



**Высшая Школа
Управления**

Негосударственное образовательное частное учреждение высшего
образования «Высшая школа управления» (ЦКО)
(НОЧУ ВО «Высшая школа управления» (ЦКО))

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Б1.О.35 Основы игротехники

Направление подготовки
37.03.01 Психология

Направленность (профиль) подготовки
Практическая психология

Квалификация выпускника
«Бакалавр»
Форма обучения
Очно-заочная

Рабочая программа рассмотрена
на заседании кафедры
психологии
«28» августа 2024, протокол №1

Заведующий кафедрой
доктор философских наук, доцент Л.В.Шукшина

Москва, 2024

Содержание

1. АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ	3
2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	4
3. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН.....	5
4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	7
5. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ	9
6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.....	19
7. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ	21

1. АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

Рабочая программа дисциплины «Основы игротехники» составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 37.03.01 Психология, утвержденным приказом Минобрнауки России от 29.07.2020 № 839.

Изучение дисциплины «Основы игротехники» ориентировано на получение обучающимися необходимых для социально-ориентированной профессиональной деятельности знаний о сущности и особенности разработки и проведения игровых процедур, с учетом запроса заказчика; механике разработки разного вида игр, знакомство с технологиями прототипирования и тестирования игровых процедур.

Место дисциплины в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина включена в обязательную часть Блока 1 учебного плана по программам подготовки бакалавров по направлению 37.03.01 Психология.

Дисциплина изучается на 3 курсе в 6 семестре.

Цель и задачи дисциплины

Целью дисциплины «Основы игротехники» является формирование у обучающихся научного взгляда на психологию игры и механик ее разработки; развитие у студентов элементов системного мышления; повышения психологической компетентности в области игромоделирования, а также освоение студентами современной практики игротехник в деятельности социального психолога.

Задачи изучения дисциплины:

- расширить представления о техниках проведения игры;
- отработать навыки деконструкции игр и механик их построения;
- ознакомить с научными взглядами на значение и функции игры в человеческой жизни;
- выявить возможности и ограничения использования прикладных игр в практической деятельности социального психолога.

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование
следующих компетенций, предусмотренных образовательной
программой.

Результаты освоения ООП (содержание компетенций)	Код компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине			Формы образовательной деятельности
			выпускник должен знать	выпускник должен уметь	выпускник должен иметь практический опыт	
Способен использовать основные формы помощи для решения конкретной проблемы отдельных лиц, групп населения и (или) организаций, в том числе лицам с ограниченными возможностями здоровья и при организации инклюзивного образования	ОПК-4	ОПК-4.1 Дифференцирует формы психологической помощи в зависимости от проблемы, с которой сталкивается то или иное лицо или группа	особенности межличностного взаимодействия, специфику психологических проблем, характер девиаций, при которых необходимо оказание психологической помощи и поддержки	самостоятельно прорабатывать лекционный материал, учебники, учебные пособия, научную литературу, периодическую печать, ресурсы Интернет для поиска информации в решении психологических проблем личности или группы	использования игротерапии для оказания психологической помощи населению или для решения организационных задач различного типа	<u>Контактная работа:</u> Лекции Практические занятия <u>Самостоятельная работа</u>
Способен выполнять организационную и техническую работу в реализации конкретных мероприятий профилактического, развивающего, коррекционного или реабилитационного характера	ОПК-5	ОПК-5.2 Применяет методы игротехники для осуществления информационной, профилактической, развивающей деятельности коррекционного характера	комплексные методы оценки групп, людей, организаций	оценивать результативность игротехнических процедур для оказания психологической помощи различным группам населения	использования различных видов игр для повышения психологической грамотности и психологического здоровья населения	<u>Контактная работа:</u> Лекции Практические занятия <u>Самостоятельная работа</u>

3. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Наименование тем	Контактная работа обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий)									Самостоятельная работа обучающихся	Форма ТКУ Форма ПА, балл
	Лекции	Семинары	Практикум по решению задач	Ситуационный практикум	Мастер-класс	Лабораторный практикум	Тренинг	Дидактическая игра	Из них в форме практической подготовки		
Очно-заочная форма											
Тема 1. Игра как технология в практике работы социального психолога	4							2		14	Участие в дидактической игре /10
Тема 2. Исторические и современные аспекты развития игры как особой формы человеческой деятельности	4	6								14	Доклад / 5, Дискуссия /5
Тема 3. Игровой подход в профессиональной практике социального психолога	4	6		2						14	Доклад / 5, Дискуссия /5 Отчет по ситуационному практикуму /10
Тема 4. Игровая механика социальных игр	4	4		2				2		14	Отчет по ситуационному практикуму /10 Участие в дидактической игре /10
Тема 5. Настольные игры для психологической практики	4	4		2				2		14	Доклад / 5, Отчет по ситуационному практикуму /10 Участие в дидактической игре /10
Тема 6. Специфика применения игр для наиболее распространенных деловых задач	4	4								14	Дискуссия /5 Доклад / 5 Эссе /5

Наименование тем	Контактная работа обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий)									Самостоятельная работа обучающихся	Форма ТКУ Форма ПА, балл
	Лекции	Семинары	Практикум по решению задач	Ситуационный практикум	Мастер-класс	Лабораторный практикум	Тренинг	Дидактическая игра	Из них в форме практической подготовки		
Всего:	24	24		6				6		84	100
Контроль, час											Зачет
Объем дисциплины (в академических часах)	144										
Объем дисциплины (в зачетных единицах)	4										

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1. Игра как технология в практике работы социального психолога

Социальный психолог-практик. Инструменты и технологии практической деятельности социального психолога. Игротехника как уровень игры и специальность практического социального психолога. Игропрактика как сфера самореализации себя в профессии. Преимущества и функции игропрактики. Понятие игры, правил, геймплея. Различие игр и упражнений. Признаки и достоинства игр. Функции игры, ее воспитательные и образовательные аспекты. Классификация игр по форме, по объекту и по результату. Классификация игр в практической деятельности социального психолога. Понятие игротехники, ее функции и области применения. Принципы составления технического задания на игровую деятельность. Организационная схема игры. Цели и прикладной эффект игр для личности, команды, заказчика и самого ведущего.

