

**МІНІСТЕРСТВО ВНУТРІШНІХ СПРАВ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

ВНУТРІШНІХ СПРАВ
Кафедра соціології та психології
Факультет № 6

РОБОЧА ПРОГРАМА

навчальної дисципліни «**Психологія гри**» вибіркового компоненту освітньої програми першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

053 Психологія (практична психологія)
(для денної та заочної форми навчання)

Харків 2020

ЗАТВЕРДЖЕНО

Науково-методичною радою
Харківського національного
університету внутрішніх справ
Протокол від 23.09.2020 р. № 9

СХВАЛЕНО

Вченою радою факультету № 6
Протокол від 16.09.2020 р. № 6

ПОГОДЖЕНО

Секцією Науково-методичної ради
ХНУВС з гуманітарних та соціально-
економічних дисциплін
Протокол від 18.09.2020 р. № 5

Розглянуто на засіданні кафедри соціології та психології (протокол від 07.09.2020 р. №9)

Розробники:

1. Доцент кафедри соціології та психології, кандидат психологічних наук, доцент
Твердохвалова Ю.Л.

Рецензенти:

1. Доцент кафедри психології факультету № 7 Національного аерокосмічного університету ім. М.Є. Жуковського «Харківський авіаційний інститут», кандидат психологічних наук, доцент Старовойт Т.П.

2. Доцент кафедри соціології та психології факультету № 6 Харківського національного університету внутрішніх справ, кандидат психологічних наук, доцент Чіпіга Л.П.

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Шифри та назви галузі знань, код та назва спеціальності, ступень вищої освіти	Характеристика навчальної дисципліни
Кількість кредитів ECTS 5 Загальна кількість годин 150 Кількість тем 12	05 соціальні та поведінкові науки; 053 Психологія; Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти	Навчальний курс 4 Семестр 7 Вид контролю: залік
Розподіл навчальної дисципліни за видами занять:		
денна форма навчання		заочна форма навчання
Лекції 32; Семінарські заняття 0; Практичні заняття 32; Лабораторні заняття 0; Самостійна робота 86; Індивідуальні завдання: Курсова робота немає Реферати (тощо) немає		Лекції 12; Семінарські заняття 0; Практичні заняття 12; Лабораторні заняття 0; Самостійна робота 126; Індивідуальні завдання: Курсова робота немає Реферати немає

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Метою викладання дисципліни «Психологія гри» є ознайомлення студентів з принципами та особливостями діяльності психолога в організаціях, знайомство з теорією ігор і ігропрактикою, оволодіння практичними навичками підготовки та керівництва грою; методиками планування, організації та проведення ігрових та тренінгових занять; формування цілісного наукового світогляду, адекватного вирішення складних етичних проблем, що стоять перед практичним психологом, оволодіння методами ігротерапії; техніками, стратегіями і особливостями проведення ігор, специфіку діяльності ігротренерів та психологічні можливості навчання та психокорекції за допомогою ігор різних типів.

Основними **завданнями** вивчення дисципліни «Психологія гри» є дати студентам глибокі і систематизовані знання про:

- основні теорії та підходи до розуміння принципів ігрової діяльності;
- сучасних уявленнях про предмет;
- методи контролю, впливу і взаємодії в грі, з метою побудови команди та засвоєння навичок командної роботи в організації;
- значення професійної діяльності фахівця-ігротехніка і ігротренера в організації.

- історії ігротехнік і ігротехнологій,
- морально-етичні норми роботи практичного психолога,
- основних ігрових методах надання психологічної допомоги та корекції,
- теорії та практики проведення ігор, виявлення і врахування особливостей діяльності ігротехніків,
- «режисурі соціальних ігор»,
- про різні прийоми і методи ігротерапії.

Міждисциплінарні зв'язки: вивчення даного курсу базується на знаннях основних положень загальної психології, практичної психології, вікової та педагогічної психології, диференційної психології.

Очікувані результати навчання: у результаті вивчення курсу здобувач повинен знати:

- основні поняття та категорії ігровий психології,
- методи ігрової психології,
- історію ігротерапії,
- основні проблеми діяльності фахівця-ігротехніка і ігротренера і суміжних дисциплін (психологія управління, керівництво організацією, процеси групової динаміки).

вміти:

- надання експертної соціальної та психологічної допомоги співробітникам організації,
- розробка моделі діяльності фахівця-ігротехніка і ігротренера в організації,
- проведення соціальних досліджень,
- працювати з літературою з даної тематики,
- виділяти основний зміст досліджуваної теми,
- використовувати отримані знання та вміння в роботі з клієнтами,
- застосовувати ігротехніки в практичній діяльності.

Програмні компетентності, які формуються при вивченні навчальної дисципліни:		
Інтегральна компетентність		І. Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у сфері психології, що передбачають застосування основних психологічних теорій та методів та характеризуються комплексністю і невизначеністю умов.
Загальні компетентності (ЗК)	ЗК-4	Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.
	ЗК-5	Здатність бути критичним і самокритичним.
	ЗК-8	Навички міжособистісної взаємодії.
	ЗК-9	Здатність працювати в команді.
Спеціальні (фахові, предметні)	СК-3	Здатність до розуміння природи поведінки, діяльності та вчинків.

компетентності (СК)	СК-6	Здатність самостійно планувати, організовувати та здійснювати психологічне дослідження.
	СК-7	Здатність аналізувати та систематизувати одержані результати, формулювати аргументовані висновки та рекомендації.
	СК-8	Здатність організовувати та надавати психологічну допомогу (індивідуальну та групову).
	СК-9	Здатність здійснювати просвітницьку та психопрофілактичну діяльність відповідно до запиту.
	СК-11	Здатність дотримуватися норм професійної етики.
	ФСК-13	Здатність до розроблення та реалізації психологічної корекції в залежності від потреб конкретних індивідів та груп.
	ФСК-14	Здатність розробляти та реалізовувати психотерапевтичні, психореабілітаційні та адаптаційні заходи, спрямовані на відновлення психологічного і психічного здоров'я громадян, які перебувають у кризі.

3. Програма навчальної дисципліни

Тема №1. Введення у психологію гри.

Визначення понять. Ігри, ігротехники, ігротехнології. Значення ігор. Пастка - поняття і види. Дії гри - визначення, види та особливості.

Тема №2. Основні аспекти підготовки до проведення ігор.

Антитези - зовнішнє звільнення від гри. Уникнення брехні. Контракти. Укладення контракту і його структура. Особливості ігор.

Тема №3. Класифікація ігор.

Ступені ігор. Ігри першого ступеня. Ігри другого ступеня. Ігри третього ступеня. Формула гри. Драматичний трикутник С. Карпмана.

Тема №4. Каталог ігор.

Ігри маленьких дітей. Сімейні гри. Адміністративні або чиновні гри. Ігри з самим собою.

