

# СИЛАБУС

навчальної дисципліни

## «Ігрові просвітницько-профілактичні технології у роботі з дітьми та молоддю»

2022-2023 навчальний рік

Освітня програма: «Соціальна робота та соціальна педагогіка».

Спеціальність: 231 Соціальна робота.

Галузь знань: 23 Соціальна робота.

Рівень вищої освіти: перший (бакалаврський).



<b>Викладач</b>	Петровська Катерина Володимирівна
<b>Посилання на сайт</b>	<a href="http://bdpu.org/faculties/fdsso/structure-fdsso/kaf-social-pedagogy/composition-kaf-social-pedagogy/petrovsyka/">http://bdpu.org/faculties/fdsso/structure-fdsso/kaf-social-pedagogy/composition-kaf-social-pedagogy/petrovsyka/</a>
<b>Контактний телефон</b>	-
<b>Е-mail викладача</b>	ev_petrovska@bdpu.org.ua
<b>Графік консультацій</b>	Щосереда з 14.00 до 15.00

### Обсяг курсу на поточний навчальний рік

Форма навчання	Кількість кредитів\годин	Лекції	Семінарські заняття	Самостійна робота	Звітність
денна	3\90	8	8	74	залік
заочна		8	4	78	

**Семестр:** ІІІ семестр

**Мова навчання:** українська.

**Ключові слова:** ігрова діяльність, настільні ігри, профілактика, просвіта, діти та молодь.

**Мета курсу:** сформувати готовність майбутніх соціальних працівників і педагогів до використання ігрової діяльності у розв'язанні соціально-педагогічних проблем різних категорій клієнтів.

**Предмет курсу:** теоретико-практичні основи організації ігрової діяльності соціальним працівником у роботі з різними категоріями клієнтів.

### Програмні компетентності:

**ЗК-6** Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

**ЗК-8** Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

**СК-18** Здатність до генерування нових ідей та креативності у професійній сфері.

### Результати навчання:

**ПР-1** Здійснювати пошук, аналіз і синтез інформації з різних джерел для розв'язування професійних завдань і встановлювати причинно-наслідкові зв'язки між соціальними подіями та явищами.

**ПР-7** Використовувати спеціалізоване програмне забезпечення у ході розв'язання професійних завдань.

**ПР-9** Використовувати відповідні наукові дослідження та застосовувати дослідницькі професійні навички у ході надання соціальної допомоги.

### Зміст курсу:

#### Тема 1. Науково-історичні засади ігрової діяльності.

**Теоретичні засади ігрової діяльності.** Історія розвитку теорії гри. Соціально-психологічна характеристика та сутність основних видів ігрової діяльності. Класифікація ігор. Основні характеристики сучасних ігрових соціально- педагогічних технологій (технологія ділових ігор, технологія конструювання творчих справ, технологія рольових ігор, шоу-технології).

**Гра у виховній діяльності підрастаючого покоління.** Соціально-психологічні й педагогічні функції гри. Основні характеристики сучасних ігрових технологій. Значення гри в працях відомих вітчизняних та закордонних психологів та педагогів (історія та сучасність).

#### Тема 2. Ігротерапія в соціальній роботі.

**Ігрова терапія як метод соціальної роботи з різними категоріями клієнтів.** Ігрова терапія в соціальній роботі: визначення, основні поняття. Сучасні методи ігрової терапії у соціальній роботі з дітьми шкільного віку. Вимоги до діяльності соціального працівника, що працює

в напрямку ігрової терапії. Роль гри в соціально-педагогічній роботі з дорослими та особами літнього віку.

**Використання методик ігрової терапії при роботі з дітьми та молоддю.** Основні напрями ігрової терапії. Основні функції ігрової терапії та ігротерапевта. Побудова ігрового заняття.

### **Тема 3. Ігри в просвітницько-профілактичній роботі соціального працівника.**

**Використання гри під час здійснення соціально-педагогічної роботи з різними категоріями отримувачів соціальних послуг.** Значення та особливості застосування настільних просвітницько-профілактичних ігор в роботі з дітьми у складних життєвих обставинах. Застосування настільних просвітницько-профілактичних ігор, спрямованих на протидію негативним явищам в освітньому середовищі.

**Специфіка ігрової діяльності в системі соціально-педагогічної роботи.** Класифікація настільних просвітницько-профілактичних ігор. Алгоритм підготовки та проведення настільних просвітницько-профілактичних ігор. Переваги та ризики використання настільних просвітницько-профілактичних ігор в соціально-педагогічній роботі.

