

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственный университет»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Игротехники в практике социальной работы

Направление подготовки: 39.03.02 «*Социальная работа*»

Направленность: Организация и администрирование в сфере социальной
защиты населения

Квалификация выпускника: бакалавр

**Кострома
2023**

Рабочая программа дисциплины *«Игротехники в практике социальной работы»* разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом 39.02.03 «Социальная работа» № 76 от 05.08.2018 г. годы начало подготовки 2019.

Разработал: Скрыбина О. Б. доцент кафедры социальной работы, к.п.н.

Рецензент: Веричева Ольга Николаевна, кандидат педагогических наук, доцент

ПРОГРАММА УТВЕРЖДЕНА:

Заведующий кафедрой социальной работы:

Веричева О.Н., к.п.н., доцент

Протокол заседания кафедры № 10 от 10.04.2023г.

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цели изучения дисциплины - Формирование системы профессиональных представлений в области применения игротехники в сфере социальной защиты разных групп населения.

Задачи дисциплины:

- Освоить основы профессиональной работы игротехника;
- Сформировать представления о современных игротехнических практиках в социальной работе;
- Освоить базовые игротехнические практики;
- Научиться подбирать оптимальные игротехнические практики для решения конкретных социальных проблем получателя мер социальной поддержки.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины студент должен:

знать:

- Сущность и принципы построения современных игротехнических практик;
- Место и роль игротехнических практик в практике современной социальной работы;
- Алгоритм реализации базовых современных игротехнических практик;
- Этические основы реализации игротехнических практик в области практической социальной работы.

уметь:

-Подбирать вид и объем игротехнической практики в зависимости от проблемы получателя мер социальной поддержки

-Применять на практике базовые игротехнические технологии

-Организовывать игровые практики для различных групп населения – получателей мер социальной поддержки.

владеть навыками:

-Базовыми технологиями проведения игротехнических практик;

-Методами конструирования игротехнической практики;

-Методами организации профессиональной рефлексии и анализа игротехнических практик;

-Технологиями обучения персонала игротехническим практикам

освоить компетенции:

ПК-5 Способен к планированию, контролю и организации работы с персоналом, реализующим деятельность по социальной защите граждан

Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции

ИПК-1.1.

Применяет методы диагностики причин, ухудшающих условия жизнедеятельности граждан

ИПК-1.2.

Использует комплексные подходы оценки потребностей граждан в предоставлении социальных услуг, социального сопровождения, мер социальной поддержки и государственной социальной помощи.

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

«Игротехники в практике социальной работы» относится к дисциплинам по выбору; студенты изучают ее в 5, 8 и 9 семестрах. Дисциплина «Игротехники в практике социальной работы» имеет широкие межпредметные связи. Освоение дисциплины «Игротехники в практике социальной работы» опирается на теоретическую подготовку студентов по педагогике, психологии и ряду других дисциплин общепрофессионального блока учебного плана.

4. Объем дисциплины (модуля)

4.1. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием академических (астрономических) часов и виды учебной работы

Виды учебной работы	Очная форма	Заочная форма
Общая трудоемкость в зачетных единицах	3	3
Общая трудоемкость в часах	108	108
Аудиторные занятия в часах	24	12
Лекции	8	12
Практические (лабораторные) занятия	16	0
Практическая подготовка	4	4
Самостоятельная работа в часах	84	92
Вид итогового контроля (трудоемкость в зачетных единицах)	3 - 5	3 - 8

4.2. Объем контактной работы на 1 обучающегося

Виды учебных занятий	Количество часов	
	Очная форма	Заочная форма
Лекции	8	12
Практические занятия	16	0
Практическая подготовка	4	4
Лабораторные занятия	-	-
Консультации		
Зачет/зачеты	0,25	0,25
Экзамен/экзамены		
Курсовые работы		
Всего	24,25	12,25

5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам), с указанием количества часов и видов занятий

