

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ФИЛОСОФИИ И ЮРИДИЧЕСКОЙ ПСИХОЛОГИИ

Рабочая программа дисциплины (модуля)
ИГРОПРАКТИКИ

Направление и направленность (профиль)
37.03.01 Психология. Психология

Год набора на ОПОП
2024

Форма обучения
очно-заочная

Владивосток 2024

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Игропрактики» составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 37.03.01 Психология (утв. приказом Минобрнауки России от 29.07.2020г. №839) и Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры (утв. приказом Минобрнауки России от 06.04.2021 г. N245).

Составитель(и):

*Самойличенко А.К., старший преподаватель, Кафедра философии и юридической психологии,
Aleksandr.Samoylichenko92@vvsu.ru*

Утверждена на заседании кафедры философии и юридической психологии от 13.05.2024 ,
протокол № 6

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий кафедрой (разработчика)

Черемискина И.И.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ	
Сертификат	1575498158
Номер транзакции	0000000000CEAAF9
Владелец	Черемискина И.И.

1 Цель, планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Цель дисциплины - сформулировать готовность применять игровые технологий в профессиональной деятельности

Задачи:

1. изучение возможностей применения игровых методик для психологической практики, а также развития личностных ресурсов клиентов;
2. анализ различных игровых моделей и этапов проектирования игровой активности с целью использования в психологической практике;
3. изучение особенностей применения игровых моделей для работы с различными типами клиентов (дети, подростки, взрослые) и при различных психологических запросах;
4. формирование навыков интеграции игровых технологий в психологические консультации, тренинги и коррекционные программы.

Планируемыми результатами обучения по дисциплине (модулю), являются знания, умения, навыки. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы, представлен в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции, формируемые в результате изучения дисциплины (модуля)

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции	Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине		
			Код результата	Формулировка результата	
37.03.01 «Психология» (Б-ПС)	ПКВ-2 : Способен оказывать консультационные услуги отдельным лицам и (или) группам, попавшим в трудную жизненную ситуацию, или субъективно так ее воспринимающим, а также с целью повышения психологической культуры общества	ПКВ-2.1к : Выбирает способы оказания консультационных услуг в соответствие с типом запроса	РД1	Знание	принципов организации игрового процесса в психологическом консультировании и коррекционной работе
			РД2	Навык	проектирования игр и игровых элементов для коррекционной и консультативной работы с клиентами
			РД3	Навык	анализа существующих игр и методик с точки зрения их применимости в психологической практике
			РД4	Умение	формулировать и адаптировать игровые элементы для психологической работы в зависимости от типа запроса клиента

2 Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Дисциплина входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений Блока 1 "Дисциплины" и обеспечивает формирование общепрофессиональных компетенций.

3. Объем дисциплины (модуля)

Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу с обучающимися (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Общая трудоемкость дисциплины

Название ОПОП ВО	Форма обучения	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс (ЗФО, ОЗФО)	Трудо-емкость	Объем контактной работы (час)					СРС	Форма аттес-тации	
					(З.Е.)	Всего	Аудиторная					Внеауди-торная
				лек.			прак.	лаб.	ПА			КСР
37.03.01 Психология	ОЗФО	Б1.ДВ.Б	5	5	80	24	20	0	1	35	100	Э

4 Структура и содержание дисциплины (модуля)

4.1 Структура дисциплины (модуля) для ОЗФО

Тематический план, отражающий содержание дисциплины (перечень разделов и тем), структурированное по видам учебных занятий с указанием их объемов в соответствии с учебным планом, приведен в таблице 3.1

Таблица 3.1 – Разделы дисциплины (модуля), виды учебной деятельности и формы текущего контроля для ОЗФО

№	Название темы	Код ре-зультата обучения	Кол-во часов, отведенное на				Форма текущего контроля
			Лек	Практ	Лаб	СРС	
1	Понятие игры	РД1, РД4	6	5	0	25	
2	Психология игры	РД3	6	5	0	25	
3	Дизайн игровой системы	РД1, РД2, РД4	6	5	0	25	
4	Игропрактика и игротехника	РД3	6	5	0	25	семинар
Итого по таблице			24	20	0	100	

4.2 Содержание разделов и тем дисциплины (модуля) для ОЗФО

Тема 1 Понятие игры.