Тема 2. Исторические и современные аспекты развития игры как особой формы человеческой деятельности

История возникновения игры. Народные формы реализации игровых программ (ярмарки, посиделки, гуляния и др.). Исторические формы игровых программ: кроссворды, чайнворды, криптограммы и головоломки. Виды игровых программ. Сюжетно-ролевые игры. Игровые конкурсные программы. Интеллектуально-творческие игры. Дидактические игры. Современные формы игровых программ: интерактивные игры, ролевые, викторины, квесты. Структура игровых программ. Разработка игровой программы.

Тема 3. Игровой подход в профессиональной практике социального психолога

Возможности применения активно-игровой деятельности в социальной работе с детьми и подростками. Возможности применения активно-игровой деятельности в социальной работе с взрослыми и пожилыми людьми. Игра–дискуссия. Функции игры-дискуссии. Критерии, свидетельствующих о конструктивности дискуссии (равноправие участников в высказывании мнений; ощущение каждым демократической атмосферы; активность всех участников; удовлетворенность каждого от совместной работы и общения). Классификация игры-дискуссии. Тематическая и проблемная дискуссия. Суть проблемной игры-дискуссии. Критерии выбора задачи для проблемной игры-дискуссии. Диагностики проблем участников в процессе игры. Варианты завершения игры-дискуссии. Процесс игры-дискуссии и ее обсуждение. Подведение итогов в игре-дискуссии. Ситуации, разрешаемые игрой. Создание для участников значимости

игровой процедуры. Присвоение и перенос в дальнейшую деятельность прикладных результатов игры. Три фокуса создания игры: механика, техника и практика игр. Критерии разработки игры. Устройство игры. Этапы разработки и тестирование игровых элементов. Деконструкция игр. Технология создания прикладного конструктора: игровых элементов, механик, приемов и методов. Конструктор форматов рефлексии.

Тема 4. Игровая механика социальных игр

Виды социальных игр. Треугольник С. Карпмана и выходы из него. Сценарии игр по Э. Берну. Ролевая игра. Использование ролевой игры в психодраме. Технологии Д. Киппера и Дж. Морено. Классификация ролевой игры. Специфические техники базовой ролевой игры: самопрезентация; исполнение роли; диалог; монолог; дублирование; реплики в сторону; обмен ролями; техника «пустого стула»; зеркало. Ситуационная ролевая игра. Импровизированное разыгрывание участниками заданной проблемной ситуации. Цель ситуационной ролевой игры. Проявление скрытых конфликтов в группе в процессе игры. Процесс игры и ее обсуждение. Отработка невербальных навыков общения, развитие интуиции и углубление сенсорной проницательности с помощью игры. Развитие воображения и способности к идентификации себя с другими как результат применения игры. Создание ролевых игр. Разработка сюжетов и сценариев. Алгоритм написания сценария. Виды сюжетов. Структурные элементы сюжета: экспозиция, завязка, конфликт, перипетия, интрига. Виды сценариев: манжетный, номерной, эмоциональный, событийный, проблемный, рекламный.

Тема 5. Настольные игры для психологической практики

Определение настольных игр. История настольных игр. Классификация настольных игр по механикам, жанрам, конкурентности, сеттингу и длительности. Классификация игроков по мотивации и вознаграждениям. Методика создания настольной игры. Создание игрового набора. Правила. Игровой дизайн. Понятие и особенности Т-игр. Структура Т-игр. Классификация Т-игр. Роль ведущего в игре. Взаимодействие ведущего с разными типами игроков. Организация взаимодействия между игроками. Техники регуляции эмоциональных состояний игрока. Помощь клиенту в изменении фокуса видения через игру.

Тема 6. Специфика применения игр для наиболее распространенных деловых задач

Деловая игра. Применение деловой игры. Решение организационно-производственных задач на предприятиях и в учреждениях с помощью игры. Акцент на обучении в деловой игре. Последовательность игры. Возможности применения игротехник и игротехнологий в обучении,

аттестации и повышении квалификации специалистов. Геймификация (игрофикация) бизнеса. Спринт-игра. PBL и другие инструменты игрофикации. Основные этапы игрофикации. Фокусировка на задачах игры с помощью проблематизации и рефлексии. Выбор метафоры. Описание игры, скрипт ведущего, подготовка игрового набора. Ведение, управление, подведение итогов игры.

5. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

В процессе изучения дисциплины используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, ситуационные практикумы, дидактическая игра, а также различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя.

Методические указания для обучающихся при работе над конспектом лекций во время проведения лекции

Лекция – это монологическое изложение основных теоретических положений учебного материала, который предварительно систематизирован и последовательно представлен аудитории преподавателем. Содержание излагаемого материала изложено в виде тезисов в рабочей программе дисциплины, поэтому в случае пропуска студентом лекции он может познакомиться с основными дидактическими единицами данной темы и изучить их самостоятельно.

В процессе лекций студенту необходимо вести записи (конспектировать материал), чтобы сохранить в долговременной памяти учебный материал, дополняющий самостоятельную работу с учебно-методической литературой. Целесообразно записывать обобщения, выводы, а также отображать в тетради схемы и графики, изображенные на слайдах. Важно фиксировать всю терминологию. Для ускорения записи рекомендуется вводить понятные сокращения.

В процессе или в конце лекции студенты могут задавать вопросы преподавателю, чтобы прояснить или уточнить собственное понимание услышанной или прочитанной информации.

Конспектирование в процессе лекции является необходимым условием адекватного восприятия учебного материала.

Конспект – это основа для освоения содержания прослушанной лекции и теоретический ориентир для дальнейшей самостоятельной работы с материалом. Следует понимать, что для качественного освоения всей полноты содержания учебного курса читаемой дисциплины руководствоваться одними конспектами лекций недостаточно. Качество основных тезисов лекции зависит от развития учебных навыков работы с информацией, наличия опыта структурирования и переструктурирования

материала, способностей кратко излагать суть услышанного или прочитанного текста.

В ходе лекции важно обращать внимание на вербальные подсказки преподавателя, которыми он стимулирует запись основных положений, логических завершений, выводов. В заключении, как правило, преподаватель акцентирует внимание на ключевых моментах прочитанного материала и дает учебную установку на его дальнейшую проработку и закрепление.

В процессе внимательного восприятия лекционного материала могут возникать вопросы, ответы на которые можно услышать в процессе лекции. В конце лекции преподаватель обязательно даст возможность задать вопросы по теме лекции.