5.1 Тематический план учебной дисциплины очная форма обучения

№	Название раздела, темы	Все-го з.е/ час	Аудиторные занятия			Самостоятельная работа
			Лекции	Практические	Лабораторные	
1.	Введение в курс. Определение понятий.	14	1	2	-	11
2.	Основные аспекты подготовки к проведению игр.	13	1	2	-	10
3.	Классификация игр. Каталог игр.	14	1	2	-	11
4.	Психологические теории деловых игр и игротехнологий.	14	1	2	-	11
5.	Игра как социокультурный феномен.	13	1	2	-	10
6.	Общие черты социальной игровой технологии. Частное и общее определение деловой игры.	13	1	2	-	10
7.	Методологические принципы игры. Функции и задачи.	13	1	2	-	10
8.	Использование игровых технологий в современном социуме.	14	1	2	-	11
	итого	108	8	16	0	84

заочная форма обучения

№	Название раздела, темы	Все-го з.е/ час	Аудиторные занятия			Самостоятельная работа
			Лекции	Практические	Лабораторные	
1.	Введение в курс. Определение понятий.	14	1	-	-	12
2.	Основные аспекты подготовки к проведению игр.	13	2	-	-	11
3.	Классификация игр. Каталог игр.	14	1	-	-	12

4.	Психологические теории деловых игр и игротехнологий.	14	2	-	-	12
5.	Игра как социокультурный феномен.	13	1	-	-	11
6.	Общие черты социальной игровой технологии. Частное и общее определение деловой игры.	13	1	-	-	11
7.	Методологические принципы игры. Функции и задачи.	13	2	-	-	11
8.	Использование игровых технологий в современном социуме.	14	2	-	-	12
	итого	103	12	0	0	92

5.2. Содержание:

Тема 1. Психология игры.

1. Введение в курс. Определение понятий.
2. Основные аспекты подготовки к проведению игр.
3. Классификация игр.
4. Каталог игр.
5. Психологические теории деловых игр и игротехнологий.
6. Игра как социокультурный феномен.

Тема 2. Раздел основы педагогики игры.

1. Общие черты социальной игровой технологии. Частное и общее определение деловой игры.
2. Методологические принципы игры. Функции и задачи.
3. Классификация игр.

Тема 3. Практика игротехнологий.

1. Этапы развития игровой технологии.
2. Использование игровых технологий в современном социуме.
3. Игротехнологии в моделировании и прогнозировании.
4. Игровые технологии в организации и управлении.
5. Игротехнологии в психологии и педагогике.

6. Инноватика и инновационные игры.
7. Понятие игровой группы. Групповая динамика.

Тема 4. Игротехнологии в профессии и личностном развитии.

1. Профессиональная карьера как область использования игротехнологий.
2. Профессиональная карьера игротехника.
3. Личностные факторы в игротехнологиях.
4. Игротехнологии и пути личностного самосовершенствования.
5. Методические материалы для обучающихся по освоению дисциплины.

5.3. Практическая подготовка

Код, направление, направленность	Наименование дисциплины	Количество часов дисциплины, реализуемые в форме практической подготовки					
		Семестр	Всего	Лекции	Практ.	Лаб. раб.	С.р.
39.03.02 Социальная работа Организация и администрирование в сфере социальной защиты населения	Игротехники в практике социальной работы	очная форма обучения					
		8	4	-	4	-	-
		очно-заочная форма обучения					
		9	4	-	4	-	-
		заочная форма обучения					
		5	4	-	4	-	-

Код компетенции	Индикатор компетенции	Содержание задания на практическую подготовку по выбранному виду деятельности	Количество часов дисциплины, реализуемые в форме практической подготовки			
			Лекции	Практ.	Лаб. раб.	С.р.

<p>Способен к планированию, контролю и организации работы с персоналом, реализующим деятельность по социальной защите граждан</p>	<p>ИПК-5.1. Применяет методы планирования в сфере социальной работы</p>	<p>Обоснуйте роль и значение курса «Игротехники в практике социальной работы» для профессиональной подготовки специалистов по социальной работе.</p>	<p>-</p>	<p>4</p>	<p>-</p>	<p>-</p>
---	---	--	----------	----------	----------	----------

6.1. Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине (модулю)

