

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение высшего образования  
«Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет  
им. Н.И. Лобачевского»**

Факультет социальных наук

---

УТВЕРЖДЕНО

решением Ученого совета ННГУ

протокол № 8 от 24.09.2024 г.

**Рабочая программа дисциплины**

Игровые технологии в работе с молодежью

---

Уровень высшего образования

Бакалавриат

---

Направление подготовки / специальность

39.03.03 - Организация работы с молодежью

---

Направленность образовательной программы

Молодежная политика и технологии работы с молодежью

---

Форма обучения

очная

---

г. Нижний Новгород

2025 год начала подготовки

## 1. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина Б1.В.09 Игровые технологии в работе с молодежью относится к части, формируемой участниками образовательных отношений образовательной программы.

## 2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы (компетенциями и индикаторами достижения компетенций)

Формируемые компетенции (код, содержание компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю), в соответствии с индикатором достижения компетенции		Наименование оценочного средства	
	Индикатор достижения компетенции (код, содержание индикатора)	Результаты обучения по дисциплине	Для текущего контроля успеваемости	Для промежуточной аттестации
ПК-3: Способен применять социальные технологии в работе с молодежью	ИПК-3.1: Идентифицирует, описывает и характеризует социальные технологии, формы и направления работы с молодежью, осознавая специфику их применения в различных социальных группах, нормативные правовые основы оказания социальных услуг ИПК-3.2: Выбирает и применяет релевантные профессиональным задачам социальные технологии, формы и направления работы с молодежью ИПК-3.3: Оценивает результаты и прогнозирует последствия применения соответствующих конкретным жизненным ситуациям социальных технологий, форм и направлений работы с молодежью	ИПК-3.1: Знает игровые подходы и инструменты. Умеет определять особенности их применения с различными социальными группами для решения различных задач. Владеет навыками определения релевантных игровых подходов.  ИПК-3.2: Знает алгоритмы определения релевантных игровых инструментов. Умеет выбирать игровые инструменты релевантные конкретным социальным, профессиональным задачам. Владеет навыками применения игровых инструментов для решения конкретных социальных и профессиональных задач.  ИПК-3.3: Знает алгоритм разработки стратегии и сценария применения игровых инструментов. Умеет формулировать цели игрового воздействия. Владеет навыками оценки результатов игрового воздействия.	Кейс-задание Сообщение на практических занятиях Эссе	Экзамен: Проект

ПК-4: Способен участвовать в осуществлении программ, проектов и мероприятий по работе с молодежью и в сфере молодежной политики	<p>ИПК-4.1: Ориентируется в современных форматах и методах работы с молодежью при реализации программ, проектов и мероприятий в сфере молодежной политики</p> <p>ИПК-4.2: Предлагает современные форматы и методы работы с молодежью при реализации программ, проектов и мероприятий в сфере молодежной политики с учетом специфики социальных проблем и характеристик целевой аудитории</p> <p>ИПК-4.3: Использует на практике современные форматы и методы работы с молодежью при реализации программ, проектов и мероприятий в сфере молодежной политики, оценивает их соответствие актуальным потребностям молодежной среды и нормативным правовым требованиям</p>	<p>ИПК-4.1:</p> <p>Знает формы игрового воздействия и их особенности.</p> <p>Умеет определять формы игрового воздействия, соответствующие задачам, контексту, социальной группе и бюджетным возможностям.</p> <p>Владеет навыками подбора форм игрового воздействия, соответствующих задачам, контексту, социальной группе и бюджетным возможностям.</p> <p>ИПК-4.2:</p> <p>Знает алгоритм разработки проекта, программы и мероприятия для работы с молодежью.</p> <p>Умеет разработать игровое мероприятие, соответствующее задачам, контексту, социальной группе и бюджетным возможностям.</p> <p>Владеет навыками подбора актуальных форматов работы с молодежью.</p> <p>ИПК-4.3:</p> <p>Знает основные критерии организации игрового мероприятия.</p> <p>Умеет разработать план организации игрового мероприятия и оценить его соответствие задачам, контексту, социальной группе и бюджетным возможностям.</p> <p>Владеет навыками организации игрового мероприятия.</p>	<p>Кейс-задание</p> <p>Сообщение на практических занятиях</p> <p>Эссе</p>	<p>Экзамен:</p> <p>Проект</p>
---	--	---	---	-------------------------------

### 3. Структура и содержание дисциплины

#### 3.1 Трудоемкость дисциплины

	<b>очная</b>
<b>Общая трудоемкость, з.е.</b>	<b>3</b>
<b>Часов по учебному плану</b>	<b>108</b>
в том числе	
<b>аудиторные занятия (контактная работа):</b>	
- занятия лекционного типа	<b>16</b>
- занятия семинарского типа (практические занятия / лабораторные работы)	<b>16</b>
- КСР	<b>2</b>
<b>самостоятельная работа</b>	<b>38</b>
<b>Промежуточная аттестация</b>	<b>36</b> <b>Экзамен</b>