Теоретические насыщенные лекции не всегда легко воспринимаются студентами. Некоторые темы требуют предварительной подготовки, поэтому иногда преподаватель просит прочитать перед началом лекции соответствующие разделы учебника или обратить внимание на терминологию, которая будет использоваться в лекции.

В начале лекционного цикла преподаватель познакомит с обязательной и дополнительной литературой, предложит вспомогательную справочную литературу для освоения лексического аппарата, расскажет о формах промежуточного и итогового контроля, озвучит требования. Эти установочные моменты студенту очень важно зафиксировать в тетради и выполнять их в строго обозначенные сроки.

Методические указания для обучающихся при работе на семинаре

Семинары проводятся в процессе освоения дисциплины в соответствии с рабочим учебным планом.

Студентам рекомендуется:

- предварительно ознакомиться с перечнем тем докладов, списком литературы
- заранее выбрать тему для подготовки к семинарскому занятию;
- заранее обеспечить возможность подготовить презентацию (7-10 слайдов);

Важно:

- быть готовым ответить на вопросы студентов и преподавателя;
- обеспечить активное участие студентов в дискуссии;
- учесть все замечания, которые сделал преподаватель по окончании доклада;
- получить рейтинговый балл в соответствии с текущим контролем успеваемости.

Презентация выполняется в программе Microsoft PowerPoint (2003-2013) с необходимыми иллюстрациями, рисунками, схемами, графиками.

Методические указания для обучающихся по подготовке доклада

Доклад - сообщение по заданной теме, с целью внести знания из дополнительной литературы, систематизировать материал, проиллюстрировать примерами, развивать навыки самостоятельной работы с научной литературой, познавательный интерес к научному познанию.

Тема доклада должна быть согласованна с преподавателем и соответствовать теме учебного занятия. Материалы при его подготовке, должны соответствовать научно-методическим требованиям и быть указаны в докладе. Необходимо соблюдать регламент, оговоренный при получении задания. Иллюстрации должны быть достаточными, но не чрезмерными. Работа студента над докладом включает отработку умения самостоятельно обобщать материал и делать выводы в заключении, умения ориентироваться в материале и отвечать на дополнительные вопросы слушателей, отработку навыков ораторства, умения проводить диспут.

Докладчик должен знать и уметь:

- сообщать новую информацию;
- использовать технические средства; хорошо ориентироваться в теме всего семинарского занятия;
- дискутировать и быстро отвечать на заданные вопросы; четко выполнять установленный регламент (не более 10 минут);
- иметь представление о композиционной структуре доклада и др.

Структура выступления.

Вступление должно содержать:

- название, сообщение основной идеи;
- современную оценку предмета изложения, краткое перечисление рассматриваемых вопросов;
- живую интересную форму изложения;
- акцентирование внимания на важных моментах, оригинальность подхода.

Основная часть, в которой выступающий должен глубоко раскрыть суть затронутой темы, обычно строится по принципу отчета. Задача основной части – представить достаточно данных для того, чтобы слушатели заинтересовались темой и захотели ознакомиться с материалами. При этом логическая структура теоретического блока не должны даваться без наглядных пособий, аудиовизуальных и визуальных материалов. Заключение – ясное, четкое обобщение и краткие выводы, которых всегда ждут слушатели.

Методические указания для обучающихся по подготовке и участию в дискуссии

Дискуссия – это целенаправленное обсуждение конкретного вопроса, сопровождающееся, обменом мнениями, идеями между двумя и

более лицами.

Задача дискуссии – обнаружить различия в понимании вопроса и в споре установить истину. Дискуссии могут быть свободными и управляемыми.

К технике управляемой дискуссии относятся: четкое определение цели, прогнозирование реакции оппонентов, планирование своего поведения, ограничение времени на выступления и их заданная очередность.

Групповая дискуссия. Для проведения такой дискуссии все обучающиеся, присутствующие на практическом занятии, разбиваются на небольшие подгруппы, которые обсуждают те или иные вопросы, входящие в тему занятия.

Обсуждение может организовываться двояко: либо все подгруппы анализируют один и тот же вопрос, либо какая-то крупная тема разбивается на отдельные задания.

Для проведения дискуссии необходимо:

1. Выбрать тему дискуссии, ее может предложить, как преподаватель, так и студенты.
2. Выделить проблематику. Обозначить основные спорные вопросы.
3. Рассмотреть, исторические и современные подходы по выбранной теме.
4. Подобрать литературу.
5. Выписать тезисы.
6. Проанализировать материал и определить свою точку зрения по данной проблематике.

Методические указания для обучающихся по участию в проведении ситуационного практикума.

Ситуационный практикум – это интерактивный обучающий формат для приобретения практических навыков в изучаемой данной дисциплиной области. Проводится в виде решения задач или практических заданий, сформулированных на основе практических ситуаций.

Порядок организации собственной деятельности во время ситуационного практикума. Важно:

- в начале занятия получить задание (кейс);
- задать уточняющие вопросы преподавателю;
- в соответствии с инструкцией преподавателя приступить к решению задания индивидуально или в микрогруппах;
- провести обсуждение со всеми участниками и учесть предложенные варианты ответов;
- выработать стратегию защиты своей версии правильного ответа;
- назначить представителя от группы для защиты выбранного

варианта ответа;

- включиться в межгрупповое обсуждение, внимательно выслушав ответы представителей от всех групп;
- помогать в процессе дискуссии представителю от своей группы во время возникших затруднений отстоять «правильный» ответ;
- учесть все замечания и ошибки, сделанные преподавателем по окончании дискуссии;
- зафиксировать рейтинговые баллы текущего контроля успеваемости.

Требования к оформлению результатов практикума.

Доклады, отражающие индивидуальное или коллективное решение кейса группой, представляются в устной форме с использованием при необходимости подготовленными иллюстративными материалами. Все нестандартные решения, выработанные группой в процессе работы, поощряются дополнительными бонусными баллами.

Методические указания для обучающихся по участию в проведении дидактической игры

Дидактическая игра – это форма интерактивного практического занятия, цель которой – в учебной деятельности смоделировать спорную или конфликтную психологическую ситуацию, найти выход из неё, и затем, вместе с преподавателем, обсудить все возможные варианты правильных решений. В процессе дидактической игры студент приобретает умения работать в команде, формирует навыки решения конкретных практических задач, учится находить ответы на сложные профессионально значимые ситуации.