№	Название раздела, темы	Задание	Методические рекомендации	Время выполнения		Форма контроля
				О	З	
1.	Психология игры.	Подготовить и провести 3-4 психотехнических упражнения тренинга сензитивности в условиях вашей профессиональной (учебной) деятельности. Сделать анализ своей работы в качестве тренера.	Для выполнения задания необходимо использовать материалы не менее трех учебников и учебных пособий. Это сделает сравнение объективным. Выявляя различия в подходах авторов необходимо обратить внимание на то, какую науку, область знаний представляет автор.	0 12	3 16	Выступление с информационным сообщением
2.	Раздел основы педагогики игры.	Подготовить и провести 2-3 ролевые игры тренинга (по выбору) в условиях вашей профессиональной (учебной) деятельности. Сделать анализ своей работы в качестве тренера.	<i>Подготовка информационного сообщения</i> — это работа по подготовке небольшого по объему устного сообщения для озвучивания на практическом занятии. Сообщаемая информация носит характер уточнения или обобщения, несет новизну, отражает современный взгляд по определенным проблемам. Оформляется задание письменно, оно может включать элементы наглядности (иллюстрации, демонстрацию). Регламент времени на озвучивание сообщения — до 5 мин.	12	16	Выступление с информационным сообщением
3.	Практика игротехнологий.	Определите общие признаки и различия между традиционными и	Для выполнения задания необходимо использовать материалы не менее трех учебников и учебных пособий. Это сделает сравнение объективным. Выявляя различия в	12	16	Выступление с информационным сообщением

		активными методами обучения. Провести наблюдение (сделать сравнительны анализ) за деятельностью педагога, использующего традиционный и интерактивный метод в обучении.	подходах авторов необходимо обратить внимание на то, какую науку, область знаний представляет автор.			
4.	Игротехнологии в профессии и личностном развитии.	Подготовьте план проведения семинарского занятия со студентами с использованием метода ролевой игры по развитию коммуникативных и организаторских качеств.	Для выполнения задания необходимо использовать материалы не менее трех учебников и учебных пособий. Это сделает сравнение объективным. Выявляя различия в подходах авторов необходимо обратить внимание на то, какую науку, область знаний представляет автор.	12	16	Выступление с информационным сообщением

6.2. Методические рекомендации студентам, изучающим дисциплину

Студенту настоятельно рекомендуется посещать лекции ввиду ограниченного количества литературы по данной тематике, постоянного обновления содержания лекций, большого объема наглядного и демонстрационного материала. За пропущенные лекции студент должен отчитаться перед преподавателем, представив реферат на пропущенную тему (4 листа на 1 пропущенное занятие).

Самостоятельная работа студента складывается из изучения материалов лекций и рекомендуемой литературы, подготовке к практическим работам по вопросам и заданиям, выданным преподавателям в конце лекции. Систематическая подготовка к практическим работам – залог накопления глубоких знаний и получения зачета по дисциплине. Готовиться к практическим работам следует не только теоретически. За период обучения необходимо овладеть навыками практического использования информационных технологий в отрасли, в частности, программных продуктов CAD, CAE.

Зачет преподавателем проводится для студентов, успешно освоивших дисциплину.

6.2. Тематика и задания для практических занятий

Тема 1. Психология игры.

1. Введение в курс. Определение понятий.
2. Основные аспекты подготовки к проведению игр.
3. Классификация игр.
4. Каталог игр.
5. Психологические теории деловых игр и игротехнологий.
6. Игра как социокультурный феномен.

Тема 2. Раздел основы педагогики игры.

1. Общие черты социальной игровой технологии. Частное и общее определение деловой игры.
2. Методологические принципы игры. Функции и задачи.
3. Классификация игр.

Тема 3. Практика игротехнологий.

1. Этапы развития игровой технологии.
2. Использование игровых технологий в современном социуме.
3. Игротехнологии в моделировании и прогнозировании.
4. Игровые технологии в организации и управлении.
5. Игротехнологии в психологии и педагогике.
6. Инноватика и инновационные игры.
7. Понятие игровой группы. Групповая динамика.

Тема 4. Игротехнологии в профессии и личностном развитии.

1. Профессиональная карьера как область использования игротехнологий.
2. Профессиональная карьера игротехника.
3. Личностные факторы в игротехнологиях.
4. Игротехнологии и пути личностного самосовершенствования.
5. Методические материалы для обучающихся по освоению дисциплины.