Тема №5. Психологічні теорії ділових ігор та ігротехнологій.

Психологічне та біологічне значення гри. Не дозволяйте дітям бавитися і дорослих. Походження ігор в людській культурі. Гра в теорії діяльності. Усвідомленість і неусвідомленість гри. Соціальність і асоціальність гри. Творче початок ігор - спонтанність, непередбачуваність, багатоваріантність.

Тема №6. Етапи розвитку ігрової технології.

Перші ділові ігри. Ігри другого покоління (відкритий тип-вільні гри). Третій етап - виникнення інноваційних ігор (відкриті - регламентовані).

Тема №7. Використання ігрових технологій в сучасному соціумі.

Розумовий і навчальний тренінги в ігровій формі. Специфіка використання ігор у соціально-економічній сфері (виробництво, управління).

Тема №8. Ігрові технології.

Поняття моделі. Створення ідеальних моделей в ділових іграх. Правила створення ідеальних моделей і образів потрібного майбутнього. Організаційна культура та ігрові технології. Функції гри в психотерапевтичній практиці. Функції гри у педагогічній практиці.

Тема №9. Поняття ігрової групи. Групова динаміка.

Гра, як метод вивчення групи і окремих її індивідів. Гра, як механізм згуртування групи в колектив. Групова динаміка. Ігри в командоутворення.

Тема №10. Професійна кар'єра як область використання ігротехнологій.

Кар'єра і ігротехнологічний репертуар. Коучинг і ігрові технології.

Тема №11. Особистісні чинники в ігротехнологіях.

Особисті ігротехнології і деформація керівника і фахівця. Маніпулювання. Несвідомі гри.

Тема №12. Ігротехнології та шляхи особистісного самовдосконалення.

Використання ігротехнологій для самодослідження і особистісного розвитку. Зміна правил гри в процесі особистісного зростання. Акмеологічні тренінги та

ігротехнології. Створення ідеальної моделі своєї особистості «Я в майбутньому». Футуропрактика.

4. Структура навчальної дисципліни

4.1.1. Розподіл часу навчальної дисципліни за темами (денна форма навчання)

Номер та назва навчальної теми	Кількість годин, відведених на вивчення навчальної дисципліни						Вид контролю
	Всього	з них:					
		лекції	Семінарські	Практичні	Лабораторні	Самостійна	
Тема №1. Введення у психологію гри.	10	2	-	2	-	6	
Тема №2. Основні аспекти підготовки до проведення ігор.	10	2	-	2	-	6	
Тема №3. Класифікація ігор.	10	2	-	2	-	6	
Тема №4. Каталог ігор.	10	2	-	2	-	6	
Тема №5. Психологічні теорії ділових ігор та ігротехнологій.	12	2	-	2	-	8	
Тема №6. Етапи розвитку ігрової технології.	10	2	-	2	-	6	
Тема №7. Використання ігрових технологій в сучасному соціумі.	16	4	-	4	-	8	
Тема №8. Ігрові технології.	16	4	-	4	-	8	
Тема №9. Поняття ігрової групи. Групова динаміка.	12	2	-	2	-	8	
Тема №10. Професійна кар'єра як область використання ігротехнологій.	16	4	-	4	-	8	
Тема №11. Особистісні чинники в ігротехнологіях.	16	4	-	4	-	8	
Тема №12. Ігротехнології та шляхи особистісного самовдосконалення.	12	2	-	2	-	8	
Всього за семестр № 7:	150	32	-	32	-	86	Залік

**4.1.2. Розподіл часу навчальної дисципліни за темами
(заочна форма навчання)**

Номер та назва навчальної теми	Кількість годин, відведених на вивчення навчальної дисципліни						Вид контролю
	Всього	з них:					
		лекції	Семінарські	Практичні	Лабораторні	Самостійна робота	
Тема №1. Введення у психологію гри.	12	1	-	1	-	10	
Тема №2. Основні аспекти підготовки до проведення ігор.	12	1	-	1	-	10	
Тема №3. Класифікація ігор.	12	1	-	1	-	10	
Тема №4. Каталог ігор.	12	1	-	1	-	10	
Тема №5. Психологічні теорії ділових ігор та ігротехнологій.	12	1	-	1	-	10	
Тема №6. Етапи розвитку ігрової технології.	12	1	-	1	-	10	
Тема №7. Використання ігрових технологій в сучасному соціумі.	12	1	-	1	-	10	
Тема №8. Ігрові технології.	16	1	-	1	-	14	
Тема №9. Поняття ігрової групи. Групова динаміка.	12	1	-	1	-	10	
Тема №10. Професійна кар'єра як область використання ігротехнологій.	12	1	-	1	-	10	
Тема №11. Особистісні чинники в ігротехнологіях.	14	1	-	1	-	12	
Тема №12. Ігротехнології та шляхи особистісного самовдосконалення.	12	1	-	1	-	10	
Всього за семестр № 7:	150	12	-	12	-	126	Залік

4.1.3. Теми та завдання до семінарських та практичних занять

Тема №1. Введення у психологію гри.

Практичне заняття. Підготовка сценарію і регламенту ділової гри

Навчальна мета заняття: формування умінь і навичок за темою.

Кількість годин: 2 години (денна форма навчання); 1 години (заочна форма навчання).

Матеріали і обладнання: аркуш ватману, фломастери.

Навчальні питання:

1. Основні правила підготовки сценарію ділової гри.
2. Регламент ділової гри.
3. Підсумки гри.

Література:

Айламазьян А. М. Актуальні методи виховання і навчання: ділова гра.- МДУ.- 1989 - 148 с.

Ананьєва Е. Р., Алексєєв Ст. Е., Губенков С. Ю. і ін. Методичні рекомендації щодо організації навчально-технічних і ділових ігор. - М. - 1991 - 87 с.

Вачугов Д. Д., Кислякова Н.А. Практикум з менеджменту: ділові ігри: Навчальний посібник. - М: Вища школа.- 1998 - 176 с.

Вербитский А. А., Борисова Н.В. Методичні рекомендації з проведення ділових ігор.М. - 1990 - 80 с.

Ємельянов Ю. Н. Активне соціально-психологічне навчання.- Л.: ЛДУ.- 1985 - 256 с. Єфімов В. М., Комарів В. Ф. Введення в управлінські імітаційні ігри. - М. - 1980 - 235 с.

Ньюстром Д., Скэннел Е. Ділові ігри та сучасний бізнес.- М.: БІНОМ. - 1997 - 144 с. Ронгинский М. Ю. Ігрові елементи активного навчання: соціально-психологічний тренінг.- М.: Знання.- 1991 - 200 с.

Хруцький Е. А. Організація проведення ділових ігор. М. - 1991 - 185 с.

Ельконін Д. Б. Психологія гри. - М. - 1978. - 234 с.

