;
- Г) верно А и Б;
- Д) верно А, Б, В.

11. Совершенствование интеллекта в игровой деятельности можно считать примером...

- А) коммуникативной функции игры;
- Б) компенсаторной функцией игры;
- В) развивающей функцией игры;
- Г) воспитательной функцией игры.

12. Установите правильное соответствие между именами и взглядами ученых, по мнению которых игра - это...

- | | |
|--------------|---|
| 1. З. Фрейд | А) простая трата энергии |
| 2. К. Гросс | Б) бессознательная подготовка к жизни |
| 3. Ф. Шиллер | В) наслаждение, эстетическая деятельность |
| 4. К. Бюллер | Г) способ выражения общественных запретов |

13. Значение игры для развития ребёнка заключается в том, что...

- А) игра обеспечивает социализацию ребёнка;
- Б) в процессе игры ребёнок учится взаимодействовать со сверстниками;
- В) в игре формируется и развивается потребность ребёнка воздействовать на мир;
- Г) верно все сказанное.

14. Игровая деятельность детей 3-4 лет характеризуется:

- А) появлением игр с правилами;
- Б) появлением умения играть в групповые игры;
- В) активным развитием сюжетно-ролевой игры;
- Г) верно все перечисленное.

15. По мнению Л.С. Выготского, ребенка дошкольного возраста побуждают играть:

- А) принцип удовольствия;
- Б) наличие нереализуемых потребностей и желаний;
- В) воспитатель;
- Г) верно все перечисленное.

16. Выберите неверное утверждение, касающееся организации подвижных игр:

- А) интенсивные игры нужно чередовать с менее интенсивными;
- Б) При проведении игр на улице в зимнее время года важно давать детям большие кратковременные нагрузки с частыми перерывами;
- В) При выборе подвижной игры необходимо учитывать предшествующую деятельность ребенка;
- Г) Особое внимание организатор должен уделить детям, с которыми не хотят играть.

17. Отобразительная игра возникает у детей:

- А) в начале 2 года жизни;
- Б) незадолго до кризиса 3 лет;
- В) к 4 годам;
- Г) ближе к 6–7 годам.

18. При организации детской игры важно учитывать, что игра...

- А) должна обеспечивать ребенку свободу поведения
- Б) должна обеспечивать возможности фантазирования и пробуждать у ребенка творческие способности;
- В) выбирается с учетом возможностей ребенка;
- Г) Верно Б и В;
- Д) Верно А, Б, В.

19. Соотнесите виды игр и их названия:

- | | |
|---------------------------|-----------------------|
| А) командообразующая игра | 1) Казаки–разбойники; |
| Б) сюжетно–ролевая | 2) «Кораблекрушение» |
| В) игра с правилами | 3) Что? Где? Когда? |
| Г) народная | 4) «Колечко» |
| Д) викторина | 5) «Парикмахерская» |

20. Та область действительности, которая воспроизводится детьми в игре, называется:

- А) роль;
- Б) сюжет;
- В) мотив;
- Г) результат.

7.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Форма промежуточной аттестации	Шкала оценивания		Критерии оценивания
	в оценках или баллах	% правильных ответов	
Зачёт	зачтено	50% и более правильных ответов теста	Студент выполнил все практические задания, принял участие в организации всех игр, запланированных программой. Имеет хорошую посещаемость (90% и более занятий). Выполнил задания для самостоятельной работы, дающие допуск к зачету. Выполнил верно более 50% заданий теста.
	не зачтено	49% и менее правильных ответов теста	Студент не принимал участия в организации игр, пропустил более 90% занятий без уважительной причины, не выполнил задания для самостоятельной работы, дающие допуск к зачету. Выполнил менее 50% заданий теста, либо тест вовсе не выполнен.

8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

а) Основная литература

1. Выготский Л.С. Психология развития ребенка. - М. : ЭКСМО, 2006. - 508 с.
2. Коган М. С. Игровая кладовая. – Новосибирск: Сибирское университетское издательство, 2008. – 240 с. – <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=57497>
3. Пономарев В. Д. Педагогика игры. – Кемерово: КемГУКИ, 2003. – 185 с. – <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=132892>

4. Психология развития, возрастная психология: учебное пособие. – Ростов-н/Д:Феникс, 2013. – 224 с. – <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=271487>
5. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М. : Педагогика, 1978. - 304 с.

