

**Силабус курсу**  
**СУЧАСНІ ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ**

**Освітній ступінь:** бакалавр

**Галузь знань:** 03 Гуманітарні науки

**Спеціальність:** 033 Філософія

**Освітньо-професійна програма** «Аналітика суспільних процесів»

**Кількість кредитів** – 4

**Рік підготовки, семестр** – II рік, IV семестр

**Компонент освітньої програми:** вибірковий

**Дні занять:** згідно з розкладом занять

**Консультації:** Очні консультації: вівторок 14.10-15.40,  
ауд. 31А

Онлайн-консультації: у Viber групі курсу кожного дня  
з 17-00 до 18-00 год.

**Мова викладання:** українська



<b>Керівник курсу:</b>	Кандидат філософських наук, викладач кафедри філософії та суспільних наук – Тимків Ірина Михайлівна
<b>Контактні телефони викладача:</b>	+380687710064
<b>Е-mail викладача:</b>	tymkiv@tnpu.edu.ua
<b>Сторінка викладача</b>	<a href="http://tnpu.edu.ua/faculty/history/timk-v-rina-mikhayl-vna.php">http://tnpu.edu.ua/faculty/history/timk-v-rina-mikhayl-vna.php</a>
<b>Сторінка курсу в Moodle</b>	<a href="https://elr.tnpu.edu.ua/course/view.php?id=3644">https://elr.tnpu.edu.ua/course/view.php?id=3644</a>

**Анотація дисципліни**

«Сучасні ігрові технології» є вибірковим освітнім компонентом при підготовці фахівців першого бакалаврського освітнього рівня. Майбутнім професіоналам навчальна дисципліна дасть глибоке розуміння теорії сучасних ігрових технологій та можливостей її застосування у практичній діяльності. Навчальна дисципліна знайомить студентів із визначенням поняття «гра», «ігрові технології», їхнім зародженням та розвитком, критеріями та різновидами класифікації, ігровими технологіями як методом навчання, вдосконалення конкретних вмінь та навичок, можливостями розробки та реалізації ігрових технологій (гейміфікація, трансформаційні психологічні ігри, економічні, політичні та маніпулятивні ігри), можливостями використання ігрових технологій у аналітичній діяльності.

**Мета курсу:** формування у здобувачів вищої освіти таких компетентностей, як здатність володіти методологією та теоріями сучасних ігрових технологій в організації освітнього процесу; здатність правильно обирати та організовувати гру для досягнення поставленої цілі, використовувати ігрові технології у майбутній професійній діяльності.

**Основні завдання:** формуванні в студентів комплексної системи теоретичних знань та практичних вмінь використовувати сучасні ігрові технології у різних сферах суспільного життя; оволодіння ними навиками організації тимблдингу у створенні корпоративної культури, зміцненні міжособистісних стосунків серед членів команди.

**Зміст дисципліни** «Сучасні ігрові технології» розроблено на основі відповідних положень щодо підготовки фахівців спеціальності 033 Філософія освітньо-професійної програми «Аналітика суспільних процесів».

### Навчальний контент:

Години			Тема	Результати навчання	Завдання
Лекц.	Сем.	Сам.р.			
<b>Змістовий модуль І.</b>					
<b>Гра як метод навчання</b>					
1	2	5	1. Історія виникнення ігор	Знати основні теоретичні підходи до визначення понять «гра», «ігрові технології» в економічному, політичному, суспільному, соціальному, освітньому та культурному контекстах. Розуміти процес і значення зародження ігор, їхню роль у первісному суспільстві. Характеризувати ігрові традиції Давньої Греції, Олімпійські ігри, ігри періоду Середньовіччя, українські народні ігри, давньоруські ігрові традиції, козацькі ігри, національно-патріотичні ігри.	Питання, обговорення, тести
1	2	6	2. Типологізація ігор	Розуміти критерії класифікації ігор (мотиваційний, змістово-процесуальний, організаційний, за рівнем проблемності або комунікативної взаємодії); типи педагогічних ігор, особливості методики та технології їхньої організації.	Питання, обговорення, презентації
2	2	6	3. Гра як метод навчання	Знати етапи організації гри у педагогіці: підготовчий, процес гри, оцінювання ступеня активності, аналіз/самоаналіз, підведення підсумків; основні принципи організації гри: відсутність примусу, динаміка, підтримання ігрової атмосфери, взаємозв'язок ігрової та неігрової діяльності, переходу від найпростіших ігор до складних ігрових форм; функції ігор: спонукальна, комунікабельна, самореалізації, розвивальна, розважальна, діагностична, корекційна	Питання, обговорення, кейси
2	2	6	4. Популярні методики ігрового навчання	Розуміти методику раннього розвитку Марії Монтесорі, методику ефективного вивчення іноземної мови Глена Домана, методику інтелектуального, практичного та художнього розвитку у Вальдорфській школі,	Питання, обговорення