План проведення заняття:

Дві команди, працюючи незалежно, складають алгоритми конструювання сценарію гри та регламент її проведення. Команди ставлять одна одній підсумки своєї роботи. Потім, об'єднавшись, команди розробляють загальний сценарій ділової гри.

Тема №2. Основні аспекти підготовки до проведення ігор.

Практичне заняття. Ділова гра «Агентство моделей».

Навчальна мета заняття: формування умінь і навичок за темою.

Кількість годин: 2 години (денна форма навчання); 1 години (заочна форма навчання).

Матеріали і обладнання: Бланки «Структура і зміст роботи психолога в «Агентстві моделей».

Навчальні питання:

1. Можливості роботи психолога в сфері модельного бізнесу.
2. Відпрацювання навичок ведення групової дискусії, аналізу інформації, експертної та кадрової роботи.
3. Ефективні способи вироблення індивідуальних і групових рішень.

Література:

Атаманова Р. В. Ділова гра // Ж-л: «Кадрова служба і управління персоналом підприємства». - №7. - 2000 рік.

Богомоллова Н.Н. Ситуаційно-рольова гра як активний метод соціально психологічної підготовки // Теоретичні та методологічні проблеми соціальної психології. - М: МДУ. - 1997 - 201 с.

Михайлова Н.Н. Ділова гра як засіб профорієнтації старшокласників // Педагогіка і психологія гри. - Новосибірськ: НГУ.- 1985 - 178 с.

Хруцький Е. А. Організація проведення ділових ігор. М. - 1991

План проведення заняття:

Учасники діляться на команди по 4-5 чоловік. Кожному учаснику роздається бланк «Структура і зміст роботи психолога в «Агентстві моделей». Додатково дається ще один бланк для всієї команди.

Кожен учасник протягом 5-7 хвилин заповнює свій індивідуальний бланк. Потім в результаті внутрішньокмандній дискусії виробляється спільне рішення щодо структури і змісту роботи психолога в модельному агентстві і заповнюється загальнокомандний бланк (20 хв.).

Також виробляються критерії експертної оцінки програм психологів - претендентів на роботу в модельному бізнесі.

Потім обидві команди по черзі вислуховують одна іншу, приймаючи роль колективного експерта (30 хв). Мета експертизи - обґрунтувати прийняття на роботу рекламне агентство команди психологів, мають кращу програму майбутньої діяльності. (Ідеальний варіант - наявність групи експертів-професіоналів модельного бізнесу).

Тема №3. Класифікація ігор.

Практичне заняття. Ділова гра «Інтерв'ю».

Навчальна мета заняття: формування умінь і навичок за темою.

Кількість годин: 2 години (денна форма навчання); 1 години (заочна форма навчання).

Матеріали і обладнання: Бланк «Аналіз інтерв'ю».

Навчальні питання:

1. Вивчення методів проведення інтерв'ю.
2. Оволодіння технікою проведення інтерв'ю.
3. Напрацювання навичок успішного проходження інтерв'ю.

Література:

Смельянов Ю. Н. Активне соціально-психологічне навчання.- Л.: ЛДУ.- 1985 - 256 с. Ладанов В. Ф. Майстерність ділового спілкування. - М. - 1989 - 200 с.

Лопухін Е. В. Відеотренінг важких ситуацій в діловому спілкуванні. Навчально-методичний посібник. - М. - 1986 - 168 с.

Хачатурян А. П. Ігрове імітаційне моделювання. Методичний посібник. - М.: ВНМЦ НТ і КТР. - 1989 - 187 с.

Хруцький Е. А. Організація проведення ділових ігор. М. - 1991

План проведення заняття:

Учасники діляться на пари і визначають сферу діяльності, щодо якої проводитиметься інтерв'ю. Один учасник знаходиться в ролі інтерв'юера, а інший - в ролі претендента на посаду. «Інтерв'юер» отримує бланк «Аналіз інтерв'ю». Протягом 15 хвилин проходить інтерв'ю, потім учасники міняються ролями. Після завершення циклу учасники обмінюються враженнями.

Кілька учасників беруть на себе роль експертів та отримують відповідну інструкцію (варіант 2).

Інструкція:

1 варіант: «Вам надається можливість спробувати себе в ролі інтерв'юера і визначити професійні навички і знання кандидата, «відчути» його особистісну унікальність, оцінити зовнішні дані і манеру спілкування, тобто виробити власну думку про придатність претендента до конкретного виду діяльності».

2 варіант (для експерта): «Ви багато років пропрацювали в компанії на посаді менеджера по кадрах і тепер отримали підвищення. Керівництво компанії доручило Вам підшукати на свою колишню посаду фахівця з підбору персоналу. Ваше завдання, розробивши критерії, оцінити за ним професіоналізм інтерв'юерів».

Тема №4. Каталог ігор.

Практичне заняття. Ділова гра «Наша фірма».

Навчальна мета заняття: формування умінь і навичок за темою.

Кількість годин: 2 години (денна форма навчання); 1 години (заочна форма навчання).

Матеріали і обладнання:

1. Аркуші ватману.
2. Фломастери.
3. Бланки інструкцій для команд-учасниць.
4. Бланк розподілу ігрових ролей.

Навчальні питання:

1. Напрацювання навичок творчої роботи в команді, об'єднаної єдиною метою.
2. Ознайомлення з методами організаційного проектування, інформаційно-аналітичної та рекламної діяльності.

Література:

Ананьєва Е. Р., Алексєєв Ст. Е., Губенков С. Ю. і ін. Методичні рекомендації щодо організації навчально-технічних і ділових ігор. - М. - 1991 - 87 с.

Вачугов Д. Д., Кислякова Н.А. Практикум з менеджменту: ділові ігри: Навчальний посібник. - М: Вища школа.- 1998 - 176 с.

План проведення заняття:

Група ділиться на три команди.

Дві команди створюють свої фірми, вирішуючи при цьому наступні завдання:

5. Визначити вид (профілі) діяльності фірми.
6. Придумати назву, слоган, рекламну атрибутику (ескізи).
7. Скласти інформаційно-рекламне резюме нової фірми.
8. Розробити організаційну структуру та обґрунтувати функціональні завдання підрозділів.

5. Продумати першочергові маркетингові і рекламні акції фірми.

Третя команда є колективним експертом. Завдання: розробка критеріїв оцінювання характеру роботи команд, а також оригінальності та ймовірної ефективності діяльності створених фірм.

«Команди-творці» по черзі виступають перед експертами, які задають питання і після заслуховування обох сторін, оцінюють їх роботу, висловлюють критичні зауваження.

Гра завершується загальним обговоренням процесу і результатів роботи.

Тема №5. Психологічні теорії ділових ігор та ігротехнологій.

Практичне заняття. Ділова гра «Управління часом».