Содержание темы: История игры. Игры, игротехники, игротехнологии. Значение игр. Виды и цели игр. Основные элементы игры и её структура. Ловушка – понятие и виды. Действия игры – определение, виды и особенности. Классификация игр. Степени игр. Игры первой степени. Игры второй степени. Игры третьей степени. Формула игры. Драматический треугольник С. Карпмана. .

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: лекция и практика.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: изучение первоисточников.

Тема 2 Психология игры.

Содержание темы: Психологическое и биологическое значение игры. Игра детей и взрослых. Игра в теории деятельности. Осознанность и неосознанность игры. Социальность и асоциальность игры. Творческое начало игр – спонтанность, непредсказуемость, многовариантность. Игровое воздействие на актора. Принцип отражения экономической деятельности в деловых играх. Культурные, социальные и личностные принципы игры. Правила игры. Ролевые игры. Игровые роли. Понятие игровой реальности. Игроки реальности. Передача игрового опыта. Игровой процесс и мотивация. Игровой результат и вознаграждение.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: лекция, практика.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: работа с первоисточниками.

Тема 3 Дизайн игровой системы.

Содержание темы: Основные элементы игры. Понятие игрового процесса. Дизайн процесса. Понятие проблемы. Метафоры игр. Понятие игрока. Игровые циклы. Инструменты игры.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: лекция, практика.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: работа с первоисточниками.

Тема 4 Игропрактика и игротехника.

Содержание темы: Первые деловые игры. Игры второго поколения (открытый тип- свободные игры). Третий этап – возникновение инновационных игр (открытые - регламентированные). Мыслительный и обучающий тренинги в игровой форме. Специфика использования игр в социально-экономической сфере (производство, управление). Понятие модели. Создание идеальных моделей в деловых играх. Правила создания идеальных моделей и образов потребного будущего. Функции игры в психотерапевтической практике. Функции игры в педагогической практике. Игра, как метод изучения группы и отдельных ее индивидов. Игра, как механизм сплочения группы в коллектив. Групповая динамика. Игры в командообразовании.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: лекция, практика.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: работа с первоисточниками.

5 Методические указания для обучающихся по изучению и реализации дисциплины (модуля)

5.1 Методические рекомендации обучающимся по изучению дисциплины и по обеспечению самостоятельной работы

Рекомендации по изучению дисциплины

Успешное освоение дисциплины предполагает активную работу студентов на всех занятиях аудиторной формы: *лекционные и практические занятия*, выполнение аттестационных мероприятий, эффективную самостоятельную работу.

В процессе изучения дисциплины студенту необходимо ориентироваться на самостоятельную проработку лекционного материала, подготовку к *практическим* занятиям, выполнение практических работ, самостоятельное изучение некоторых разделов курса.

Рекомендации по организации СРС

Самостоятельная работа студента является ведущей формой деятельности для приобретения умений самообразования и реализации своих жизненных планов. Под самостоятельной работой студента в программе подразумевается внеаудиторная самостоятельная работа как планируемая учебная, учебно-исследовательская работа студентов, выполняемая во внеаудиторное время по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия. Данная форма обучения осуществляется по таким заданиям преподавателя, выполнение которых требует активной мыслительной деятельности. В частности, в рамках настоящей программы в качестве самостоятельной работы студентов используется обязательная и контролируемая. В качестве результатов обязательной самостоятельной работы выступают доклады, сообщения, проекты, результаты исследований и теоретического анализа. Результаты контролируемой самостоятельной работы- ответы на контрольные вопросы.