				програму прискореного навчання дітей Макото Шичіда, методику виховання талантів Сініті Судзукі, методики та стратегії НУШ. Розуміти значення коучингу в роботі аналітика.	
2	2	6	5. Ігрові технології навчання як одна з форм роботи ВНЗ	Знати основні типи ігор-вправ, що є поширеними формами навчального процесу у вузі: кросворди, ребуси, вікторини, ігрові дискусії, ігрові ситуації, рольові та ділові ігри, методологію та логіку їх проведення.	Питання, обговорення, тести
<p align="center"><b>Змістовий модуль 2.</b>  <b>Розробка та реалізація ігрових технологій</b></p>					
2	2	6	6. Феномен гейміфікації	Характеризувати гейміфікацію (ігрофікацію) як спосіб впливу на людську поведінку, завдання, принципи game-based learning, функції та роль онлайн ігор. Визначати компоненти навчальної діяльності на основі гри: когнітивна взаємодія (інтелектуальна обробка), афективна взаємодія (обробка та регулювання емоцій), поведінкова взаємодія (жести, вчинки, рухи), соціокультурна взаємодія.	Питання, обговорення, кейси
2	2	6	7. Настільні психологічні (трансформаційні) ігри	Оволодіти методологією проведення настільних психологічних ігор. Знати їх різновиди (універсальні, спеціальні), функції: розвиток критичного та творчого мислення, вміння співпрацювати та взаємодіяти у соціумі, формування комунікативних навичок, гнучкості та ініціативності, продуктивності, лідерства та фінансової грамотності	Питання, презентації, дискусія, кейси
2	2	6	8. Розвиток мовної креативності за допомогою гри	Оволодіти ігровими технологіями, котрі розвивають здатність за мінімальний час знаходити максимально точні й ефективні мовні засоби для результативного спілкування з людиною будь-якого віку, інтелектуального рівня, матеріального й соціального статусу. Розглянути мовну	Питання, обговорення, кейси

				креативність як здатність людини легко й вільно аргументувати, впливати на людей і вести їх за собою	
2	2	5	9. Використання арт-терапевтичних засобів у сучасних ігрових технологіях	Вміти інтегровувати арт-терапевтичні практики(фототерапію, танцювально-рухову та музикотерапію, казкотерапію, екотерапію) у ігрові технології	Питання, обговорення, кейси, творче завдання
2	2	5	10. Економічні ігри	Розуміти суть та переваги використання економічних ігор, ділові та бізнес ігри, етапи створення та проведення економічної гри, принципи конструювання ділової гри, можливість подальшого вдосконалення гри; спрямування всіх елементів гри на розв'язання конкретної проблеми, методики проведення економічних ігор	Питання, обговорення, кейси
1	2	5	11. Ігри у колективі	Освоїти ігри, що ґрунтуються на техніках групової арт-терапії і допомагають виявити групову динаміку, групові ролі та очікування, можливу перспективу групового розвитку	Творче завдання, обговорення
1	2	5	12. Гра як інструмент тимбілдингу	Характеризувати феномен тимбілдингу, формування навичок командної роботи, командного духу та команди як основні компоненти процесу командотворення, умови ефективності екстремального, інтелектуального, творчого та програмного тимбілдингу, популярні вправи для тимбілдингу	Творче завдання
2	2	5	13. Політичні ігри. Гра як елемент масової маніпуляції	Розуміти інструменти і методи формування та коректування громадської думки, особливості Використання соціальних мереж для формування потужного дестабілізаційного контенту. Характеризувати методи політичного іміджмейкінгу, політичного вербування, технології масових маніпуляцій (маніпулятор, жертва маніпуляцій, «психологія натовпу), менеджмент та маркетинг в сучасних виборчих кампаніях	Питання, обговорення, творче завдання