Навчальна мета заняття: формування умінь і навичок за темою. 1. Визначити причини та наслідки психологічних труднощів у професійній діяльності менеджера.

Намітити шляхи подолання психологічних проблем. 2. Відпрацювати навички виявлення і використання резервів робочого часу, знаходження оптимального алгоритму діяльності менеджера

Кількість годин: 2 години (денна форма навчання); 1 години (заочна форма навчання).

Матеріали і обладнання:

- 1) пам'ятка: "Наш друг Час";
- 2) бланк опитувальника "Організація праці і використання робочого часу менеджера".

Навчальні питання:

1. Стресогенні чинники в діяльності менеджера.
2. Алгоритм планування часу менеджера.
3. Організація робочого дня на підприємстві.

Література:

Вачугов Д. Д., Кислякова Н.А. Практикум з менеджменту: ділові ігри: Навчальний посібник. - М: Вища школа.- 1998 - 176 с.

Вербитский А. А., Борисова Н. Ст. Методичні рекомендації з проведення ділових ігор. М. - 1990 - 80 с.

Єфімов В. М., Комарів В. Ф. Введення в управлінські імітаційні ігри. - М. - 1980 - 235 с.

Ньюстром Д., Сканнел Е. Ділові ігри та сучасний бізнес.- М.: БІНОМ. - 1997 - 144 с. Платов В. Я. Ділові ігри: розробка, організація, проведення. - М. - 1991.- 135 с.

Пугачов В. П. Тести, ділові ігри, тренінги в управлінні персоналом.- М. - 2002. - 300 с.

План проведення заняття:

1 етап. Реальна або гіпотетична (для не мають досвід роботи) діагностика з допомогою опитувальника "Організація праці і використання робочого часу менеджера".

2 етап. Командам пропонується визначити характер діяльності менеджера в певній організації (на розсуд учасників), а потім розробити оптимальний щоденний і тижневий алгоритм роботи менеджера.

Остаточний варіант повинен бути прийнятий кожною з команд у результаті консенсусу. Гра завершується обговоренням підсумків.

Тема №6. Етапи розвитку ігрової технології.

Практичне заняття. Ділова гра «Психолог - консультант».

Навчальна мета заняття: формування умінь і навичок за темою.

Кількість годин: 2 години (денна форма навчання); 1 години (заочна форма навчання).

Матеріали і обладнання:

Інформація до діловій грі «Психолог-консультант».

Навчальні питання:

1. Постулати і мети консультування.
2. Шляхи досягнення цілей.
3. Фази консультаційного процесу.
4. Види консультування організацій.
5. Позиція, ступінь і характер спеціалізації консультанта (маркетинг, реклама, менеджмент, продажу, роботу з персоналом та ін.).
6. Критерії оцінки ефективності організації (обсяг продукції, стабільність, стійкість тощо).

Література:

Бутов А. А. Психологічний тренінг керівника. Практичне керівництво з проведення групових занять. - Л.: ММТ - Інтернейшнл. - 1990 - 186 с.

Вачугов Д. Д., Кислякова Н.А. Практикум з менеджменту: ділові ігри: Навчальний посібник. - М: Вища школа.- 1998.- 176 с.

Власова Н. Ю. І прокинешся босом. Довідник з психології управління. - Новосибірськ.- 1994 - 346 с.

Робінс С. П., Коултер М. Менеджмент. - М: Видавничий будинок «Вільямс».- 2002.- 880 с.

План проведення заняття:

Командам пропонується визначити характер, причини та наслідки організаційних і психологічних проблем в організації (сценарій проблем розробляється самими учасниками), а потім запропонувати варіант аналітичної та консультаційної роботи. Підсумковий варіант пропозицій, спрямованих на оптимізацію діяльності організації команди представляють одна одній. Гра завершується об'єднаною дискусією та аналізом результатів.

Тема №7. Використання ігрових технологій в сучасному соціумі.

Практичне заняття. Ділова гра «Паніка (Екстремальна ситуація)».

Навчальна мета заняття: формування умінь і навичок за темою.

Кількість годин: 4 години (денна форма навчання); 1 години (заочна форма навчання).

Матеріали і обладнання:

Аркуші ватману, фломастери.

Навчальні питання:

1. Навички поведінки в екстремальній ситуації.
2. Спонтанне лідерство в ситуації паніки.

Література:

Вачугов Д. Д., Кислякова Н.А. Практикум з менеджменту: ділові ігри: Навчальний посібник. - М: Вища школа.- 1998 - 176 с.

Вербитский А. А., Борисова Н.В. Методичні рекомендації з проведення ділових ігор. М. - 1990 - 80 с.

Єфімов В. М., Комарів В. Ф. Введення в управлінські імітаційні ігри. - М. - 1980 - 235 с.

Ньюстром Д., Скэннел Е. Ділові ігри та сучасний бізнес.- М.: БІНОМ. - 1997 - 144 с. Платов В. Я. Ділові ігри: розробка, організація, проведення. - М. - 1991.- 135 с.

Пугачов В. П. Тести, ділові ігри, тренінги в управлінні персоналом.- М. - 2002. - 300 с.

План проведення заняття:

Командам задається ситуація, пов'язана з несподіваною аварією, катастрофою («Палаючий автобус», «Шторм» тощо). Учасники намагаються знайти вихід. Спонтанно визначається лідер. Потім пропонується групова дискусія, визначаються основні особистісні якості людини, яка стає лідером в екстремальній ситуації. Розробляється модель ідеального лідера.

Тема №8. Ігрові технології.

Практичне заняття. Ділова гра « Бізнес-план».

Навчальна мета заняття: формування умінь і навичок за темою.

Кількість годин: 4 години (денна форма навчання); 1 години (заочна форма навчання).

Матеріали і обладнання:

Аркуші ватману, фломастери. Структура бізнес-плану, бланки.

Навчальні питання:

1. Апробація ділової гри для менеджерів.
2. Розробка структури бізнес-плану.

Література:

Вачугов Д. Д., Кислякова Н.А. Практикум з менеджменту: ділові ігри: Навчальний посібник. - М: Вища школа.- 1998 - 176 с.

Єфімов В. М., Комарів В. Ф. Введення в управлінські імітаційні ігри. - М. - 1980 - 235 с.

Ньюстром Д., Скэннел Е. Ділові ігри та сучасний бізнес.- М.: БІНОМ. - 1997 - 144 с. Платов В. Я. Ділові ігри: розробка, організація, проведення. - М. - 1991.- 135 с.

План проведення заняття:

Зі складу слухачів призначається комісія для оцінки результатів доповіді за проектами бізнес-плану. Кожному з слухачів відводиться від 7 до 10 хвилин для короткого повідомлення про структуру, призначення та головних напрямках стратегії фірми і організації управління виробництвом і персоналом. Комісія і викладач при оцінці роботи учасника керуються типовою методикою розробки бізнес-плану за певною структурою:

Тема №9. Поняття ігрової групи. Групова динаміка.