б) Дополнительная литература

1. Бочарова В.Г. Организация досуга детей в семье. - М. : Academia, 2001. - 203 с.
2. Данилков А. А., Данилкова Н. С. Игры на каждый день с тинейджерами. Организаторам развивающего досуга. – Новосибирск:Сибирское университетское издательство, 2008. – 240 с. – <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=57514>
3. Гузик М. А. Игра как феномен культуры: учебное пособие. – М.:Флинта,2012. – 268 с. – <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=103489>
4. Коган М. С. Сказочная игротека: праздники, игры, викторины для детских коллективов от 6 до 12 лет. – Новосибирск:Сибирское университетское издательство,2009. – 224 с. – <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=57507>
5. Пилюгина Э. Г. Игры-занятия с малышом отрождения до трех лет. Развитие восприятия цвета, формы и величины. – М.:МОЗАИКА-СИНТЕЗ,2010. – 136 с. – <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=212655>
6. Смирнова Е. О., Ермолова Т. В., Мещерякова С. Ю. Развитие предметной деятельности и познавательных способностей. Игры и занятия с детьми раннего возраста . – М.:МОЗАИКА-СИНТЕЗ,2008. – 64 с. – <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=212659>
7. Колодца Д. А. Детские игры. Их психологическое и педагогическое значение. – М.:Товарищество Типо-литографии И. М. Машистова,1911. – 262 с. <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=81368>
8. Подвижные игры: учебное пособие. – Омск: Издательство СибГУФК,2004. – 92 с. – <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=274873>
9. Степаненкова Э. Я. Сборник подвижных игр. Для работы с детьми 2-7 лет. – М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2013. – 144 с. – <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=213002>
10. Коган М. С. Игровая кладовая. – Новосибирск: Сибирское университетское издательство, 2008. –240 с. – <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=57497>
11. Ветерок Е. В. Играй белыми! Сценарии игр с подростками в загородном лагере Новосибирск:Сибирское университетское издательство, 2008. – 112 с. – <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=57433>

12. Семянникова В. В. Организационно-методические основы подвижных игр: учебное пособие. – Елец: Елецкий государственный университет им И.А. Бунина, 2011. – 96 с. – <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=272302>

9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

<http://summercamp.ru> – Летний лагерь: ресурс для вожатых оздоровительных лагерей.

<https://bosichkom.com> – сайт Босичком – игры для детей

<http://sinodmrpc.ru/> – Синодальный отдел по делам молодежи Русской Православной

Церкви

<http://pandarina.com/> – Сайт тематических викторин Пандарина

<http://www.portal-slovo.ru/pedagogy> - Образовательный портал Слово

10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Для успешной аттестации по дисциплине студенту необходимо придерживаться следующих методических рекомендаций:

1) Студентам необходимо посещать все практические занятия и активно участвовать в организации и проведении игровых мероприятий. В случае пропусков более 10% практических занятий и пассивном участии на занятиях, а также во время выездных мероприятий, студент не допускается к сдаче зачета.

2) Для организации и проведения игрового мероприятия следует пользоваться схемой:

Схема для подготовки плана игры

1. Цель игры (представление о конечном результате: для каждого участника)
2. На какие возможности, физические и психологические особенности участников рассчитана игра?
3. Какие средства (инвентарь) используются в игре и какими они должны быть для каждого участника в группе?
4. Какие знания и умения должны быть у участников игры (зона актуального развития). При отсутствии таких знаний – как и в какой форме им об этом рассказать.
5. Ход игры – последовательность действий всех участников.

6. Какова роль ведущего и фасилитатора (какие действия выполняют, какую помощь оказывают, как взаимодействуют с детьми)? – *для игр с детьми с особенностями развития.*

7. Каким образом ведущий осуществляет контроль за движениями и позой ребенка во время игры? – *для игр с детьми с особенностями развития.*

8. Ожидаемый результат участия в игре (оценить в конце занятия для каждого участника)

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

Электронно-библиотечная система ЭБС www.biblioclub.ru

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Учебная аудитория, оснащённая мультимедийным оборудованием.

Автор: Гниденко К.А., к.психол.н, доцент кафедры социальной работы ПСТГУ

Рецензент: Потапова Ю.А., детский психолог Центра семейного устройства Марфо-Мариинской обители милосердия _____

Программа одобрена на заседании кафедры социальной работы от 19 сентября 2018 года № 59.