### 3.2. Содержание дисциплины

(структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и виды учебных занятий)

Наименование разделов и тем дисциплины	Всего (часы)	в том числе			
		Контактная работа (работа во взаимодействии с преподавателем), часы из них			Самостоятельная работа обучающегося, часы
		Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа (практические занятия/лабораторные работы), часы	Всего	
	о ф о	о ф о	о ф о	о ф о	о ф о
Тема 1. Общая теория игры	8	2	2	4	4
Тема 2. Социологическая теория игры	18	4	4	8	10
Тема 3. Игра как социальное действие	18	4	4	8	10
Тема 4. Конструирование игры	26	6	6	12	14
Аттестация	36				
КСР	2			2	
Итого	108	16	16	34	38

#### Содержание разделов и тем дисциплины

Тема 1. Общая теория игры. Игра в истории и культуре. Математическая теория игр: применение в социальной сфере.

Тема 2. Социологическая теория игр. Игра в классических и современных теориях: различия в определениях, феноменологический, функциональный анализ. Смысловое и содержательное пересечения игры и «серьезных» видов деятельности. Система игры: подсистемы и функции в развитии человека и общества.

Тема 3. Игра как социальное действие. Основные аспекты игры (цель, правила, пространство) и принципы организации игровой деятельности. Современные концепции и тренды развития общества, место игры в этих процессах. Игровые модели социальных процессов. Ликвидность и трансформация

игровых социальных форм.

Тема 4. Конструирование игры. Конструктивистские концепции социального действия. Структура игры: правила, ресурсы, практики. Игра как инструмент производства пространства, группы, практик, норм.

#### **4. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся**

Самостоятельная работа обучающихся включает в себя подготовку к контрольным вопросам и заданиям для текущего контроля и промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины приведенным в п. 5.

Этапы конструирования игры:

1. Выяснение и формулирование запроса.
2. Определение цели владельца игры.
3. Формулирование цели и интереса игроков.
4. Сюжет и логика игры.
5. Игровая динамика.
6. Игровые атрибуты, аксессуары.
7. Презентация проекта.

Все этапы конструирования игры будут обсуждаться и демонстрироваться на практических занятиях

#### **5. Фонд оценочных средств для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)**

**5.1 Типовые задания, необходимые для оценки результатов обучения при проведении текущего контроля успеваемости с указанием критериев их оценивания:**

##### **5.1.1 Типовые задания (оценочное средство - Кейс-задание) для оценки сформированности компетенции ПК-3:**

Выбрать игровой инструмент, соответствующий поставленной задаче и особенностям целевой аудитории. Предложить примерный сценарий реализации мероприятия.

##### **5.1.2 Типовые задания (оценочное средство - Кейс-задание) для оценки сформированности компетенции ПК-4:**

Разработать или предложить формат мероприятия, отвечающий задачам и особенностям целевой аудитории, направленный на максимальное вовлечение аудитории, создание позитивного образа в обществе.

#### **Критерии оценивания (оценочное средство - Кейс-задание)**

Оценка	Критерии оценивания
зачтено	Определены цель применения инструмента, интересы и мотивы целевой аудитории, выбран релевантный им игровой инструмент, описаны основные этапы реализации.
не	Не определены цель применения инструмента, интересы и мотивы целевой аудитории,

Оценка	Критерии оценивания
зачтено	выбран нерелевантный им игровой инструмент, не описаны основные этапы реализации.

### **5.1.3 Типовые задания (оценочное средство - Сообщение на практических занятиях) для оценки сформированности компетенции ПК-3:**

Геймификация процесса управления персоналом.

Геймификация образовательного процесса.

Игра в командообразовании.

В рамках любого направления сформулировать тему, посвященную инструменту, анализу одной особенности применения технологии, примеру применения.

### **5.1.4 Типовые задания (оценочное средство - Сообщение на практических занятиях) для оценки сформированности компетенции ПК-4:**

Сообщение об удачных или неудачных примерах применения игр, форматов мероприятий в работе с молодежью (лекции, конференции, игры, квесты, точки кипения и пр.)

#### **Критерии оценивания (оценочное средство - Сообщение на практических занятиях)**

Оценка	Критерии оценивания
зачтено	Тема сообщения соответствует курсу, четко и понятно сформулирована. Содержание сообщения соответствует заявленной теме, представлено свободно, грамотно, интересно с визуальным сопровождением.
не зачтено	Тема сформулирована сложно, с логическими ошибками. Содержание не соответствует теме, отсутствует авторская позиция, сообщение зачитано.