Практичне заняття. Ділова гра «Сумка, повна грошей».

Навчальна мета заняття: формування умінь і навичок за темою.

Кількість годин: 2 години (денна форма навчання); 1 години (заочна форма навчання).

Матеріали і обладнання:

Папір, ручки.

Навчальні питання:

1. Прийоми розвитку фантазії, уяви учасників групи.
2. Відпрацювання навички планування розвитку ВНЗ (підприємства, організації).

Література:

Ньюстром Д., Скэннел Е. Ділові ігри та сучасний бізнес.- М.: БІНОМ. - 1997 - 144 с.

Платов В. Я. Ділові ігри: розробка, організація, проведення. - М. - 1991.- 135 с.

План проведення заняття:

Формуються команди по три-чотири людини. Спочатку кожен учасник отримує завдання продумати і написати «лист бажань» про необхідні витрати (10 хвилин). Потім кожна група отримує завдання спільно продумати і розписати кошторис витрат, спрямованих на розвиток і вдосконалення ВНЗ (підприємства, організації). Після завершення роботи, команди оголошують результати і, в ході спільного обговорення, відшукується оптимальне рішення.

Інструкція: «Невідомий філантроп дав Вам сумку з мільйоном доларів, для того, щоб Ви витратили їх виключно на розвиток та удосконалення ВНЗ (підприємства, організації)».

Тема №10. Професійна кар'єра як область використання ігротехнологій.

Практичне заняття. Ділова гра «Відродження».

Навчальна мета заняття: формування умінь і навичок за темою.

Кількість годин: 4 години (денна форма навчання); 1 години (заочна форма навчання).

Матеріали і обладнання:

Аркуші ватману, фломастери.

Навчальні питання:

1. Проблеми організації на різних стадіях просування товару на ринку.
2. Стимулювання попиту, збуту і виробництва.
3. Форми, стилі та методи продажу.

Література:

Вачугов Д. Д., Кислякова Н.А. Практикум з менеджменту: ділові ігри: Навчальний посібник. - М: Вища школа.- 1998.- 176 с.

Дейян А. Реклама.- М: «Прогрес», «Універс». - 1993.- 176 с.

Ньюстром Д., Скэннел Е. Ділові ігри та сучасний бізнес.- М.: БІНОМ. - 1997. - 144 с.

Шандезон Ж., Лансестр А. Методи продажу.- М: «Прогрес», «Універс». - 1993.- 160 с.

План проведення заняття:

Ситуація: Велика фірма поступово втрачає свої позиції на ринку. Керівництво фірми доручають психолога створити команду рятувальників для відродження фірми.

1 етап. Ведучий пропонує в ході брейнстормінгу запропонувати набір проблем, що визначають кризову ситуацію. Потім, в ході групової дискусії, ряд проблем відсівається, а решту складають вступну інструкцію для дій команд на другому етапі роботи.

2 етап. Командам-учасникам пропонується від імені запрошеного психолога:

1. Визначити професійний і посадовий склад рятувальної команди, її назва, функціональні обов'язки кожного фахівця.

2. Розробити поетапний план заходів і методи відродження фірми, виходячи з проблем, що визначилися в результаті групової дискусії на першому етапі гри. Часовий ресурс - 2 місяці, грошові ресурси - 50% оборотних коштів фірми.

3. Виробити короткі письмові рекомендації щодо можливостей збереження позицій фірми на ринку.

Гра завершується груповий дискусією, що включає обговорення і взаємну оцінку результатів.

Тема №11. Особистісні чинники в ігротехнологіях

Практичне заняття. Ділова гра «Педагогічні ситуації».

Навчальна мета заняття: формування умінь і навичок за темою.

Кількість годин: 4 години (денна форма навчання); 1 години (заочна форма навчання).

Матеріали і обладнання:

Бланки з педагогічними ситуаціями.

Навчальні питання:

1. Моделювання педагогічних ситуацій.
2. Поширені педагогічні помилки.
3. Професіоналізм педагога.

Література:

Васьківська С. В., Горностаї П. П. Психологічне консультування: Ситуаційні завдання.- К. - 1996 - 278 с.

Кривцова С. В., Мухаматуліна Е. А. Виховання: наука хороших звичок. - М. - 1996-544 с. Реан А. А., Коломенський Я. К. Соціальна педагогічна психологія. - СПб.: Пітер Ком».- 1999. - 416 с.

Психологічне консультування в школі. Хрестоматія./Укладач Н.В.Коптєва. Перм, 1993 - 422 с.

План проведення заняття:

В ході обговорення запропонованих педагогічних ситуацій дві команди-учасниці виробляють можливі рішення. Після взаємного пред'явлення варіантів рішень, команди оцінюють результати.

Тема №12. Ігротехнології та шляхи особистісного самовдосконалення.

Практичне заняття. Ділова гра «Етнічний конфлікт».

Навчальна мета заняття: формування умінь і навичок за темою.

Кількість годин: 2 години (денна форма навчання); 1 години (заочна форма навчання).

Матеріали і обладнання:

Політична карта світу та окремих регіонів, аркуші ватману, фломастери.

Навчальні питання:

1. Причини етнічних конфліктів.
2. Методи розв'язання етнічних конфліктів.

Література:

Стефаненко Т. Р. Етнопсихологія.- М.: «Академічний проект». - 1999. - 320 с. 4.

План проведення заняття:

Командам учасникам пропонується ситуація, що описує реальний етнічний або етнополітичний конфлікт (Нагірний Карабах, Чечня, Близький Схід та ін.). Команди повинні виробити ефективні способи врегулювання конфлікту. Кожній команді дозволяється змінити по одній приватній деталі ситуації. Гра завершується обговоренням результатів.

4.1.4. Питання, що виносяться на самостійне опрацювання

Перелік питань до тем навчальної дисципліни		Література:
Тема №1. Введення у психологію гри.		
Підготувати відповіді на запитання: 1. Гра з точки зору філософії та культури. 2. Соціальна значущість гри. 3. Варіанти культурних ігор (змагання, дискусія, суперечка, війна, судочинство, театр і т.д.) Ігри-ритуали.		1, 2, 3, 6, 11, 12
Тема №2. Основні аспекти підготовки до проведення ігор.		
Підготувати відповіді на запитання: 14. Гра в педагогіці. 5. Гра в психології. 6. Гра в соціології. 7. Історичні передумови становлення гри як соціальної технології. 8. Функції гри. 9. Зміна ігор в процесі історичного розвитку.		1, 2, 3, 6, 9, 11, 12, 34
Тема №3. Класифікація ігор.		
Підготувати відповіді на запитання: 1. Різні підходи в класифікації ігор. 2. Рольові ігри. 3. Імітаційні ігри. 4. Організаційно-розумові ігри. 5. Організаційно-навчальні ігри. 6. Проблемно-ділові ігри. 7. Організаційно-діяльні ігри. 8. Груподинамічні ігротехніки і вправи.		2, 3, 9, 11, 12, 15
Тема №4. Каталог ігор.		