Контрольные вопросы для самостоятельной оценки качества освоения учебной дисциплины

Дают студенту возможность оперативной оценки своей подготовленности по данной теме и определения готовности к изучению следующей темы. Контрольные вопросы направлены на то, чтобы студент смог усвоить понятийный аппарат учебной дисциплины, смог воспроизвести фактический материал, раскрыть причинно-следственные, временные связи, а также мог выделять главное, сравнивать, доказывать, конкретизировать, обобщать и систематизировать знания:

1. Дефиниции игры с позиции культуры, философии, медицины. Игра: социальна или асоциальна?
2. Каковы общие черты социальной? игровой? технологии?
3. Дайте частное и общее определение игры.
4. Каковы исторические предпосылки становления игры как социальной? технологии?

5. Как связано историческое развитие института власти (религия, политика) с формированием манипуляторной? технологии управления поведением индивида и масс?
6. Каковы особенности исторического восприятия обществом ребенка? Охарактеризуйте технологии воздействия игры на личность.
7. Каковы функции игры? Назовите задачи игры.
8. Выделите различные подходы в классификации игр. Каковы основные проблемы классификации игр.
9. Какова специфика использования игр в социально-экономической? сфере?
10. Какова специфика использования игр в психотерапии?
11. Назовите особенности игры в педагогическое? практике.
12. Охарактеризуйте функции игры в педагогической практике.
13. Что такое система? Дайте определение системного подхода. Дайте определение игры с точки зрения системного знания.
14. Какое значение имеют понятие модель и моделирование в теории деловых игр?
15. Выделите особенности организации как органической части модели деловой игры. Назовите варианты структуры процесса творческой деятельности.
16. Каковы процессы групповой? динамики?
17. Выделите особенности общения в игре. Каковы особенности ритма и эмоции? в игре?

5.2 Особенности организации обучения для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

При необходимости обучающимся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (по заявлению обучающегося) предоставляется учебная информация в доступных формах с учетом их индивидуальных психофизических особенностей:

- для лиц с нарушениями зрения: в печатной форме увеличенным шрифтом; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением тифлосурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями слуха: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением сурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные задания, консультации и др.

6 Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

В соответствии с требованиями ФГОС ВО для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений планируемым результатам обучения по дисциплине (модулю) созданы фонды оценочных средств. Типовые контрольные задания, методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков, а также критерии и показатели, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, представлены в Приложении 1.

7 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

7.1 Основная литература

1. Авдулова, Т. П. Психология игры : учебник для вузов / Т. П. Авдулова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 232 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-05718-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/539875> (дата обращения: 22.07.2024).

2. Бобченко, Т. Г. Психологические тренинги: основы тренинговой работы : учебное пособие для вузов / Т. Г. Бобченко. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 132 с. —

(Высшее образование). — ISBN 978-5-534-12444-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542916> (дата обращения: 22.07.2024).

7.2 Дополнительная литература

1. Гладилина, И. П., Геймификация обучения и повышение квалификации специалистов в сфере закупок в условиях цифровизации. : монография / И. П. Гладилина, А. О. Молоканова, В. В. Кадышевич, ; под общ. ред. И. П. Гладилиной. — Москва : Русайнс, 2022. — 71 с. — ISBN 978-5-4365-8899-5. — URL: <https://book.ru/book/942704> (дата обращения: 17.07.2024). — Текст : электронный.

2. Игровая школа мышления : Учебно-методическая литература [Электронный ресурс] : НИЦ ИНФРА-М, 2017 - 128 - Режим доступа: <https://znanium.com/catalog/document?id=302158>

3. Кашапов, М. М. Психология творческого мышления : учебное пособие / М.М. Кашапов. — Москва : ИНФРА-М, 2024. — 436 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Высшее образование). — DOI 10.12737/22371. - ISBN 978-5-16-019262-8. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/2102699> (дата обращения: 23.07.2024). — Текст : электронный.