### **Тема 4. Ігри в корекційній роботі соціального працівника.**

#### **4.1.-4.2 Використання гри в корекційній роботі з дітьми та молоддю.**

Особливості корекційного впливу гри в роботі соціального педагога та соціального працівника. Ігри в корекційній роботі з молодшими школярами з соціальної адаптації до шкільного навчання (відхилень у поведінці), з фізичного і психічного здоров'я школярів. Ігри в корекційно-розвивальній роботі з дітьми з особливими освітніми потребами. Використання гри в корекційній роботі з профорієнтації. Ігри в корекційній роботі, спрямованій на формування самооцінки, прагнення до саморозвитку, самопізнання, самоствердження і самореалізації. Обдаровані діти: ігри в корекційній роботі з ними. Напрями ігрової корекції в роботі з дітьми з проблемних сімей. Особливості застосування ігор в корекційній роботі, спрямованій на встановлення контактів дітей та підлітків з оточенням, розвиток їхніх комунікативних умінь, по встановленню між особистісних стосунків у класному колективі, з вироблення навичок спільної діяльності.

### **Тема 5. Геймифікація партисипації. Гра як інструмент залучення.**

**Використання окремих елементів ігор у неігрових практиках.** Гра як інструмент: що таке геймифікація? Технологія геймифікації та ігрофікації. Діяльність культурної організації «Play the City», компанії з розробки ігор для модерзації міських питань.

**Геймифікація як засіб для дослідження, освіти, покращення міського середовища та організації взаємодії між різними суб'єктами.** Технологія створення геймифікації (основні етапи). Особливості використання ігор для залучення(партисипації): настільні ігри; онлайн-ігри; рольові ігри; гібридні ігри.

### **Тема 6. Використання в соціальній роботі інтелектуальних вікторин, квестів.**

**Використання квестів в навчанні та вихованні.** З історії виникнення квест-технології. Характеристика квест-технології. Види навчальних квестів. Веб-квест як різновид квест-технології. Сутність технології веб-квест. Класифікація веб-квестів за Б.Доджем. Особливості застосування інноваційних технологій: проведення квест-ігор і веб-квестів. Історія, структура та особливості проведення різних типологій квестів, їх переваги перед традиційними засобами навчання та виховання. Приклади використання технології квестів.

**Методи навчання:** викладення теоретичного матеріалу з використанням опорного мультимедіа-конспекту; постановка проблемних питань, застосування міні-дискусії, виконання пошукових і творчих завдань із використанням теоретичного матеріалу; робота малих творчих груп; самостійний пошук необхідної довідкової інформації в різноманітних електронних ресурсах; консультації викладача. Семінарські заняття у формі тренінгів, дебатів, аналізу кейсів, а також написання самостійної роботи та участь у діловій грі.

**Політика курсу:** заняття проводяться у формі дискусій, мозкових штурмів; висловлювання власної точки зору заохочується; роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку (50% від можливої максимальної кількості балів за вид діяльності балів); перескладання модулів відбувається за наявності поважних причин (наприклад, лікарняний); списування під час контрольних робіт заборонені (в т.ч. із використанням мобільних девайсів); мобільні пристрої дозволяється використовувати лише під час он-лайн тестування та підготовки практичних завдань під час заняття; відвідування занять є обов'язковим компонентом оцінювання; за об'єктивних причин (хвороба, працевлаштування, міжнародне стажування) навчання може відбуватись в он-лайн формі за погодженням із керівником курсу.

**Технічне й програмне забезпечення/обладнання, наочність:** мультимедійне обладнання, інтерактивні дошки, ноутбук.

## Система оцінювання та вимоги:

### Поточний контроль Денна форма

Тема 1.					
Лекційне заняття	Семінарське заняття	Самостійна робота	Індивідуально-дослідні завдання	Тестування за темою	Підсумкові бали
відвідування – 1	-	9	10	5	25
Тема 2.					
відвідування – 0,5	відвідування – 0,5 теоретична частина – 5 практичні завдання – 3	5	6	5	25
Тема 3.					
відвідування – 0,5	відвідування – 0,5 теоретична частина – 5 практичні завдання – 3	3	6	5	25
Тема 4.					
-	відвідування – 1 теоретична частина – 5 практичні завдання – 3	5	6	5	25
Тема 5.					
відвідування – 1	-	9	10	5	25
Тема 6.					
-	відвідування – 1 теоретична частина – 5 практичні завдання – 3	5	6	5	25
<b>Загалом</b>					150
<b>Підрахунок</b>					
Середнє арифметичне 150 \ 3 кредити = 50 балів максимум / 25 мінімум					