Підготувати відповіді на запитання: 1. Комунікативні ігри та вправи 2. Рольові ігри. 3. Імітаційні ігри. 4. Організаційно-розумові ігри. 5. Організаційно-навчальні ігри. 6. Проблемно-ділові ігри. 7. Організаційно-діяльні ігри. 8. Ігротехніки на згуртування групи в колектив.	12, 13, 17, 28, 34, 35, 37
Тема №5. Психологічні теорії ділових ігор та ігротехнологій.	
Підготувати відповіді на запитання: 1. Психологічне та біологічне значення гри. 2. Походження ігор в людській культурі. 3. Гра в теорії діяльності. 4. Усвідомленість і неусвідомленість гри. 5. Соціальність і асоціальність гри.	2, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 24, 33
Тема №6. Етапи розвитку ігрової технології.	
Підготувати відповіді на запитання: 1. Перші ділові ігри. 2. Ігри другого покоління (відкритий тип-вільні гри). 3. Виникнення інноваційних ігор (відкриті - регламентовані).	4, 5, 9, 11, 12, 15, 22, 25, 29, 31, 36, 40, 41
Тема №7. Використання ігрових технологій в сучасному соціумі.	
Підготувати відповіді на запитання: 1. Взаємодія людини і групи. 2. Процес свідомого навчання поведінки в організації. 3. Модифікація поведінки людини в організації.	5, 9, 11, 12, 32, 39
Тема №8. Ігрові технології.	
Підготувати відповіді на запитання: 1. Створення ідеальних моделей в ділових іграх. 2. Ігротехнології, як дослідження формальної і неформальної організації групи. 3. Ігротехнологічні підходи для дослідження: - Життя групи, - Структурних характеристик групи, - Симпатії й антипатії між людьми.	1, 2, 12, 30, 42, 44
Тема №9. Поняття ігрової групи. Групова динаміка.	
Підготувати відповіді на запитання: 1. Взаємодія людини і групи. 2. Ігротехнології, як дослідження формальної і неформальної організації групи. 3. Ігротехнологічні підходи для дослідження:	1, 2, 5, 6, 9, 11, 12

<ul style="list-style-type: none"> - Життя групи, - Структурних характеристик групи, - Симпатії й антипатії між людьми. <p>4. Процес свідомого навчання поведінки в організації.</p> <p>5. Модифікація поведінки людини в організації.</p>	
Тема №10. Професійна кар'єра як область використання ігротехнологій.	
Підготувати відповіді на запитання: <ol style="list-style-type: none"> 1. Поняття та етапи кар'єри. 2. Завдання планування і реалізації кар'єри. 3. Використання ігротехнологічного підходу в побудові моделі кар'єри і розробка системи цілей кар'єри. 4. Розробка ігор для навчання. 5. Програми самостійного навчання або розвитку особистості. 	1, 2, 5, 9, 11, 12, 20, 27, 41
Тема №11. Особистісні чинники в ігротехнологіях.	
Підготувати відповіді на запитання: <ol style="list-style-type: none"> 1. Особисті ігротехнології і деформація керівника і фахівця. 2. Маніпулювання в грі. 3. Несвідомі гри. 	1, 2, 5, 6, 9, 11, 12
Тема №12. Ігротехнології та шляхи особистісного самовдосконалення.	
Підготувати відповіді на запитання: <ol style="list-style-type: none"> 1. Акмеологічний тренінг. 2. Ігротехнологія акмеологічного тренінгу. 3. Футуропрактика. 	1, 2, 5, 9, 11, 12, 26

5. Індивідуальні завдання.

5.1.1. Теми рефератів

Немає

5.1.2. Теми курсових робіт

Немає

6. Методи навчання

Навчання з дисципліни проходить у формі: лекцій, практичних занять, а також самостійної та індивідуальної роботи. А саме,

- конспектування лекцій та самостійне опрацювання лекційного матеріалу за власним конспектом лекцій;
- підготовка до практичних занять;
- інтерактивний метод роботи в малих групах;
- інтерактивний метод у формі обговорення;
- метод проектів у формі індивідуальних/групових навчальних проектів;

- частково-пошуковий метод;
- метод наукового порівняння;
- дослідницький метод;
- метод мозкового штурму;
- метод аналізу кейсів.

Самостійна робота за кожною темою передбачає вивчення: наукової літератури за темою та підготовка до практичних завдань, аналізу кейсів, індивідуальних/групових навчальних проектів.

Індивідуальна робота передбачає виконання індивідуальних навчальних проектів та індивідуальних навчальних проектів, аналізу кейсів.

7. Перелік питань та завдань, що виносяться на підсумковий контроль

1. Ігри, ігротехники, ігротехнології. Значення ігор.
2. Пастка - поняття і види.
3. Дії гри - визначення, види та особливості.
4. антитеза - зовнішнє звільнення від гри. Уникнення брехні.
5. Контракти. Укладення контракту і його структура.
6. Особливості ігор.
7. Ігри першого ступеня. Ігри другого ступеня. Ігри третього ступеня.
8. Формула гри.
9. Драматичний трикутник С. Карпмана.
10. Ігри маленьких дітей.
11. Сімейні гри.
12. Адміністративні або чиновні гри.
13. Психологічні теорії ділових ігор та ігротехнологій.
14. Гра як соціокультурний феномен. Функції гри.
15. Загальні риси соціальної ігрової технології. Приватне і загальне визначення ділової гри.
- 16.Методологіческие принципи гри. Функції і завдання.
- 17.Класифікація ігор.
- 18.Етапи розвитку ігрової технології
- 19.Использование игровых технологий в современном социуме.
- 20.Игротехнологии в моделировании и прогнозировании.
- 21.Игровые технологии в организации и управлении.
22. Игротехнологии в психологии та педагогіці.
23. Іноватика і інноваційні ігри.
24. Поняття ігрової групи. Групова динаміка.
25. Професійна кар'єра як область використання ігротехнологій.
26. Професійна кар'єра ігротехніка. Режисура.
27. Особистісні чинники в ігротехнологіях.
28. Ігротехнології і шляхи особистісного самовдосконалення.

8. Критерії та засоби оцінювання результатів навчання здобувачів

Контрольні заходи оцінювання результатів навчання включають в себе поточний та підсумковий контроль.

Оцінювання навчальної дисципліни проводиться за результатами поточного та підсумкового контролю:

- поточний контроль - 50 балів
- підсумковий контроль 50 балів.