4. Липская (Первый автор). РЕСУРСЫ МЕТАФОРЫ В ИЗУЧЕНИИ ШКОЛЬНЫХ СТРАХОВ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ [Электронный ресурс] : М.: Флинта, Наука, 2014 - 144 - Режим доступа: <https://lib.rucont.ru/efd/291671>

5. Малорощило, Л.Н. ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ / Р.Н. Разяпова; Л.Н. Малорощило. — : [Б.и.], 2016. — 84 с. : ил. — URL: <https://lib.rucont.ru/efd/490691> (дата обращения: 18.07.2024)

6. Невежин В.П. Теория игр. Примеры и задачи : Учебное пособие [Электронный ресурс] : Издательство ФОРУМ, 2022 - 128 - Режим доступа: <https://znanium.com/catalog/document?id=386797>

7.3 Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", включая профессиональные базы данных и информационно-справочные системы (при необходимости):

1. Образовательная платформа "ЮРАЙТ"

2. Электронная библиотечная система «РУКОНТ» - Режим доступа: <https://lib.rucont.ru/>

3. Электронная библиотечная система ZNANIUM.COM - Режим доступа: <https://znanium.com/>

4. Электронно-библиотечная система "BOOK.ru"

5. Электронно-библиотечная система "ZNANIUM.COM"

6. Электронно-библиотечная система "РУКОНТ"

7. Open Academic Journals Index (ОАИ). Профессиональная база данных - Режим доступа: <http://oaji.net/>

8. Президентская библиотека им. Б.Н.Ельцина (база данных различных профессиональных областей) - Режим доступа: <https://www.prlib.ru/>

9. Информационно-справочная система "Консультант Плюс" - Режим доступа: <http://www.consultant.ru/>

8 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля) и перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения

Основное оборудование:

- Монитор Samsung LCD 17" 710V
- Мультимедийный комплект № 2 в составе: проектор Casio XJ-M146, экран 180*180, крепление потолочное

- Проектор Casio XJ-V2 (комплект)

Программное обеспечение:

- Microsoft Office 2010 Standart

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

КАФЕДРА ФИЛОСОФИИ И ЮРИДИЧЕСКОЙ ПСИХОЛОГИИ

Фонд оценочных средств
для проведения текущего контроля
и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

ИГРОПРАКТИКИ

Направление и направленность (профиль)
37.03.01 Психология. Психология

Год набора на ОПОП
2024

Форма обучения
очно-заочная

Владивосток 2024

1 Перечень формируемых компетенций

Название ОПОП ВО, со кращенное	Код и формулировка компетенции	Код и формулировка индикатора достижения компетенции
37.03.01 «Психология» (Б-ПС)	ПКВ-2 : Способен оказывать консультационные услуги отдельным лицам и (или) группам, попавшим в трудную жизненную ситуацию, или субъективно так ее воспринимающим, а также с целью повышения психологической культуры общества	ПКВ-2.1к : Выбирает способы оказания консультационных услуг в соответствие с типом запроса

Компетенция считается сформированной на данном этапе в случае, если полученные результаты обучения по дисциплине оценены положительно (диапазон критериев оценивания результатов обучения «зачтено», «удовлетворительно», «хорошо», «отлично»). В случае отсутствия положительной оценки компетенция на данном этапе считается несформированной.

2 Показатели оценивания планируемых результатов обучения

Компетенция ПКВ-2 «Способен оказывать консультационные услуги отдельным лицам и (или) группам, попавшим в трудную жизненную ситуацию, или субъективно так ее воспринимающим, а также с целью повышения психологической культуры общества»

Таблица 2.1 – Критерии оценки индикаторов достижения компетенции

Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине			Критерии оценивания результатов в обучении
	Код ре- з- та	Ти- п ре- з- та	Результат	
ПКВ-2.1к : Выбирает способы оказания консультационных услуг в соответствие с типом запроса	РД 1	Зн- ан- ие	принципов организации игрового процесса в психологическом консультировании и коррекционной работе	корректность применения принципов организации игрового процесса в контексте психологической работы
	РД 2	На- вы- к	проектирования игр и игровых элементов для коррекционной и консультативной работы с клиентами	самостоятельность и профессионализм при разработке игровых элементов для различных типов психологических запросов
	РД 3	На- вы- к	анализа существующих игр и методик с точки зрения их применимости в психологической практике	корректность выбора и обоснование использования игр в психологической практике
	РД 4	У- ме- ни- е	формулировать и адаптировать игровые элементы для психологической работы в зависимости от типа запроса клиента	самостоятельность и точность формулировки игровых элементов в контексте психологического запроса

Таблица заполняется в соответствии с разделом 1 Рабочей программы дисциплины (модуля).

