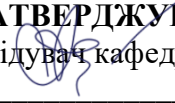


БЕРДЯНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Кафедра соціальної роботи та інклюзивної освіти

“ЗАТВЕРДЖУЮ”

Завідувач кафедри

 К. В. Петровська

“30” серпня 2023 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

підготовки здобувачів I рівня вищої освіти

ІГРОВІ ПРОСВІТНИЦЬКО-ПРОФІЛАКТИЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ У РОБОТІ З ДІТЬМИ ТА МОЛОДІУ

Спеціальність: 231 Соціальна робота
(шифр і назва спеціальності)

Освітньо-професійна програма: «Соціальна робота та практична психологія»
(назва освітньої програми)

Факультет дошкільної, спеціальної та соціальної освіти
(назва факультету)

Бердянськ, 2023 рік

Робоча програма “Ігрові просвітницько-профілактичні технології у роботі з дітьми та молоддю” для здобувачів вищої освіти спеціальності 231 Соціальна робота.


Освітньо-професійної програми Соціальна робота та практична психологія

Розробник: кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри соціальної роботи та інклюзивної освіти Петровська К.В.


Робочу програму погоджено проектною групою освітньо-професійної програми «Соціальна робота та практична психологія» та затверджено на засіданні кафедри соціальної роботи та інклюзивної освіти.

від “30” серпня 2023 року (протокол № 1)

Завідувач кафедри соціальної роботи
та інклюзивної освіти


_____ (К. В. Петровська)

Гарант освітньо-професійної програми
«Соціальна робота та практична психологія»


_____ (К.В.Петровська)

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітньо-професійна програма, освітній ступінь	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 3	Галузь знань <u>23 Соціальна робота</u>	<i>За вибором</i>	
	Спеціальність <u>231 Соціальна робота</u>		
Модулів – 1	Освітньо-професійна програма: <u>«Соціальна робота та практична психологія»</u>	Рік підготовки:	
Змістових модулів – 6		4-й	4-й
Загальна кількість годин – 90		Семестр	
Мова навчання: українська		8-й	8-й
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 4 самостійної роботи студента – 4	Освітній ступінь: <u>бакалавр</u>	Лекції	
		8	6
		Практичні, семінарські	
		10	4
		Лабораторні	
		Самостійна робота	
		72	80
		Індивідуальні завдання	
Вид контролю: залік			

Примітка.

Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної та індивідуальної роботи становить (%):

для денної форми навчання – 18/72годин (25%/75%)

для заочної форми навчання – 10/80 годин (15%/85%)

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Метою викладання навчальної дисципліни *“Ігрові просвітницько-профілактичні технології у роботі з дітьми та молоддю”* є сформувати готовність майбутніх соціальних працівників і педагогів до використання ігрової діяльності у розв’язанні соціально-педагогічних проблем різних категорій клієнтів.

Основними завданнями вивчення дисципліни *“Ігрові просвітницько-профілактичні технології у роботі з дітьми та молоддю”* є:

- оволодіння методикою організації ігрової діяльності клієнтів соціальної роботи;
- формування здатності до повного сприйняття та аналізу різноманітних життєвих явищ і ситуацій, уміння адекватно оцінювати, аналізувати їх та прогнозувати можливі варіанти їх розв’язання, здійснювати корекцію станів клієнтів із використанням ігротерапії;
- розвиток креативності (уяви, творчих здібностей, творчого мислення тощо) майбутніх соціальних працівників і педагогів;
- формування емоційно-позитивного відношення здобувачів щодо здійснення соціальної роботи з різними категоріями клієнтів з використанням ігрової діяльності.

Основні результати навчання і компетентності згідно з вимогами освітньо-професійної програми:

№ з/п	Програмні компетентності	Компетенції	Результати навчання
1	ЗК-6	Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.	ПР-7 Використовувати спеціалізоване програмне забезпечення у ході розв’язання професійних завдань.
2	ЗК-8	Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.	ПР-9 Використовувати відповідні наукові дослідження та застосовувати дослідницькі професійні навички у ході надання соціальної допомоги.
3	СК-18	Здатність до генерування нових ідей та креативності у професійній сфері.	ПР-1 Здійснювати пошук, аналіз і синтез інформації з різних джерел для розв’язування професійних завдань і встановлювати причинно-наслідкові зв’язки між соціальними подіями та явищами.

3. Програма навчальної дисципліни

Тема 1. Науково-історичні засади ігрової діяльності.

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

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

Тема 2. Ігротерапія в соціальній роботі.

2.1. Ігрова терапія як метод соціальної роботи з різними категоріями клієнтів. Ігрова терапія в соціальній роботі: визначення, основні поняття. Сучасні методи ігрової терапії у соціальній роботі з дітьми шкільного віку. Вимоги до діяльності соціального працівника, що працює в напрямку ігрової терапії. Роль гри в соціально-педагогічній роботі з дорослими та особами літнього віку.