Оцінка за поточний контроль складається з оцінювання аудиторної та результатів самостійної роботи здобувача, а також індивідуального завдання (виконання та захист тематичної роботи).

Підсумкові бали з навчальної дисципліни визначаються як сума балів, отриманих здобувачем протягом семестру та балів, набраних на підсумковому контролі (залік).

Здобувач вищої освіти має право на визнання результатів навчання (умінь, компетентностей) у неформальній та/або інформальній освіті, які поширюється на дисципліни обов'язкової та вибіркової компонент, що за тематикою та змістом відповідають як навчальній дисципліні загалом, так і її окремим розділам, темам, індивідуальним завданням (курсова робота, контрольна робота тощо), які передбачені робочою програмою (силабусом) конкретної навчальної дисципліни. (Посилання на Положення про порядок визнання в Харківському національному університеті внутрішніх справ результатів навчання (умінь, компетентностей) у неформальній та/або інформальній освіті http://univd.edu.ua/files/generaldocs/non_formal_education.pdf).

Умови визначення навчального рейтингу здобувача, а також вимоги і критерії оцінювання деталізовані нижче.

УМОВИ ВИЗНАЧЕННЯ НАВЧАЛЬНОГО РЕЙТИНГУ			
Види робіт	Кількість	Максимум балів за один вид робіт	Разом
Робота на лекційному занятті	16	1	16
Робота на семінарському або практичному занятті	16	2	32
Проміжне тестування	2	1	2
Підсумковий контроль	1	50	50
Разом:			100

ВИМОГИ І КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ		
Види робіт	Кількість балів за один вид робіт	Критерії оцінювання

Робота на лекційному занятті	1	Всі лекції з даного курсу мають інтерактивний характер, отже максимальну оцінку за роботу на лекції отримують здобувачі, які постійно включені в обговорення питань лекції.
	0,5	Даний бал отримують здобувачі, які не беруть участі у обговоренні, втім демонструють уважність і не відволікаються від ходу лекції на сторонні справи
	0	Здобувач не приймає участі в лекційному занятті, порушує дисципліну, не слухає викладача, постійно відволікається
Робота на практичному занятті	2	Здобувач бере активну участь в опрацюванні практичних завдань (групових ігор; творчих завдань), виступає фасилітатором групової динаміки, проявляє ґрунтовну підготовку, висловлює власну точку зору на питання теми та підкріплює її аргументацією, відповідає за екологічне спілкування в груповому процесі
	1	Здобувач бере участь в опрацюванні практичних завдань (групових ігор; творчих завдань), виконує вимоги до завдання
	0,5	Здобувач присутній на практичному занятті, уважно слухає інших і іноді долучається до вправ заняття
	0	Здобувач не приймає участі в занятті, порушує дисципліну, не слухає інших, постійно відволікається
Проміжне тестування	1	<i>Проміжне тестування включає в себе питання, раніше обговоренні на семінарських заняттях і складається з 10 тестових питань з варіантами відповідей. Отримує здобувач який правильно відповів на 10-9 питань тесту.</i>
	0,5	Отримує здобувач який правильно відповів на 8-7 питань тесту.
	0,25	Отримує здобувач який правильно відповів на 6-5 питань тесту.
	0	Отримує здобувач у якого менше 5 правильних відповідей тесту
Підсумковий контроль	1-50	<i>Підсумковий контроль (залік) проводиться у вигляді усних відповідей на білети, що включають три питання, або <u>підсумковий контроль проводиться у вигляді тестів (50 питань) кожна правильна відповідь оцінюється в 1 бал.</u></i>
	50-41	Відповіді на усі питання білету відтворюються в повному обсязі, відповідь

		правильна, обґрунтована, логічна, містить аналіз і систематизацію, зроблені аргументовані висновки. Здобувач показує при цьому глибоке оволодіння матеріалом, здатний висловити власне ставлення до альтернативних міркувань з конкретної проблеми, проявляє вміння самостійно та аргументовано викладати матеріал.
	40-31	При відповіді на питання екзаменаційного білету відтворюється значна частина питань. Здобувач виявляє знання і розуміння основних положень, певною мірою може аналізувати, порівнювати та робити висновки. Питання висвітлює повно, висвітлення їх завершене висновками, виявлене вміння аналізувати факти й події. Але у відповідях допущені несуттєві помилки, деякі незначні помилки, має місце недостатня аргументованість при викладенні матеріалу, нечітко виражене власне ставлення до фактів.
	30-21	В відповіді відтворюються основні моменти питань без достатнього розуміння; здобувач у цілому оволодів суттю питань з даної теми, намагається аналізувати факти й події, робити висновки. Але відповідь неповна, припускаються помилки, припущені неточності.
	20-1	Оцінюється відповідь, що містить рівень елементарного відтворення окремих фактів, елементів, об'єктів, фрагментів питань. Здобувач виявив неспроможність в повному обсязі висвітлити питання чи питання висвітлені неправильно, безсистемно, з грубими помилками, відсутні розуміння основної суті питань, висновки, узагальнення. У відповідях припущені суттєві помилки.

9. Шкала оцінювання: національна та ECTS

Оцінка в балах	Оцінка за національною шкалою	Оцінка за шкалою ECTS	
		Оцінка	Пояснення
90 100	Відмінно («зараховано»)	A	«Відмінно» теоретичний зміст курсу освоєний цілком, необхідні практичні навички роботи з освоєним матеріалом сформовані, всі навчальні

			завдання, які передбачені програмою навчання виконані в повному обсязі, відмінна робота без помилок або з однією незначною помилкою.
80 89	Добре («зараховано»)	В	« Дуже добре » теоретичний зміст курсу освоєний цілком , необхідні практичні навички роботи з освоєним матеріалом в основному сформовані, всі навчальні завдання, які передбачені програмою навчання виконані , якість виконання більшості з них оцінено числом балів, близьким до максимального , робота з двома - трьома незначними помилками.
75 79		С	« Добре » теоретичний зміст курсу освоєний цілком , практичні навички роботи з освоєним матеріалом в основному сформовані, всі навчальні завдання, які передбачені програмою навчання виконані , якість виконання жодного з них не оцінено мінімальним числом балів, деякі види завдань виконані з помилками , робота з декількома незначними помилками, або з однією двома значними помилками.
65 74	Задовільно («зараховано»)	Д	« Задовільно » теоретичний зміст курсу освоєний не повністю , але прогалини не носять істотного характеру, необхідні практичні навички роботи з освоєним матеріалом в основному сформовані, більшість передбачених програмою навчання навчальних завдань виконано , деякі з виконаних завдань, містять помилки , робота з трьома значними помилками.
60 64		Е	« Достатньо » теоретичний зміст курсу освоєний частково , деякі практичні навички роботи не сформовані , частина передбачених програмою навчання навчальних завдань не виконані , або якість виконання деяких з них оцінено числом балів, близьким до мінімального , робота, що задовольняє мінімуму критеріїв оцінки.