3 Перечень оценочных средств

Таблица 3 – Перечень оценочных средств по дисциплине (модулю)

Контролируемые планируемые результаты обучения		Контролируемые темы дисциплины	Наименование оценочного средства и предствление его в ФОС	
			Текущий контроль	Промежуточная аттестация
Очно-заочная форма обучения				
РД1	Знание : принципов организации игрового процесса в психологическом консультировании и коррекционной работе	1.1. Понятие игры	Собеседование	Список вопросов
		1.3. Дизайн игровой системы	Собеседование	Список вопросов
РД2	Навык : проектирования игр и игровых элементов для коррекционной и консультативной работы с клиентами	1.3. Дизайн игровой системы	Собеседование	Список вопросов
РД3	Навык : анализа существующих игр и методик с точки зрения их применимости в психологической практике	1.2. Психология игры	Собеседование	Список вопросов
		1.4. Игропрактика и игротехника	Собеседование	Список вопросов
РД4	Умение : формулировать и адаптировать игровые элементы для психологической работы в зависимости от типа запроса клиента	1.1. Понятие игры	Собеседование	Список вопросов
		1.3. Дизайн игровой системы	Собеседование	Список вопросов

4 Описание процедуры оценивания

Качество сформированности компетенций на данном этапе оценивается по результатам текущих и промежуточных аттестаций при помощи количественной оценки, выраженной в баллах. Максимальная сумма баллов по дисциплине (модулю) равна 100 баллам.

Таблица – Распределение баллов по видам учебной деятельности

Вид учебной деятельности	Оценочное средство		
	Вопросы к зачёту	Собеседование	Итого
Лекции			0
Лабораторные занятия			0
Практические занятия		80	80
Самостоятельная работа			0
ЭОС			0
Промежуточная аттестация	20		20
Итого	20	80	100

Сумма баллов, набранных студентом по всем видам учебной деятельности в рамках дисциплины, переводится в оценку в соответствии с таблицей.

Сумма баллов по дисциплине	Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенции
от 91 до 100	«зачтено» / «отлично»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций, обнаруживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, усвоил основную литературу и знаком с дополнительной литературой, рекомендованной программой, умеет

		свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой, свободно оперирует приобретенными знаниями, умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.
от 76 до 90	«зачтено» / «хорошо»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.
от 61 до 75	«зачтено» / «удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: в ходе контрольных мероприятий допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие отдельных знаний, умений, навыков по некоторым дисциплинарным компетенциям, студент испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
от 41 до 60	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	У студента не сформированы дисциплинарные компетенции, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков.
от 0 до 40	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	Дисциплинарные компетенции не сформированы. Проявляется полное или практически полное отсутствие знаний, умений, навыков.

5 Примерные оценочные средства

5.1 Вопросы к зачету

1. Дефиниции игры с позиции культуры, философии, медицины.
2. Игра как феномен бытия и феномен культуры.
3. Осознанные и неосознанные игры.
4. Исторические предпосылки игры как социальной технологии.
5. Религия как игра.
6. Игра и педагогика.
7. Игра и психология.
8. Методологические принципы игры.
9. Функции и задачи игры.
10. Концептуальный подход к классификации игр.
11. Профессионально - методический подход к классификации игр.
12. Профессионально - технологический подход к классификации игр.
13. Научно - методологический подход к классификации игр.
14. Первые деловые игры в России и за рубежом.
15. Игры второго поколения.
16. Фазы развития деловых игр в Америке.
17. Игры третьего поколения.
18. Специфика использования игр в социально - экономической сфере.
19. Специфика использования игр в психотерапии.
20. Игра и ее функции в педагогической практике.
21. Системный подход в современных игровых технологиях.
22. Модель и моделирование в теории деловых игр.
23. Организация в игре.
24. Игра как одна из форм организации творческого процесса в группе.
25. Конфликт и игра.
26. Характеристики группы.
27. Процессы групповой динамики.
28. Основные стили общения.
29. Игровые пространства общения.
30. Ритм и эмоции в игре.