### Заочна форма

Тема 1.					
Лекційне заняття	Семінарське заняття	Самостійна робота	Індивідуально-дослідні завдання	Тестування за темою	Підсумкові бали
відвідування – 1	-	9	10	5	25
Тема 2.					
відвідування – 0,5	відвідування – 0,5 теоретична частина – 5 практичні завдання – 3	3	6	5	25
Тема 3.					
відвідування – 1	-	9	10	5	25
Тема 4.					
-	відвідування – 1 теоретична частина – 5 практичні завдання – 3	5	6	5	25
Тема 5.					
відвідування – 1	-	9	10	5	25
Тема 6.					
-	-	10	10	5	25
<b>Загалом</b>					150
<b>Підрахунок</b>					
Середнє арифметичне 150 \ 3 кредити = 50 балів максимум / 35 мінімум					

Поточний контроль здійснюється за результатами усіх виконаних завдань, передбачених планами семінарських, самостійних, індивідуальних робіт тощо. Нарахування рейтингових балів здійснюється відповідно до критеріїв оцінювання (не пізніше ніж за тиждень після проведення семінарського заняття), систематизованих для кожного з видів робіт та представлено на електронній навчальній платформі Moodle БДПУ.

### Підсумковий контроль

Допуск до підсумкового контролю здійснюється якщо здобувач вищої освіти набрав прохідний бал (35 балів). Підсумковий контроль здійснюється в усній формі (відповіді на перелік запропонованих питань). Загальна кількість балів за вивчений курс обчислюється таким чином: підраховується кількість балів, набраних під час поточного контролю за всіма заліковими кредитами, та ділиться на загальну кількість кредитів (визначається середній арифметичний бал). Потім до отриманого показника додаються бали, набрані під час заліку. Підсумкова кількість балів визначається за формулою:

$$m = \frac{3K_1 + 3K_2 + 3K_3 + 3K_4}{n} + 50 = 100$$

де  $m$  – кількість набраних балів за вивчений курс;  
 $n$  – кількість залікових кредитів;  
 50 балів – залік.

Поточний контроль						Залік	Сума
Тема 1		Тема 2		Тема 3			
1.1	1.2	2.1	2.2	3.1	3.2	50	100
25		25		25			
Тема 4		Тема 5		Тема 6			
4.1	4.2	5.1	5.1	6.1	6.1		
25		25		25			
Середнє арифметичне за поточну роботу							

## Шкала оцінювання ЄКТС

Сума балів за всі види навчальної діяльності	
90-100	A
78-89	B
65-77	C
58-64	D
50-57	E
35-49	FX
1-34	F

### Список рекомендованих джерел:

#### Базова

1. Войцях Т. В. Ігрові технології, як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти. – Черкаси: Черкаський ОПОПП, 2014. 92 с.
2. Войцях Т. В. Ігрові технології. Просвітницько-профілактичні ігри. К.: *Бібліотека “Шкільного світу”*, 2015. 144с.
3. Енциклопедія для фахівців соціальної сфери / за заг. ред. І. Звереві. 2-ге вид. Київ, Сімферополь: Універсум, 2013. С. 504-509.
4. Журавель Т. В. Настільні ігри у програмах формування здорового способу життя серед вихованців спеціальних закладів для дітей України [Електронний ресурс] Режим доступу : [http://www.volunteer.kiev.ua/pages/146-nastln\\_gri\\_u\\_programah\\_fszh](http://www.volunteer.kiev.ua/pages/146-nastln_gri_u_programah_fszh)
5. Ігрові технології навчання [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://vschool2.org.ua/teacher/pedag-teh/igrovi>
6. Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти: навч.-метод. посіб. / автор.-упоряд. Т.В. Войцях. Черкаси : Черкаський ОПОПП, 2014. 92 с.
7. Настільні ігри [електронний ресурс]. Режим доступу: [http://www.volunteer.kiev.ua/pages/151-nastln\\_gri](http://www.volunteer.kiev.ua/pages/151-nastln_gri)
8. Сокол І.М. Впровадження квест-технології в освітній процес: навч. посібник. Запоріжжя: Акцент Інвест-трейд, 2013. 87с
9. Сосюра М.О. методичні рекомендації з підготовки та проведення профілактичного квесту / К. М. Перепьолкіна, М.О. Сосюра. Х.: «Радуга», 2016. 32 с.
10. Туришева Л. В. Корекційна робота соціального педагога. Ігри та вправи. Х.: Основа, 2012. 127 с.