Задания (сценарий) игры соответствуют изучаемым темам. Дополнительная информация и распределение ролей между участниками дидактической игры осуществляется в начале соответствующего практического занятия. По итогам работы преподаватель выставляет соответствующие баллы, которые набрали все участники дидактической игры.

Методические указания для обучающихся по организации самостоятельной работы

В рамках освоения курса «Основы игротехники» в соответствии с учебным планом предусмотрена самостоятельная работа студентов. Это обязательная необходимая составная часть освоения учебного материала, без которой невозможна полноценная подготовка психолога к практической работе.

Самостоятельная работа с материалом учебной дисциплины предполагает минимальное участие преподавателя. Качество самостоятельной работы студента определяется его результатами, полученными на практических занятиях, и оценкой по результатам

итоговых испытаний. Основная часть самостоятельной работы – это работа с источниками информации, самостоятельная диагностика. Режим домашней подготовки включает обязательную работу с тезаурусами; подготовку ответов на контрольные вопросы для самостоятельной проверки знаний; разработку разнообразного презентационного материала для студенческих выступлений. Среди письменных работ следует выделить творческие эссе, составление планов-конспектов, рефераты, тексты докладов для семинаров, курсовую работу. Это требует тщательной проработки учебников, хрестоматий, монографий; конспектирование научных статей, периодических изданий, специализированной литературы и других источников.

Самостоятельная работа с материалом учебной дисциплины предполагает минимальное участие преподавателя. Учитывая то, что все работы должны выполняться в межсессионный период, необходимо планировать свою работу в соответствии с объемом информации, необходимым для изучения данной дисциплины. Для успешного овладения материалом учебной дисциплины студенту рекомендуется тратить на самостоятельную работу 2-3 часа в день, а в свободные дни от 3 до 5 часов.

Методические указания для обучающихся по написанию эссе

Эссе – это самостоятельная письменная работа на тему, предложенную преподавателем. Цель эссе состоит в развитии навыков самостоятельного творческого мышления и письменного изложения собственных мыслей.

Эссе должно содержать: четкое изложение сути поставленной проблемы, включать самостоятельно проведенный анализ этой проблемы с использованием концепций и аналитического инструментария, рассматриваемого в рамках дисциплины, выводы, обобщающие авторскую позицию по поставленной проблеме. В зависимости от специфики дисциплины формы эссе могут значительно дифференцироваться.

Структура эссе.

1. Титульный лист

2. Введение – суть и обоснование выбора данной темы, состоит из ряда компонентов, связанных логически и стилистически; На этом этапе очень важно правильно сформулировать вопрос, на который вы собираетесь найти ответ в ходе своего исследования.

При работе над введением могут помочь ответы на следующие вопросы: «Надо ли давать определения терминам, прозвучавшим в теме эссе?», «Почему тема, которую я раскрываю, является важной в настоящий момент?», «Какие понятия будут вовлечены в мои рассуждения по теме?», «Могу ли я разделить тему на несколько более мелких подтем?».

3. Основная часть - теоретические основы выбранной проблемы и изложение основного вопроса.

Данная часть предполагает развитие аргументации и анализа, а также обоснование их, исходя из имеющихся данных, других аргументов и позиций по этому вопросу. В этом заключается основное содержание эссе и это представляет собой главную трудность. Поэтому важное значение имеют подзаголовки, на основе которых осуществляется структурирование аргументации; именно здесь необходимо обосновать (логически, используя данные или строгие рассуждения) предлагаемую аргументацию/анализ. Там, где это необходимо, в качестве аналитического инструмента можно использовать графики, диаграммы и таблицы.

В зависимости от поставленного вопроса анализ проводится на основе следующих категорий:

Причина — следствие, общее — особенное, форма — содержание, часть — целое, постоянство — изменчивость.

Хорошо проверенный способ построения любого эссе — использование подзаголовков для обозначения ключевых моментов аргументированного изложения: это помогает посмотреть на то, что предполагается. Такой подход поможет следовать точно определенной цели в данном исследовании. Эффективное использование подзаголовков - не только обозначение основных пунктов, которые необходимо осветить. Их последовательность может также свидетельствовать о наличии или отсутствии логичности в освещении темы.

4. Заключение - обобщения и аргументированные выводы по теме с указанием области ее применения и т.д. Методы, рекомендуемые для составления заключения: повторение, иллюстрация, цитата, впечатляющее утверждение. Заключение может содержать такой очень важный, дополняющий эссе элемент, как указание на применение исследования, не исключая взаимосвязи с другими проблемами.

**Навигация для обучающихся по самостоятельной работе в рамках
изучения дисциплины**

Наименование темы	Вопросы, вынесенные на самостоятельное изучение	Формы самостоятельной работы	Форма текущего контроля
<i>Тема 1. Игра как технология в практике работы социального психолога</i>	Социальный психолог-практик. Инструменты и технологии практической деятельности социального психолога. Различие игр и упражнений. Признаки и достоинства игр. Функции игры, ее воспитательные и образовательные аспекты. Классификация игр по форме, по объекту и по результату. Цели и прикладной эффект игр для личности, команды, заказчика и самого ведущего.	Работа с литературой, источниками в сети Internet, написание конспекта Подготовка к участию в дидактической игре	Участие в дидактической игре
<i>Тема 2. Исторические и современные аспекты развития игры как особой формы человеческой деятельности</i>	История возникновения игры. Народные формы реализации игровых программ (ярмарки, посиделки, гуляния и др.). Исторические формы игровых программ: кроссворды, чайнворды, криптограммы и головоломки.	Работа с литературой, источниками в сети Internet, написание конспекта Подготовка к участию в дискуссии, подготовка доклада	Доклад Дискуссия
<i>Тема 3. Игровой подход в профессиональной практике социального психолога</i>	Возможности применения активно-игровой деятельности в социальной работе с детьми и подростками. Возможности применения активно-игровой деятельности в социальной работе с взрослыми и пожилыми людьми.	Работа с литературой, источниками в сети Internet, написание конспекта Подготовка к участию в дискуссии, подготовка доклада подготовка к	Доклад Дискуссия Отчет по ситуационному практикуму