21 59	Незадовільно («не зараховано»)	FX	« Умовно незадовільно » теоретичний зміст курсу освоєний частково , необхідні практичні навички роботи не сформовані , більшість передбачених програм навчання, навчальних завдань не виконано , або якість їхнього виконання оцінено числом балів, близьким до мінімального ; при додатковій самостійній роботі над матеріалом курсу можливе підвищення якості виконання навчальних завдань (з можливістю повторного складання), робота, що потребує доробки
1 20		F	« Безумовно незадовільно » теоретичний зміст курсу не освоєно , необхідні практичні навички роботи не сформовані , всі виконані навчальні завдання містять грубі помилки , додаткова самостійна робота над матеріалом курсу не приведе до значимого підвищення якості виконання навчальних завдань, робота, що потребує повної переробки

10. Рекомендована література (основна, допоміжна), інформаційні ресурси в Інтернеті

Основна:

1. Авдулова, Т. П. Психология игры. Москва: Юрайт, 2019. 232 с.
2. Бітянова М.Р. Психолог у школі: зміст діяльності і технології. К.: Главник, 2007. 160 с.
3. Вачков И.В. Основы технологии группового тренинга. Психотехники: Учебное пособие. М.: Ось-89, 2000. 224 с.
4. Джиннот Х.Дж. Групповая психотерапия с детьми. Теория и практика игровой терапии. М.: Апрель Пресс, 2005. 272 с.
5. Зинкевич-Евстигнеева Т. Д., Грабенко Т. М. Игры в сказкотерапии. СПб.: Речь, 2006. 208 с.
6. Карамушка Л М Рольова гра / Енциклопедія освіт: Акад. пед. наук України. К.: Юрінком Інтер, 2008. 788 с.
7. Кэдьусон Х., Шеффер Ч. Практикум по игровой психотерапии. СПб: Питер, 2000. 416 с.
8. Литвиненко С.А. Основы ігрової терапії. Одеса: СВД Черкасов, 2007. 180 с.
9. Мустакас К. Игровая терапия. СПб.: Речь, 2000. 281 с.
10. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками / Под ред. М.Р.Битяновой. СПб: Питер, 2008. 304 с.

11. Фопель К. Психологический группы: Рабочие материалы для ведущего. М.: Генезис, 2000. 256 с.
12. Экслайн В. Игровая терапия. М.: Апрель Пресс, ЭКСМО Пресс, 2000. 480 с.
13. Яценко Т.С. Основы группової психокорекції: Навч. посібник. К.: Либідь, 1996. 264 с.

Допоміжна:

1. Андрусенко І. Коли навчання буде цікавим і привабливим // Почат. освіта. - 2000. лют. (№8).
2. Артемова Л.В. Моделі структур дидактичної гри та ігрових стосунків // Дошкільне виховання. 2005. №4.
3. Артемова Л.В. Розвиток теорії та практики дитячої гри. Сторінки історії // Дошкільне виховання. 2001. №7.
4. Артемова Л.В. Театр і гра. К., 2002.
5. Бевз Г. М., Глапник О. П. Технологія проведення тренінгів з формування здорового способу життя молоді. К.: Український ін-т соціальних досліджень, 2005. 60 с.
6. Бельчиков Я.М., Бирштейн М.М. Деловые игры. Рига: Авотс, 1989. 234 с.
7. Берн Цзен Н.В., Пахомов Ю.В. Психотренинг: Игры и упражнения. М., 1988. 268 с.
8. Бурова А. Дидактичні ігри: організація та керівництво // Дошкільне виховання. 2002. №7.
9. Бурова А. Керівництво сюжетно-рольовими іграми // Дошкільне виховання. 2001. №7.
10. Волкова Н.П. Педагогіка: Посібник для студентів вищих навчальних закладів. Київ: Академія, 2001. 576 с.
11. Данилова О. О. Пальчикові ігри. К.: Перо, 2008.
12. Її величність гра: теорія і методика організації дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти: збірник статей / за ред. Г.С.Тарасенко. Вінниця: ВДПУ ім. М.Коцюбинського, 2009.
13. Каліна Н. Ф. Психотерапія. К.: Академвидав, 2010. 280 с.
14. Колягина В.Г. Арт-терапия и арт-педагогика для дошкольников: учебно-методическое пособие/ Колягина В.Г.— М.: Прометей, 2016. 164 с.
15. Кузь В. Г., Сивачук Н.П. Українські народні дитячі ігри. - К.: Науковий світ, 2003.
16. Лэндрет Г.Л. Игровая терапия: искусство отношений. М.: Международная педагогическая академия, 1999. 368 с.
17. Народні ігри. Для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку / Упоряд. Ю.Є.Бардакова. Х.: Вид. група "Основа", 2007.
18. Непомнящая Н.И. Игра и творчество как формы жизни личности // Развитие личности. 2001. №1.
19. Нечипоренко Л. Ділова гра як метод активного навчання старшокласників основ сучасного діловодства / Трудова підготовка в закладах освіти. 2004. №3. с.10 11.

- 20.Павелків Р.В., Цигипало О.П. Дитяча психологія. К.: Академвидав, 2011. 376 с.
- 21.Рудестам К. Групповая психотерапия. Психокоррекционные группы: теория и практика. СПб.: Питер, 1999. 384 с.
- 22.Сидоренко Е. Терапия и тренинг по Альфреду Адлеру. СПб.: Речь, 2000. 352 с.
- 23.Спиваковская А. Психотерапия: игра, детство, семья. Т.1. - М.: Апрель-Пресс., 1999. 301 с.
- 24.Тренинг по сказкотерапии: Сборник программ по сказ- котерапии / Под. ред. Т.Д.Зинкевич-Евстигнеевой. СПб.: Речь, 2004.
- 25.Феоктистова С. В. Психологія: навч, посібник для академічного бакалаврату, 2017.
- 26.Черкесова І. Г. АРТ-терапія засобами кольору: Метод. рек. до вивч. курсу "арт-терапія" для студ. вищ. навч. закл. / Миколаївський держ. ун-т ім. В.О.Сухомлинського. Миколаїв: ІЛІОН, 2005. 168 с.
- 27.Берн Э. Трансакционный анализ и психотерапия / Пер. с англ. СПб.: Братство, 1992. 224 с.

Інформаційні ресурси в Інтернеті:

1. Педагогічна бібліотека - <http://www.pedlib.ru/>
2. Психолого-педагогічна бібліотека - <http://www.koob.ru/>
3. Педагогічна бібліотека - <http://www.metodkabinet.eu/>
4. Бібліотека Гумер - <http://www.gumer.info/>
5. Арт-терапия <http://www.iprbookshop.ru/58113>