#### Допоміжна

1. «Країна Здоров'я, або Велика подорож»: пізнавальна гра для дітей: [методичні рекомендації та інструкція до гри ] / Журавель Т. В., Лях Т. Л., Нікітіна О. М. К.: Всеукраїнський громадський центр «Волонтер», 2011. 20 с.
2. Веб-квест як педагогічна технологія: посібник для формування нових знань і навичок щодо використання сучасних ІТ-технологій [Електронний ресурс] / укладач І.М. Блідар. Режим доступу: [http://licey.kr.ua/images/metod\\_rob/Публікації/Посібник%20Веб-квести.pdf](http://licey.kr.ua/images/metod_rob/Публікації/Посібник%20Веб-квести.pdf)
3. Журавель Т. В., Лях Т. Л., Нікітіна О. М. Настільна просвітницько профілактична гра «Володар кілець»: методичні рекомендації та інструкція до гри. Київ: Всеукраїнський громадський центр «Волонтер», 2011. 15 с.
4. Журавель Т. В., Лях Т. Л., Нікітіна О. М., Сереева К. В. Настільна просвітницько-профілактична гра «Стоп насильству!»: методичні рекомендації та інструкція до гри. Київ: Видавничо-поліграфічна компанія «ОБНОВА», 2011. 20 с.
5. Лях Т. Л. Використання коміксів у профілактично-виховній роботі: [ методичні рекомендації ] / за заг. ред. І. Д. Звереві. К.: Український фонд «Благополуччя дітей», 2011. 14 с. ( В рамках проекту «Попередження торгівлі людьми шляхом розвитку соціальної роботи та мобілізації громад»).
6. Нікітіна О. М., Лях Т. Л., Журавель Т. В. Гра «Галопом по Європах» [Електронний ресурс]. Режим доступу: [https://childfund.org.ua/Uploads/Files/books\\_pdf/instruction\\_galopom\\_gam\\_e.pdf?fbclid=IwAR0gcgprJiB8FbYE3iSTT5dQDbuuPtM1zMYSVeIKcIwoBVbmVWcYy5xIRwg](https://childfund.org.ua/Uploads/Files/books_pdf/instruction_galopom_gam_e.pdf?fbclid=IwAR0gcgprJiB8FbYE3iSTT5dQDbuuPtM1zMYSVeIKcIwoBVbmVWcYy5xIRwg).
7. Нікітіна О. М., Лях Т. Л., Журавель Т. В. Гра «Рожеві окуляри» [Електронний ресурс]. Режим доступу: [https://childfund.org.ua/Uploads/Files/books\\_pdf/instruction\\_pinc\\_game.pdf?fbclid=IwAR17UzodlRcFRphBkHGdZPMYQD84UYbrbJuLo5DXMFm8rYGA99bsqPkuXw](https://childfund.org.ua/Uploads/Files/books_pdf/instruction_pinc_game.pdf?fbclid=IwAR17UzodlRcFRphBkHGdZPMYQD84UYbrbJuLo5DXMFm8rYGA99bsqPkuXw).
8. Психолого-педагогічна профілактична гра «Пан або пропав»: [методичні рекомендації та інструкція до гри] / Каневська Н. М., Войцях Т.В./ за заг. ред. Войцях Т.В. Черкаси, 2013. 10 с.
9. Створення навчальних настільних ігор в дитячо-підліткових групах // Сайт для співробітників і добровольців СО НКО, педагогів та інших фахівців по організації навчальних і дозвіллевих занять з дітьми та підлітками із застосуванням технології створення навчальних настільних ігор. АНО "Балтійський центр соціальних інновацій", 2017-2019 [Електронний ресурс]. Режим доступу : <https://htboardgames.ru/index.php>

#### Інформаційні ресурси

1. Бібліотека БДПУ <http://edu.bdpu.org>
2. Сайт БДПУ <http://bdpu.org>
3. Медіатека ФДССО.
4. Електронна підтримка навчання Moodle <https://edu.bdpu.org/login/index.php>.