Наименование темы	Вопросы, вынесенные на самостоятельное изучение	Формы самостоятельной работы	Форма текущего контроля
	Игра–дискуссия. Функции игры-дискуссии. Критерии, свидетельствующих о конструктивности дискуссии (равноправие участников в высказывании мнений; ощущение каждым демократической атмосферы; активность всех участников; удовлетворенность каждого от совместной работы и общения). Классификация игры-дискуссии. Тематическая и проблемная дискуссия. Суть проблемной игры-дискуссии. Критерии выбора задачи для проблемной игры-дискуссии. Варианты завершения игры-дискуссии. Процесс игры-дискуссии и ее обсуждение. Подведение итогов в игре-дискуссии. Ситуации, разрешаемые игрой. Создание для участников значимости игровой процедуры. Присвоение и перенос в дальнейшую деятельность прикладных результатов игры.	ситуационному практикуму, подготовка отчета по ситуационному практикуму	
<i>Тема 4.</i> <i>Игровая механика</i> <i>социальных игр</i>	Сценарии игр по Э. Берну. Ролевая игра. Использование ролевой игры в психодраме. Технологии Д. Киппера и	Работа с литературой, источниками в сети Internet, написание конспекта Подготовка к	Отчет по ситуационному практикуму Участие в дидактической игре

Наименование темы	Вопросы, вынесенные на самостоятельное изучение	Формы самостоятельной работы	Форма текущего контроля
	Дж. Морено. Классификация ролевой игры. Специфические техники базовой ролевой игры: самопрезентация; исполнение роли; диалог; монолог; дублирование; реплики в сторону; обмен ролями; техника «пустого стула»; зеркало. Ситуационная ролевая игра. Импровизированное разыгрывание участниками заданной проблемной ситуации. Цель ситуационной ролевой игры. Проявление скрытых конфликтов в группе в процессе игры. Отработка невербальных навыков общения, развитие интуиции и углубление сенсорной проницательности с помощью игры. Развитие воображения и способности к идентификации себя с другими как результат применения игры. Создание ролевых игр. Разработка сюжетов и сценариев. Алгоритм написания сценария. Виды сюжетов. Структурные элементы сюжета: экспозиция, завязка, конфликт, перипетия, интрига.	ситуационному практикуму, подготовка отчета по ситуационному практикуму Подготовка к участию в дидактической игре	
Тема 5. Настольные игры для психологической практики	История настольных игр. Классификация настольных игр по механикам, жанрам,	Работа с литературой, источниками в сети Internet, написание	Доклад Отчет по ситуационному практикуму Участие в

Наименование темы	Вопросы, вынесенные на самостоятельное изучение	Формы самостоятельной работы	Форма текущего контроля
	конкурентности, сеттингу и длительности. Классификация игроков по мотивации и вознаграждениям. Методика создания настольной игры. Создание игрового набора. Правила. Игровой дизайн. Взаимодействие ведущего с разными типами игроков. Организация взаимодействия между игроками. Техники регуляции эмоциональных состояний игрока. Помощь клиенту в изменении фокуса видения через игру.	конспекта Подготовка доклада, подготовка к ситуационному практикуму, подготовка отчета по ситуационному практикуму, подготовка к участию, разработке и поведению дидактической игры	дидактической игре
<i>Тема 6. Специфика применения игр для наиболее распространенных деловых задач</i>	Деловая игра. Применение деловой игры. Решение организационно-производственных задач на предприятиях и в учреждениях с помощью игры. Акцент на обучении в деловой игре. Последовательность игры. Возможности применения игротехник и игротехнологий в обучении, аттестации и повышении квалификации специалистов.	Работа в Работы с литературой, источниками в сети Internet, написание конспекта Подготовка к участию в дискуссии, подготовка доклада-, подготовка и написание эссе	Дискуссия Доклад Эссе

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Перечень основной и дополнительной литературы

Основная литература:

Камышникова, С. В. Вопросы музыкальной педагогики и психологии. В 2 частях. Ч.1 : учебное пособие / С. В. Камышникова, Л. Р. Фаттахова. — Омск : Издательство Омского государственного университета, 2022. — 57 с. — ISBN 978-5-7779-2590-9 (ч.1), 978-5-7779-2591-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/128904.html>

Дополнительная литература:

1. Зекерьяев, Р. И. Информационные технологии в психологии : учебное пособие для бакалавров / Р. И. Зекерьяев. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 83 с. — ISBN 978-5-4497-1770-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/123204.html>

2. Фоменко, А. В. Подвижные игры с методикой преподавания. Ч. 1. Организация и проведение подвижных игр для школьников : учебное пособие / А. В. Фоменко, Т. В. Загной. — Луганск : Книта, 2021. — 145 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/123663.html>

6.2. Перечень ресурсов информационно-коммуникационной сети «Интернет»

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Вопросы психологии (психологические методики)	http://www.voppsy.ru (http://www.voppsy.ru/rubr/1000.htm)
2.	Система Интернет-сервисов тестирования HT-LINE	http://www.ht-line.ru
3.	Купер С. Школа лидерства. Техники эффективного руководства	http://www.koob.ru/cooper/leader ship_school

6.3. Описание материально-технической базы

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает в себя:

- учебная аудитория для проведения учебных занятий, оснащенная оборудованием и техническими средствами обучения;
- помещение для самостоятельной работы обучающихся: специализированная мебель и компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Института.

6.4. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, в том числе комплект лицензионного программного обеспечения,

электронно-библиотечные системы, современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Обучающиеся обеспечены доступом к электронной информационно-образовательной среде Института из любой точки, в которой имеется доступ к сети «Интернет», как на территории организации, так и вне ее.

лицензионное программное обеспечение:

- Microsoft Windows 7 pro;
- Операционная система Microsoft Windows 10 pro;
- Операционная система Microsoft Windows Server 2012 R2;
- Свободно-распространяемое программное обеспечение WPS office
- Комплексная Система Антивирусной Защиты Kaspersky Total Security для бизнеса Russian Edition

лицензионное программное обеспечение отечественного производства:

- Антивирусная программа Dr.Web;
- свободно-распространяемое программное обеспечение:
- 7-ZIP – архиватор <https://7-zip.org.ua/ru/>
- Inkscape – векторный графический редактор <https://inkscape.org/ru/o-programme/>
- Gimp – растровый графический редактор <http://www.progimp.ru/>

электронно-библиотечная система:

- Электронная библиотечная система (ЭБС) «Университетская библиотека IPR SMART» <https://www.iprbookshop.ru/>

современные профессиональные баз данных:

- Официальный интернет-портал базы данных правовой информации <http://pravo.gov.ru>.
- Портал Единое окно доступа к образовательным ресурсам <http://window.edu.ru/>