### **5.1.5 Типовые задания (оценочное средство - Эссе) для оценки сформированности компетенции ПК-3:**

Примерные темы эссе. Возможности игровых технологий в управленческих процессах. Ограничения игровых технологий в образовательном процессе. Ограничения применения игровых технологий с возрастной группой 14-16 лет.

### **5.1.6 Типовые задания (оценочное средство - Эссе) для оценки сформированности компетенции ПК-4:**

Примерные темы эссе. Ценности игры "... " и возможности ее применения для решения ... задач.

## Критерии оценивания (оценочное средство - Эссе)

Оценка	Критерии оценивания
зачтено	Сформулированы тезис и тема эссе, в поддержку тезиса приведены три аргумента и два примера из социальной практики.
не зачтено	Не сформулирован тезис, есть логические ошибки, нет аргументов или примеров.

## 5.2. Описание шкал оценивания результатов обучения по дисциплине при промежуточной аттестации

### Шкала оценивания сформированности компетенций

Уровень сформированности компетенций (индикатора достижения компетенций)	плохо	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	очень хорошо	отлично	превосходно
	не зачтено			зачтено			
<u>Знания</u>	Отсутствие знаний теоретического материала. Невозможность оценить полноту знаний вследствие отказа обучающегося от ответа	Уровень знаний ниже минимальных требований. Имели место грубые ошибки	Минимально допустимый уровень знаний. Допущено много негрубых ошибок	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки. Допущено несколько негрубых ошибок	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки. Допущено несколько несущественных ошибок	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки. Ошибок нет.	Уровень знаний в объеме, превышающем программу подготовки.
<u>Умения</u>	Отсутствие минимальных умений. Невозможность оценить наличие умений вследствие отказа обучающегося от ответа	При решении стандартных задач не продемонстрированы основные умения. Имели место грубые ошибки	Продemonстрированы основные умения. Решены типовые задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания, но не в полном объеме	Продemonстрированы все основные умения. Решены все основные задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания в полном объеме, но некоторые с недочетами	Продemonстрированы все основные умения. Решены все основные задачи. Выполнены все задания в полном объеме, но некоторые с недочетами.	Продemonстрированы все основные умения. Решены все основные задачи с отдельными и несущественными недочетами, выполнены все задания в полном объеме	Продemonстрированы все основные умения. Решены все основные задачи. Выполнены все задания, в полном объеме без недочетов
<u>Навыки</u>	Отсутствие базовых навыков. Невозможность	При решении стандартных задач не продемонстрир	Имеется минимальный набор навыков	Продemonстрированы базовые навыки при	Продemonстрированы базовые навыки при	Продemonстрированы навыки при	Продemonстрирован творческий подход к

	оценить наличие навыков вследствие отказа обучающегося от ответа	ованы базовые навыки. Имели место грубые ошибки	для решения стандартных задач с некоторым и недочетами	решении стандартных задач с некоторым и недочетами	решении стандартных задач без ошибок и недочетов	решении нестандартных задач без ошибок и недочетов	решению нестандартных задач
--	--	---	--	--	--	--	-----------------------------

### Шкала оценивания при промежуточной аттестации

Оценка		Уровень подготовки
зачтено	превосходно	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «превосходно», продемонстрированы знания, умения, владения по соответствующим компетенциям на уровне выше предусмотренного программой
	отлично	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «отлично».
	очень хорошо	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «очень хорошо»
	хорошо	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «хорошо».
	удовлетворительно	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «удовлетворительно», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «удовлетворительно»
не зачтено	неудовлетворительно	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «неудовлетворительно».
	плохо	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «плохо»

**5.3 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки результатов обучения на промежуточной аттестации с указанием критериев их оценивания:**

**5.3.1 Типовые задания (оценочное средство - Проект) для оценки сформированности компетенции ПК-3**

Этапы конструирования игры:

1. Выяснение и формулирование запроса.
2. Определение цели владельца игры.
3. Формулирование цели и интереса игроков.
4. Сюжет и логика игры.
5. Игровая динамика.
6. Игровые атрибуты, аксессуары.
7. Презентация проекта.

**5.3.2 Типовые задания (оценочное средство - Проект) для оценки сформированности компетенции ПК-4**



#### Этапы конструирования игры:

1. Выяснение и формулирование запроса.
2. Определение цели владельца игры.
3. Формулирование цели и интереса игроков.
4. Сюжет и логика игры.
5. Игровая динамика.
6. Игровые атрибуты, аксессуары.
7. Презентация проекта.