Краткие методические указания

Студенту методом рандомизации достаются 3 вопроса из списка. Студент готовится к ответу на данные вопросы в течении 15 минут. Во время подготовки запрещено использование информационных средств связи, конспектов, учебных пособий.

Шкала оценки

Оценка	Баллы	Описание
зачтено	18-20	Оценка «отлично» ставится, если студент полно излагает материал (отвечает на вопрос), дает правильное определение основных понятий; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры не только из учебника, но и самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно с точки зрения норм литературного языка.
зачтено	15-17	Оценка «хорошо» ставится, если студент дает ответ, удовлетворяющий тем же требованиям, что и для оценки «отлично», но допускает 1–2 ошибки, которые сам же исправляет, и 1–2 недочета в последовательности и языковом оформлении излагаемого.
зачтено	11-14	Оценка «удовлетворительно» ставится, если студент обнаруживает знание и понимание основных положений данной темы, но излагает материал неполно и допускает неточности в определении понятий или формулировке выводов; не умеет достаточно глубоко и доказательно обосновать свои суждения и привести свои примеры; излагает материал непоследовательно и допускает ошибки в языковом оформлении излагаемого.
не удовлетворительно	0-10	Оценка «неудовлетворительно» ставится, если студент обнаруживает незнание большей части соответствующего вопроса, допускает ошибки в формулировке определений и выводов, искажающие их смысл, беспорядочно и неуверенно излагает материал. Оценка «неудовлетворительно» свидетельствует о недостатках в подготовке, которые являются серьезным препятствием к успешному овладению последующим материалом.

5.2 Примерный перечень вопросов по темам

Тема 1: Понятие игры

1. Простые вопросы:

1. Что такое игра с точки зрения психологии и культуры?
2. Какие основные элементы включает в себя игра?
3. Какое значение имеют игры в обществе?
4. Какие существуют виды игр?
5. Что такое "ловушка" в игре, и какие виды ловушек существуют?

2. Средний уровень:

6. Как классифицируются игры по степени сложности? 7. Чем отличаются игры первой, второй и третьей степени? 8. В чем заключается формула игры? 9. Что такое "драматический треугольник" по Карпману, и как он связан с игрой? 10. Как различаются цели игр в зависимости от их типа?

3. Сложные вопросы:

11. Какое место в структуре игры занимают действия игрока, и в чем их особенности? 12. Объясните, как структура игры влияет на её развитие и результат. 13. Приведите примеры игр каждой из трех степеней сложности и объясните, как они работают. 14. Каковы основные элементы драматического треугольника Карпмана и их применение в играх? 15. Проанализируйте связь между элементами игры и её возможным исходом.

Тема 2: Психология игры

1. Простые вопросы:

1. Какое биологическое значение имеет игра для человека?
2. Чем отличается игра взрослых от игры детей?
3. Как осознанность и неосознанность проявляются в игровом процессе?
4. Что такое "игровая реальность"?
5. В чем заключается творческое начало игры?

2. Средний уровень:

6. Как игра отражает социальные и культурные принципы общества? 7. Какие ролевые игры существуют, и как они отличаются по структуре? 8. Как игровой процесс

мотивирует участников? 9. Как принцип экономической деятельности отражается в деловых играх? 10. Как передается игровой опыт от одного участника к другому?

3. **Сложные вопросы:** 11. Объясните социальные и асоциальные аспекты игр на примере конкретной игровой ситуации. 12. В чем заключается игровое воздействие на акторов и участников игры? 13. Каковы правила игры, и как они влияют на игровое поведение участников? 14. Какова роль игрового результата и вознаграждения в мотивации участников? 15. Проанализируйте, как игровые элементы могут быть использованы для психологической работы с клиентом.