информационные справочные системы:

- Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования <http://fgosvo.ru>.
- Компьютерная справочная правовая система «КонсультантПлюс» (<http://www.consultant.ru/>)

7. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

7.1. Описание оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости в процессе освоения дисциплины

№ п/п	Форма учебного занятия, по которому проводится ТКУ/оценочное средство	Шкала и критерии оценки, балл
1.	Доклады на семинарах	Оценки доклада: 4-5 – доклад выполнен в соответствии с требованиями: 10 правильно оформленных слайдов презентации, грамотное использование терминологии, свободное изложение рассматриваемых проблем, докладчик правильно ответил на все вопросы преподавателя и обучающихся; 3 – доклад выполнен в соответствии с требованиями, но с плохой презентацией, грамотное использование профессиональной терминологии, свободное изложение рассматриваемых проблем, докладчик правильно ответил на большинство вопросов преподавателя и обучающихся; 1-2 – доклад выполнен с нарушением базовых требований, без презентации, докладчик был привязан к тексту, докладчик испытывал затруднения при ответе на вопросы преподавателя и обучающихся; 0 – доклад не сделан вообще или сделан не по существу вопроса, докладчик не смог ответить на вопросы преподавателя и обучающихся.
2.	Дискуссия	Оценка участия в дискуссии: 4-5 – два и более выступлений, ответы построены логично, аргументировано; 2-3 – 1-2 выступления, ответы построены в основном логично, в целом аргументировано; 1 – одно выступление, ответ в основном логичный, но слабо аргументированный; 0 – в дискуссии не участвовал
3.	Эссе	5 – тема раскрыта в полном объеме в соответствии с рекомендациями, замечаний по оформлению нет; 4 – тема раскрыта в полном объеме в соответствии с рекомендациями, есть замечания по оформлению; 3 – тема раскрыта не в полном объеме, замечаний по оформлению нет; 1-2 – тема раскрыта только частично, нарушены правила по оформлению; 0 – эссе не сделано.
4.	Ситуационные практикумы	10 – работа и отчет выполнены в срок, самостоятельно, правильно поняты и использованы: требуемая информация, вводные условия кейса, сделаны необходимые выводы, хорошо аргументированы, даны исчерпывающие ответы на все поставленные вопросы; 9-6 – работа и отчет выполнены в срок, самостоятельно, правильно поняты и использованы: требуемая информация, вводные условия кейса, необходимые выводы сделаны частично, хорошо аргументированы, даны ответы на все поставленные вопросы; 5 -2 – работа и отчет выполнены в срок, в основном самостоятельно, правильно поняты и использованы: требуемая информация, вводные условия кейса, имеются ошибки в расчетах, выводы сделаны частично, слабо

№ п/п	Форма учебного занятия, по которому проводится ТКУ/оценочное средство	Шкала и критерии оценки, балл
		аргументированы, даны ответы не на все вопросы; 1 – обучающийся подготовил работу и отчет самостоятельно или не завершил в срок, имеются ошибки в расчетах, выводы и ответы на вопросы отсутствуют. 0 – практикум и отчет не выполнены.
5.	Дидактическая игра	8-10 – доклад содержит развернутые ответы на все сформулированные вопросы, лидером команды (микро-группы) даны исчерпывающие ответы на вопросы представителей других команд; 5-7 – доклад содержит развернутые ответы на большинство сформулированных вопросов, лидером команды (микро-группы) даны краткие ответы на вопросы представителей других команд; 1-4 – доклад содержит только часть ответов на сформулированные вопросы, лидером команды (микро-группы) не даны корректные ответы на вопросы представителей других команд; 0 – доклад не содержит ответов на сформулированные вопросы, лидером команды (микро-группы) не даны корректные ответы на вопросы представителей других команд

***Типовые контрольные задания или иные материалы в рамках
текущего контроля успеваемости***

Примерные темы докладов и дискуссий:

1. Народные формы реализации игровых программ (ярмарки, посиделки, гуляния и др.).
2. Исторические формы игровых программ: кроссворды, чайнворды, криптограммы и головоломки.
3. Сюжетно-ролевые игры.
4. Игровые конкурсные программы.
5. Интеллектуально-творческие игры.
6. Дидактические игры.
7. Ситуации, разрешаемые игрой.
8. Создание для участников значимости игровой процедуры.
9. Присвоение и перенос в дальнейшую деятельность прикладных результатов игры.
10. Устройство игры.
11. Этапы разработки и тестирование игровых элементов.
12. История настольных игр.
13. Классификация игроков по мотивации и вознаграждениям.
14. Создание игрового набора.

15. Правила, технология составления.
16. Игровой дизайн.
17. Фокусировка на задачах игры.
18. Проблематизация и рефлексия.
19. Выбор метафоры.
20. Ведение, управление, подведение итогов игры.
21. Геймификация.
22. Игроформация.

Примерные темы эссе:

1. Игра как технология в практике работы социального психолога
2. Игротехника как уровень игры и специальность практического социального психолога
3. Исторические аспекты развития игры как особой формы человеческой деятельности
4. Современные аспекты развития игры как особой формы человеческой деятельности
5. Игровой подход в профессиональной практике социального психолога
6. Игровая механика социальных игр
7. Настольные игры для психологической практики
8. Специфика применения игр для наиболее распространенных деловых задач
9. Геймификация бизнеса.

Типовое задание к ситуационным практикумам

Задание 1.

Проведите деконструкцию известных игр (3 по выбору преподавателя, 2 по выбору обучаемого)

Задание 2.

Используя конструктор форматов рефлексии, придумайте игру для обратной связи участникам групповой дискуссии.

Задание 3.

Создайте ролевую игру на основе предложенного кейса.

Задание 4.

Разработать викторину по теме «Игротехника»

Задание 5.

Используя механику, один из фокусов создания игры, преобразуйте заданную игру.

Примерный краткий сценарий дидактической игры:

ДИ (ролевая игра): Королевский бал

Целью игры является создание условий для знакомства с ролевыми играми, тренировки коммуникативных способностей, получения опыта

достижения поставленных целей.

ВИДЫ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ - политическая, бытовая и религиозная, органично присутствует экономическая деятельность, но для новичков - это будет достаточно сложно.