Вопросы к экзамену

1. Сущность и содержание активного социально-психологического обучения. Отличие активных методов обучения от традиционных.
2. Классификация методов активного социально-психологического обучения.
3. История развития методов активного обучения.
4. Традиционные методы психологического воздействия
5. Современные методы психологического воздействия: нейролингвистическое программирование, психосинтез.
6. Современные методы психологического воздействия: позитивная терапия, рационально-эмотивная терапия.
7. Методы психологического воздействия и их классификация: видеотренинг, ролевое обучение, групповой анализ самооценок, невербальные методики
8. Особенности организации и ведения групповой дискуссии.
9. Ролевая дискуссия, особенности организации и проведения.
10. Правила поведения участников, проблема межличностного взаимодействия и взаимопонимания в дискуссии.
11. Функция ведущего в групповой дискуссии, необходимые навыки и умения, личностные качества.
12. Требования к организации и проведению «мозгового штурма».
13. Способы и приемы стимулирования свободного и творческого мышления.
14. Модификации метода «мозгового штурма».
15. Методы развития творческого мышления. Теория решения изобретательских задач
16. Содержание работы баллинтовских групп. «Метод погружения».
17. Методика подготовки и проведения «интеллектуальной разминки».
18. Содержание и методика учебных занятий с использованием метода анализа конкретных ситуаций.
19. «Круглый стол» как метод группового обсуждения, содержание метода.
20. Ролевые игры: сущность, классификация, Цели и задачи ролевой игры.
21. Проведение сессии ролевой игры: этапы, основные техники, факторы, препятствующие реализации игры.
22. Роль как смыслообразующая единица ролевой игры. Психологическое содержание ролевого взаимодействия.

Примеры практических заданий

1. Составьте таблицу с достоинствами и недостатками работы обучаемых в группе и проведите сопоставительный анализ.
2. Обоснуйте роль и значение курса «Игротехники в практике социальной работы» для профессиональной подготовки специалистов по социальной работе.
3. Предложите по своему профилю ситуацию для обсуждения в студенческой аудитории по психологической проблематике.
- 4.

6.3. Тематика и задания для лабораторных занятий при наличии

Отсутствуют лабораторные занятия

6.4. Методические рекомендации для выполнения курсовых работ (проектов) при наличии

7. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

Основная литература

1. Матяш Н.В. Методы активного социально-психологического обучения. – М., 2010. – 96 с.

2. Лютова Е.К. Тренинг эффективного взаимодействия с детьми. – СПб., М., 2011. - 190с.

Дополнительная литература

1. Рамендик Д.М. Тренинг личностного роста: уч. пос.- М.: ФОРУМ, 2012.-184с. Доп. МО

2. Грецов А.Г. Тренинги развития с подростками: Творчество, общение, самопознание. – СПб.: Питер, 2012.-416с.

3. Харламова Т.М. Психология влияния: учебное пособие. Издательство: ФЛИНТА; МПСИ, 2011 <http://www.knigafund.ru/>

4. Маллаев Д.М., Гасанова Д.И. Теория и практика психотехнических игр: учебно-методическое пособие. Издательство: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2013 г. <http://www.knigafund.ru/>

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

- ЭБС «Университетская библиотека online»; путь доступа: www.biblioclub.ru;

- официальный сайт Министерства труда и социальной защиты РФ; путь доступа: www.rosmintrud.ru.

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

Для освоения дисциплины необходимы учебные аудитории, оснащенные учебной мебелью и доской (меловой, флипчатом), комплект мультимедиа-оборудования, видео-техника. компьютерный класс для электронного тестирования. Программное обеспечение: GNU LGPL v3+, свободно распространяемый офисный пакет с открытым исходным кодом.

Дисциплина реализуется с использованием средств дистанционного обучения на платформе LMS Костромского государственного университета.

Курс содержит следующие элементы:

- элемент «Лекции» в текстовом формате;

- элемент «Видеолекции», представляющий собой видеозапись лекция в ВКС с использованием инструментария ПО Zoom;

- элемент «Практические задания», обеспечивающий проведение практических занятий;

- элемент «Тесты», обеспечивающий контроль освоения лекционного материала;

- элемент «Учебно-методическое обеспечение дисциплины», включающий в себя рабочую программу дисциплины, рабочую тетрадь для практических занятий, рекомендованную литературу;

- элемент «Обратная связь с обучающимися», представленная инструментом Форум.