Тема 3: Дизайн игровой системы

1. **Простые вопросы:**
1. Что такое игровой процесс?
2. Какие основные элементы включает дизайн игры?
3. Что такое метафора игры?
4. Какое значение имеет понятие проблемы в дизайне игры?
5. Что такое игровой цикл?
2. **Средний уровень:** 6. Какие этапы включает в себя дизайн игрового процесса? 7. Чем отличается дизайн процесса от содержания игры? 8. Какую роль играют метафоры в создании игровой системы? 9. В чем заключается понятие "игрока" с точки зрения дизайнера игровой системы? 10. Как связаны инструменты игры с её механикой и целями?
3. **Сложные вопросы:** 11. Объясните влияние игрового цикла на вовлеченность участников в игру. 12. Проанализируйте, как дизайн проблемы влияет на успех или неудачу игрока. 13. Как взаимодействуют элементы игры для создания целостного игрового опыта? 14. Приведите пример игры с удачным дизайном процесса и объясните, что делает её эффективной. 15. Проанализируйте роль инструментов игры в достижении игровых целей.

Тема 4: Игропрактика и игротехника

1. **Простые вопросы:**
1. Что такое деловая игра?
2. Чем отличаются игры первого и второго поколения?
3. Что такое инновационные игры третьего поколения?
4. Какие функции выполняет игра в психотерапевтической практике?
5. В чем заключается роль игры в педагогике?
2. **Средний уровень:** 6. Как игры могут использоваться в социально-экономической сфере? 7. Что такое идеальная модель в деловых играх? 8. Какова роль игр в процессе командообразования? 9. Какие правила необходимо соблюдать при создании моделей будущего в играх? 10. Какие игровые механизмы могут способствовать сплочению группы?
3. **Сложные вопросы:** 11. Проанализируйте, как групповая динамика влияет на процесс игры в коллективе. 12. Как деловые игры могут использоваться для решения конкретных управленческих задач? 13. Объясните, как игровые техники могут быть интегрированы в психотерапевтическую работу с клиентами. 14. Приведите пример игры, которая способствует командообразованию, и опишите её динамику. 15. Как использование идеальных моделей в играх способствует развитию управленческих и социально-экономических навыков участников?

Краткие методические указания

С целью контроля и подготовки студентов к изучению новой темы вначале каждой практической занятии преподавателем проводится индивидуальный или фронтальный устный опрос (собеседование) по выполненным заданиям предыдущей темы. Также устное собеседование проводится во время практических занятий в качестве дополнительного испытания при недостаточности результатов тестирования. Вопросы опроса не должны выходить за рамки объявленной для данного занятия темы.

Собеседование - это развернутый ответ студента, который должен представлять собой связанное, логически последовательное сообщение на заданную тему, должен показывать умение студента раскрывать тему, применять определения, грамотно использовать терминологию. Критериями

оценивания являются: полнота и правильность ответа, степень осознанности и понимания изученного материала, логика изложения материала, корректное языковое оформление ответа.

Шкала оценки

Оценка	Баллы	Описание
зачтено	4	Оценка «отлично» ставится, если студент полно излагает материал (отвечает на вопрос), дает правильное определение основных понятий; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры не только из учебника, но и самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно с точки зрения норм литературного языка.
зачтено	3	Оценка «хорошо» ставится, если студент дает ответ, удовлетворяющий тем же требованиям, что и для оценки «отлично», но допускает 1–2 ошибки, которые сам же исправляет, и 1–2 недочета в последовательности и языковом оформлении излагаемого.
зачтено	2	Оценка «удовлетворительно» ставится, если студент обнаруживает знание и понимание основных положений данной темы, но излагает материал неполно и допускает неточности в определении понятий или формулировке выводов; не умеет достаточно глубоко и доказательно обосновать свои суждения и привести свои примеры; излагает материал непоследовательно и допускает ошибки в языковом оформлении излагаемого.
не удовлетворительно	0-1	Оценка «неудовлетворительно» ставится, если студент обнаруживает незнание большей части соответствующего вопроса, допускает ошибки в формулировке определений и выводов, искажающие их смысл, беспорядочно и неуверенно излагает материал. Оценка «неудовлетворительно» свидетельствует о недостатках в подготовке, которые являются серьезным препятствием к успешному овладению последующим материалом.