### Формування загальних та фахових компетенцій:

Індекс в матриці	Програмні компетентності
	<b>Загальні компетентності</b>
ЗК1	Здатність до абстрактного мислення, аналізу і синтезу.
ЗК 3	Здатність до пошуку та аналізу інформації з різних джерел.
ЗК 4	Здатність бути критичним і самокритичним.
ЗК 5	Здатність до проведення аналітичних і наукових досліджень на відповідному рівні.
ЗК 9	Здатність до міжособистісної взаємодії та роботи в команді.
ЗК 10	Здатність до самоорганізації та автономної роботи
ЗК 11	Цінування та повага різноманітності й мультикультурності.
ЗК 12	Здатність діяти на підставі етичних міркувань (мотивів) та академічної доброчесності
ЗК 14	Здатність до діалогу та співпраці з представниками інших професійних груп різного рівня, з експертами в інших галузях знань/видах діяльності
	<b>Спеціальні (фахові) компетентності</b>
ФК 6	Здатність здійснювати інтелектуальну, логіко-мисленнєву діяльність, спрямовану на вирішення практичних завдань
ФК 7	Здатність викладати міркування послідовно, логічно, систематично й аргументовано та робити ґрунтовні смислові узагальнення, висновки
ФК 12	Здатність дотримуватися в професійній діяльності норм інтелектуальної доброчесності, професійної етики та культури.
ФК 14	Здатність брати участь в інтелектуальних дискусіях на засадах діалогу, відкритості й толерантності; вміння обирати ефективну стратегію комунікативної поведінки та спілкування у процесі професійної діяльності.
ФК16	Здатність самостійно планувати, організовувати та здійснювати аналітичне дослідження з елементами наукової новизни та практичної значущості у різних галузях суспільного життя.

### Програмні результати навчання:

<b>ПРН 4</b>	Аналізувати та коментувати літературу з філософської, соціокультурної, загальногуманітарної та суспільної проблематики
<b>ПРН 11</b>	Вміти аналізувати міркування, різні види інформації, факти, статистичні дані, робити ґрунтовні смислові узагальнення, висновки, прогнози та надавати рекомендації.
<b>ПРН 13</b>	Критично оцінювати власну позицію та знання, порівнювати і перевіряти отримані результати.
<b>ПРН 14</b>	Уникати симуляцій, плагіату та інших виявів академічної недоброчесності у сфері аналітичної діяльності або навчання.
<b>ПРН 15</b>	Мати навички ведення інтелектуальних дискусій на засадах діалогу, відкритості й толерантності і вирішення можливих конфліктних ситуацій та вміння планувати, організовувати й аналізувати міжособистісну

	взаємодію у процесі професійної комунікації
<b>ПРН 16</b>	Вміти застосовувати загальногуманітарні, філософські, політичні й економічні знання в різних сферах життєдіяльності
<b>ПРН 18</b>	Ефективно працювати з інформацією: добирати необхідну інформацію з різних джерел, зокрема з фахової літератури і електронних баз та критично аналізувати, класифікувати, систематизувати й інтерпретувати її.
<b>ПРН 20</b>	Розуміти сучасні економічні процеси, аналізувати і прогнозувати ринкові явища на основі застосування фундаментальних принципів, теоретичних знань і прикладних навичок та вміти розробляти й підтримувати інноваційні проєкти, стартапи.