#### Критерии оценивания (оценочное средство - Проект)

Оценка	Критерии оценивания
превосходно	Цель проекта сформулирована в формате конечного результата. Обоснован выбор игрового инструмента (задача, целевая аудитория, контекст). Этапы реализации проекта описаны, обоснованы, учитывают особенности групповой динамики. Презентация имеет визуальное сопровождение.
отлично	Цель проекта сформулирована в формате конечного результата. Обоснован выбор игрового инструмента (задача, целевая аудитория, контекст). Этапы реализации проекта описаны, обоснованы, учитывают особенности групповой динамики. Презентация имеет визуальное сопровождение. В презентации есть небольшие ошибки.
очень хорошо	Цель проекта сформулирована в формате конечного результата. Обоснован выбор игрового инструмента (задача, целевая аудитория, контекст). Этапы реализации проекта описаны, обоснованы, учитывают особенности групповой динамики. Презентация имеет визуальное сопровождение. Нет визуального сопровождения, небольшие ошибки.
хорошо	Цель проекта сформулирована в формате конечного результата. Обоснован выбор игрового инструмента (задача, целевая аудитория, контекст). Этапы реализации проекта описаны, обоснованы, учитывают особенности групповой динамики. Отсутствует один из разделов презентации, ошибки, нет визуального сопровождения.
удовлетворительно	Цель проекта не сформулирована в формате конечного результата. Нет обоснования выбор игрового инструмента (задача, целевая аудитория, контекст). Этапы реализации проекта описаны, обоснованы, учитывают особенности групповой динамики. Отсутствует один из разделов презентации, ошибки, нет визуального сопровождения.
неудовлетворительно	Цель проекта не сформулирована, отсутствует обоснование выбора игрового инструмента, части презентации. Не соблюдена логическая структура изложения, есть ошибки, нет визуального сопровождения.
плохо	Проект не готов, не принадлежит авторству докладчика.

## 6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

### Основная литература:

1. Кравченко С. А. Социология цифровизации : учебник / С. А. Кравченко. - Москва : Юрайт, 2023. - 236 с. - (Высшее образование). - ISBN 978-5-534-14307-2. - Текст : электронный // ЭБС "Юрайт"., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=842612&idb=0>.
2. Сигал Анатолий Викторович. Теория игр и ее экономические приложения : Учебное пособие / Крымский федеральный университет им. В.И. Вернадского. - 1. - Москва : ООО "Научно-издательский центр ИНФРА-М", 2022. - 418 с. - ВО - Бакалавриат. - ISBN 978-5-16-017115-9. - ISBN 978-5-16-106634-8., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=770915&idb=0>.

### Дополнительная литература:

1. Колокольников В. Н. Математическое моделирование многоагентных систем конкуренции и кооперации (Теория игр для всех) / Колокольников В. Н., Малафеев О. А. - Санкт-Петербург : Лань, 2022. - 624 с. - Книга из коллекции Лань - Математика. - ISBN 978-5-8114-1276-1., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=799786&idb=0>.
2. Хейзинга Йохан. Homo ludens ; В тени завтрашнего дня / пер. с нидерл. и примеч. В. В. Ошиса ; общ. ред. и послесл. Г. М. Тавризян. - М. : Прогресс : Прогресс-академия, 1992. - 458, [1] с. : ил. - ISBN 5-01-002053-X : 112.50., 1 экз.
3. Гофман Ирвинг. Представление себя другим в повседневной жизни = The presentation self in every day life / пер. с англ. и вступ. ст. А. Д. Ковалева ; [науч. ред. М. С. Ковалева] ; РАН, Ин-т социологии [и др.]. - М. : Канон-Пресс-Ц : Кучково поле, 2000. - 304 с. - (Малая серия "Logica socialis" в серии "Публикации Центра Фундаментальной Социологии"). - ISBN 5-93354-006-4 : 52.00., 6 экз.
4. Пригожин Илья. Время, хаос, квант. К решению парадокса времени / пер. с англ. Ю. А. Данилова ; под ред. В. И. Аршинова. - 3-е изд., перераб. и испр. - М. : Эдиториал УРСС, 2001. - 240 с. - ISBN 5-8360-0239-8 : 96.20., 1 экз.

### Программное обеспечение и Интернет-ресурсы (в соответствии с содержанием дисциплины):

1. Журнал социологии и социальной антропологии <http://www.jourssa.ru/>
2. Социологический журнал <http://www.isras.ru>
3. Социальная реальность <http://socreal.fom.ru>
4. Социологические исследования <http://www.isras.ru/socis.html>
5. <http://www.socioline.ru/>

## 7. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Учебные аудитории для проведения учебных занятий, предусмотренных образовательной программой, оснащены мультимедийным оборудованием (проектор, экран), техническими средствами обучения.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки/специальности 39.03.03 - Организация работы с молодежью.

Автор(ы): Придатченко Мария Викторовна, кандидат социологических наук.

Заведующий кафедрой: Петрова Ирина Эдуардовна, доктор социологических наук.

Программа одобрена на заседании методической комиссии от 20.05.2024, протокол № 12.