Создание игры (**ИНФОРМАЦИОННОГО ПОЛЯ**) строится на постановке противоречивых игровых целей персонажей. Например - борьба за трон 2-3 персонажей, борьба за господство своей религии между священнослужителями, любовный треугольник и т.п. Каждый персонаж должен иметь игровую цель (это особенность павильонной игры) - корона, повышение по службе, женитьба, новый титул, заключение договора, поиск конкретной информации, месть и т.п.

Количество персонажей легко сократить или уменьшить в зависимости от реального количества игроков. Легко можно исключить следующие роли: графини Элис Д'Арманьяк, графа Вольдемар Д'Арманьяк, княгини Биата Полонски, епископа Роандского, исповедника отца Лучиано, матушки настоятельницы протестантского прихода - Генриетты, посла Гей Голланда Рут Ван Холстена или его жены Лиз Ван Холстен, тюремщика Питера Трампа и заключенного Жака из Шантрэ.

Здесь приведена информация известная известная только самому игроку, но нужна и общая вводная информация о мире и исторической ситуации, а также дополнительная информация, которую игроки получают во время игры. Помимо этого, есть информация полностью известная только Вам, и игроки должны ее собрать из известных им фактов и обрывков информации, которыми они располагают.

В начале игры, через 15-20 минут тюремщик может передать Королю на утверждение следующий документ:

УКАЗ КОРОЛЕВСКОГО СУДА

Вора и грабителя Жака из Шантрэ, признать повинным в тягчайших преступлениях, а посему повесить.

Сей указ удостоверяю -----

Стартовой точкой в игре принимается Королевский бал, на который прибывают персонажи (кроме тюремщика и заключенного).

Следовательно, для игры необходимо подобрать соответствующую музыку, желательно праздничные наряды.

Заранее объявить участниками о теме игры, чтобы обучаемые могли посмотреть и подобрать костюмы, может быть изготовить маски.

В ролях упоминается кольцо, его Вы до начала игры должны показать: Королю, послу Шотландии и его жене.

Мы упоминали об информации, которая известна игрокам частично или не известно вообще. Здесь такой информацией является информация об алхимике - вы сообщаете, что «о нем ходят всяческие слухи, что он колдун, может превращать людей в лягушек и пауков, а еще делает всяческие снадобья, в том числе смертельные яды» (все-таки это то

время, когда яд и кинжал были верным средством решения многих проблем).

Алхимика лучше всего ИГРАТЬ ведущему. Эта роль позволяет быть в курсе многих событий и помыслов персонажей, ведь когда они придут к Вам за ядом, настойкой правды или «приворотным зельем», Вы с пристрастием можете расспросить зачем это им понадобилось, и не получив ответа ничего не давать. В случае если готовы выдать желаемое, Вы можете потребовать платы, причем не в деньгах (экономической деятельности нет, поэтому нет и денег). В качестве платы можно взять обещание, информацию, голос или зрение, какой-нибудь предмет - нераспечатанное письмо или кольцо.

Яд или противоядие, сонное или приворотное зелье, напиток правды можно имитировать столовыми приправами - солью (для чая), перцем молотым или горошком, корицей или гвоздикой. Все это готовится заранее и обычно ограничено в количестве. Две - три порции каждого из перечисленных снадобий вполне достаточно. Что бы снадобья было куда подсыпать, а также для того, чтобы игроки могли немного перекусить игра, обеспечивается буфетом или "шведским столом".

Теперь пример вводной информации:

Общая для всех: "В нашем государстве, где правит Король..., объявлен бал (новогодний, маскарад, по поводу дня рождения принцессы или принца - выберите самостоятельно), несколько лет назад он овдовел, на бал прибыли: "(перечисляете и показываете, кто играет этих персонажей, причем барон Арон фон Браунвальд представляется всем прочим как польский князь Станислав Мозавецкий, ведь при Дворе он в опале и не может прибыть под собственным именем, внешне же он сильно изменился (сбрил бороду, постарел, украсился шрамами).

Игроки могут не запомнить имен своих персонажей, поэтому им желательно выдать карточки с их именами и основной информацией и игровыми целями. Можно так же вывесить список с именами персонажей, что бы все игроки могли правильно обращаться к персонажам во время игры.

Начало игры - после представления в тронный зал начинают поочередно прибывать гости, имя и титул, каждого гостя оглашается, последний входит Король (огласить прибывающих можете вы сами). Вход в зал — это момент начала игры для каждого вошедшего. После входа всех гостей вы запираете в специальном помещении заключенного, ставите рядом тюремщика, а сами можете удалиться в помещение для алхимика. Для того, чтобы иметь дополнительную информацию можно оставить в игре помощника или помощников, для игроков они могут выполнять функции дворцовой стражи, их можно звать на помощь, либо использовать для арестов и конвоирования. Периодически они могут сообщать вам, что происходит на игре. не забывайте допрашивать и приходящих к алхимику персонажей, но это уже игровое действие.

В ходе игры ее участники могут обращаться с вопросами по ходу игры, по правилам, это неизбежно хотя и нежелательно, старайтесь говорить в таких случаях без свидетелей.

Теперь управление игрой в руках алхимика, он может сдерживать игровыми методами действия персонажа или наоборот стимулировать их.

"Яд" или "кинжал" может привести к "смерти" персонажа, в этом случае персонаж прекращает играть, его можно либо ввести в игру в качестве нового персонажа или отправляется в специальное помещение "страну мертвых" до конца игры.

Окончание игры наступает, когда ключевые персонажи достигают поставленных перед ними целей, либо когда игра затягивается и игроки уже устали. В этот момент вы громко объявляете об окончании игры и собираете всех для ее разбора.

На разборе игры раскрываются полностью первоначальная информация - цели игроков, неизвестные всем игрокам факты. Также рассказываете известный вам ход игры, обращаете внимание на достижение игроками целей их персонажей. Затем по очереди предоставляется слово самим игрокам, для объяснения своих действий. Можно поговорить также о качестве игры участников, о том, что мешало им достигать игровых целей (недостатки в умении общаться, необдуманность действий, недостаточная решительность и т.п.).