### Основні джерела

1. Айламазьян А.М. Актуальні методи виховання і навчання: ділова гра. М.: Владос-прес, 2000.
2. Андрушко Л., Єфімова С. Львів-Мюнхен. Навчання дітей методами Марії Монтессорі . Психолог. 2004. №17. С. 30.
3. Аніщенко О. В. Глен Доман про ранній розвиток людського потенціалу. Проблеми та перспективи формування національної гуманітарно-технічної еліти. Харків : НТУ «ХПІ», 2010. Вип. 27 (31) : V Кримські педагогічні читання «Педагогіка вищої школи 21-го століття та формування національної гуманітарно-технічної еліти» : в 3 ч. Ч. 2. С. 209–215.
4. Бондар В. І., Ільченко А. М. Психолого-педагогічні основи розвитку дітей в системі М. Монтессорі: Навчальний посібник. Полтава: РВВ ПДАА, 2009. 252 с.
5. Караван Ю. В. Нетрадиційні форми лекцій у вищій школі. [Електронний ресурс]. Режим доступу. <http://nauka.zinet.info/15/karavan.php>
6. Вербитська А. А., Борисова Н. В. Методологічні рекомендації з проведення ділових ігор М., 2004.
7. Вачугов Д. Д., Кислякова Н. А. Практикум по менеджменту: деловые игры: Учеб. пособие. М.: Высшая шк., 1998. 176 с.
8. Гейзінга, Й. Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури. К.: Основи, 1994. 250 с.
9. Економіка підприємства: ділові ігри, ситуації та імітаційні задачі: Навч.-метод. посіб. Г. О. Швиданенко, І. М. Репіна, І. А. Іванов, О. А. Москаленко. К.: КНЕУ, 2006. 120 с.
10. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. 360 с.
11. Лебедева Т. Ділові ігри для ділових людей. Журнал «Час і думка» Одеса, 2007.
12. Кузьмінський А. І. Педагогіка вищої школи / А. І. Кузьмінський. 2-ге видання, стереотипне. К.: Знання, 2011. 486 с.
13. Методика ігрових занять: Навч. посібник. П. М. Олійника. К.: Вища шк., 1992. 213 с.
14. Ніколаєнко С. М. Якість вищої освіти в Україні: погляд в майбутнє. С. М. Ніколаєнко. Вища школа. 2006. № 2. С. 3–22.
15. Ньюстром Дж. У., Скэннел Эдвард Е. Деловые игры и современный бизнес: Пер. с англ. М.: Бином, 1997. 144 с.
16. П'ятакова Г.П., Заячківська Н.М. Сучасні педагогічні технології та методика їх застосування у вищій школі. Львів : Видавничий центр ЛНУ імені Івана Франка, 2003. 55 с.
17. Романовський О. Г., Шаполова В. В., Квасник О. В., Гура Т. В. Психологія тимбілдингу: навчальний посібник. Харків : «Друкарня Мадрид», 2017. 92 с.
18. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. М.: Народное образование, 1998. 256 с.
19. Стернин И.Г. Деловая игра как инструмент развития корпоративной культуры [Електронний ресурс]. Режим доступу. <http://www.corpculture.ru/content/delovaya-igra-kak-instrument-razvitiya-korporativnoi-kultury> 21/12/2012)
20. Хохлова Т.П. Организационное поведение: учеб пособие. М.: Магистр, 2009. 509 с.
21. Хруцкий Е. А. Организация проведения деловых игр. М.: Высш. шк., 1991. С. 5–19.



### Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	A	відмінно	зараховано
85-89	B	добре	
75-84	C		
64-74	D	задовільно	
60-64	E		
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	F	незадовільно з обов’язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов’язковим повторним вивченням дисципліни

#### Пререквізити курсу

Ефективність засвоєння змісту дисципліни значно підвищиться, якщо здобувач паралельно опановуватиме курси «Економічна теорія», «Психологія мас», «Форми соціальної взаємодії», «Сучасні інформаційні технології», «Філософія культури»

#### Формат дисципліни:

Формат дисципліни змішаний (blended): до очного навчання додається електронний супровід дисципліни в системі Moodle. Blended Learning – викладання курсу передбачає поєднання традиційних форм аудиторного навчання з елементами дистанційного навчання, в якому використовуються спеціальні інформаційні технології, інтерактивні елементи, онлайн-консультування тощо.