7.2. Описание оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

Процедура оценивания	Шкала и критерии оценки, балл
Зачет представляет собой выполнение обучающимся заданий билета, включающего в себя. Задание №1 – теоретический вопрос на знание базовых понятий предметной области дисциплины, а также позволяющий оценить степень владения обучающегося принципами предметной области дисциплины, понимание их особенностей и взаимосвязи между ними; Задание №2 – задание на анализ ситуации из предметной области дисциплины и выявление способности обучающегося выбирать и применять соответствующие принципы и методы решения практических проблем, близких к профессиональной деятельности; Задания №3 – задания на проверку умений и навыков, полученных в результате освоения дисциплины	Выполнение обучающимся заданий билета оценивается по следующей балльной шкале: Задание 1: 0-30 баллов Задание 2: 0-30 баллов Задание 3: 0-40 баллов «Зачтено» – 90-100 – ответ правильный, логически выстроен, использована профессиональная терминология. Задания решены правильно. Обучающийся правильно интерпретирует полученный результат. – 70 -89 – ответ в целом правильный, логически выстроен, использована профессиональная терминология. Ход решения заданий правильный, ответ неверный. Обучающийся в целом правильно интерпретирует полученный результат. – 50 - 69 – ответ в основном правильный, логически выстроен, использована профессиональная терминология. Задание решено частично. «Не зачтено» – менее 50 – ответы на теоретическую часть неправильные или неполные. Задания не решены.

Типовые задания для проведения промежуточной аттестации обучающихся

Задания 1-го типа

1. Понятие игры, правил, гейм-плея.
2. Понятие игротехники, ее функции и области применения.
3. Игропрактика как сфера самореализации себя в профессии.
4. Принципы составления технического задания на игровую деятельность.
5. Организационная схема игры.
6. История возникновения игры.
7. Сюжетно-ролевая игра.
8. Игровая конкурсная программа.
9. Интеллектуально-творческая игра.
10. Дидактическая игра.
11. Структура игровых программ.
12. Игра–дискуссия.
13. Функции игры-дискуссии.
14. Ситуации, разрешаемые игрой.
15. Устройство игры.
16. Деконструкция игр.
17. Базовая ролевая игра.
18. Ситуационная ролевая игра.
19. Проявление скрытых конфликтов в группе в процессе игры.
20. Определение настольных игр.
21. Игровой дизайн.
22. Понятие и особенности Т-игр.
23. Деловая игра.
24. Спринт-игра.
25. Роль ведущего в игре.
26. Понятие геймификации.
27. Критерии конструктивности дискуссии.
28. Критерии разработки игры.

Задания 2-го типа

1. Инструменты и технологии практической деятельности социального психолога.
2. Игротехника как уровень игры и специальность практического социального психолога.
3. Преимущества и функции игропрактики.
4. Различие игр и упражнений.
5. Признаки и достоинства игр.
6. Функции игры, ее воспитательные и образовательные аспекты.

7. Классификация игр по форме, по объекту и по результату.
8. Классификация игр в практической деятельности социального психолога.
9. Цели и прикладной эффект игр для личности, команды, заказчика и самого ведущего.
10. Дайте сравнительную характеристику народных форм реализации игровых программ (ярмарки, посиделки, гуляния и др.).
11. Дайте сравнительную характеристику исторических форм игровых программ: кроссворды, чайнворды, криптограммы и головоломки.
12. Дайте сравнительную характеристику современных форм игровых программ: интерактивные игры, ролевые, викторины, квесты.
13. Классификация игры-дискуссии.
14. Виды социальных игр.
15. Процесс игры-дискуссии и ее обсуждение.
16. Три фокуса создания игры: механика, техника и практика игр.
17. Краткая характеристика ролевых позиций в треугольнике С.Карпмана и выходы из него.
18. Сценарии игр по Э.Берну.
19. Виды сюжетов.
20. Виды сценариев сравнительная характеристика.
21. Классификация Т-игр.
22. Классификация ролевой игры.
23. Классификация настольных игр.
24. Классификация игроков.
25. Основные этапы игрофикации.
26. PBL и другие инструменты игрофикации.
27. Описание игры, скрипт ведущего, подготовка игрового набора.
28. Геймификация (игрофикация) в бизнесе.

Задания 3-го типа

1. Проведите деконструкцию 3-х игр: футбол, шашки, королевство.
2. Составьте техническое задание на разработку игры по известным параметрам.
3. На основе известной вам игровой механики предложите новую игру.
4. Как осуществляется диагностика проблем участников в процессе игры.
5. Придумайте игру для обратной связи участникам групповой дискуссии, используя следующие техники: ранжирование + голос.
6. Разработайте ролевую игру на основе предложенного кейса.
7. Разработайте викторину по теме «Игротехника»
8. Используя механику, один из фокусов создания игры, преобразуйте заданную игру.
9. Используя новый сценарий, преобразуйте заданную игру.

10. Используя сеттинг, преобразуйте заданную игру.
11. Предложите спринт-игру для знакомства людей друг с другом, используя следующие базовые инструменты: вертушка + визуализация.
12. Придумайте игру для обратной связи участникам групповой дискуссии, используя следующие техники: ранжирование + голос.
13. Создайте игровой набор из имеющихся подручных средств.
14. Предложите спринт-игру для знакомства людей с проблемой, используя следующие базовые инструменты: случайность + сбор банальностей.
15. Придумайте игру для обратной связи участникам групповой работы, используя следующие техники: метафора + тело.
16. Придумайте игру для обратной связи участникам бизнес-семинара, используя следующие техники: ранжирование + рисунок.
17. Разработайте карточную настольную игру, направленную на развитие эмоционального интеллекта.
18. Предложите спринт-игру для группового мышления, используя следующие базовые инструменты: оплюсовка по критерию + передача наработок другим.
19. Используя заданный алгоритм, набросайте проблемный сценарий для знакомства с конкретной темой по социальной психологии.
20. Используя заданный алгоритм, набросайте рекламный сценарий для знакомства с дисциплиной лидерство.
21. Предложите настольную игру, развивающую системное мышление.
22. Предложите настольную игру для диагностики и поиска решения семейных проблем.
23. Разработайте дидактическую игру, направленную на развитие эмоционального интеллекта.
24. Предложите спринт-игру для анимации мероприятий, используя следующие базовые инструменты: цикличность + работа в малых группах.
25. Предложите дидактическую игру, направленную на проверку усвоения профессиональной лексики.
26. Разработайте дидактическую игру для прояснения целей и ценностей участников игровой процедуры.
27. Используя заданный алгоритм, набросайте эмоциональный сценарий для ролевой игры.
28. Используя заданный алгоритм, предложите номерной сценарий для знакомства с конкретной темой по командообразованию.