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

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

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

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

Тема 4. Ігри в корекційній роботі соціального працівника.

4.1.-4.2 Використання гри в корекційній роботі з дітьми та молоддю. Особливості корекційного впливу гри в роботі соціального педагога та соціального працівника. Ігри в корекційній роботі з молодшими школярами з соціальної адаптації до шкільного навчання (відхилень у поведінці), з фізичного і психічного здоров'я школярів. Ігри в корекційно-розвивальній роботі з дітьми з особливими освітніми потребами. Використання гри в корекційній роботі з

профорієнтації. Ігри в корекційній роботі, спрямованій на формування самооцінки, прагнення до саморозвитку, самопізнання, самоствердження і самореалізації. Обдаровані діти: ігри в корекційній роботі з ними. Напрями ігрової корекції в роботі з дітьми з проблемних сімей. Особливості застосування ігор в корекційній роботі, спрямованій на встановлення контактів дітей та підлітків з оточенням, розвиток їхніх комунікативних умінь, по встановленню між особистісних стосунків у класному колективі, з вироблення навичок спільної діяльності.

Тема 5. Гейміфікація партисипації. Гра як інструмент залучення.

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

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

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

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

4. Структура навчальної дисципліни

Назви тем	Кількість годин											
	денна форма						Заочна форма					
	усього	у тому числі					усього	у тому числі				
л		п	лаб	інд	с.р.	л		п	лаб	інд	с.р.	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Модуль 1												
Тема 1. Науково-історичні засади ігрової діяльності.												
1.1. Теоретичні засади ігрової діяльності.	7	4	-			5	7	2	-			5
1.2. Гра у виховній діяльності підростаючого покоління.	8	-	-			8	8	-	-			8
Разом за 1 тему	15	2	-			13	15	2	-			13
Тема 2. Ігротерапія в соціальній роботі.												
2.1. Ігрова терапія як метод соціальної роботи з різними категоріями клієнтів.	7	2	-			5	7	-	-			7
2.2. Використання методик ігрової терапії при роботі з дітьми та молоддю.	8	-	2			6	8	-	2			6
Разом за 2 тему	15	2	2			11	15	-	2			13
Тема 3. Ігри в просвітницько-профілактичній роботі соціального працівника.												
3.1. Використання гри під час здійснення соціально-педагогічної роботи з різними категоріями отримувачів соціальних послуг.	7	2	-			5	7	2	-			5
3.2. Специфіка ігрової діяльності в системі соціально-педагогічної роботи.	8	-	2			6	8	-	-			8
Разом за 3 тему	15	2	2			11	15	2	-			13
Тема 4. Ігри в корекційній роботі соціального працівника.												
4.2 Використання гри в корекційній роботі з дітьми та молоддю.	15	-	4			11	15	-	2			13
Разом за 4 тему	15	-	4			11	15	-	2			13
Тема 5. Гейміфікація партисипації. Гра як інструмент залучення.												
5.1. Використання окремих елементів ігор у неігрових практиках.	7	2	-			5	7	2	-			5
5.2. Гейміфікація як засіб для дослідження, освіти, покращення міського середовища та організації взаємодії між різними	8	-	-			8	8	-	-			8

суб'єктами.												
Разом за 5 тему	15	2	-			13	15	2	-			13
Тема 6. Використання в соціальній роботі інтелектуальних вікторин, квестів.												
6.1. Використання квестів в навчанні та вихованні.	15	-	2			13	15	-	-			15
Разом за 6 тему	15	-	2			13	15	-	-			15
Модуль 2												
ІНДЗ												
Усього годин	90	8	10	-	-	72	90	6	4	-	-	80

5. Теми лекцій

№з/п	Назви тем	Кількість годин	
		денна	заочна
1	2	2	2
1	Науково-історичні засади ігрової діяльності	2	2
1.1.	Теоретичні засади ігрової діяльності. 1. Історія розвитку теорії гри. 2. Соціально-психологічна характеристика та сутність основних видів ігрової діяльності. 3. Класифікація ігор.	2	2
2.	Ігротерапія в соціальній роботі	2	-
2.1.	Ігрова терапія як метод соціальної роботи з різними категоріями клієнтів. 1. Ігрова терапія в соціальній роботі: визначення, основні поняття. 2. Сучасні методи ігрової терапії у соціальній роботі з дітьми шкільного віку. 3. Вимоги до діяльності соціального працівника, що працює в напрямку ігрової терапії.	2	-
3.	Ігри в просвітницько-профілактичній роботі соціального працівника	2	2
3.1.	Використання гри під час здійснення соціально-педагогічної роботи з різними категоріями отримувачів соціальних послуг. 1. Значення та особливості застосування настільних просвітницько-профілактичних ігор в роботі з дітьми у складних життєвих обставинах. 2. Застосування настільних просвітницько-профілактичних ігор, спрямованих на протидію негативним явищам в освітньому середовищі.	2	2
4.	Ігри в корекційній роботі соціального працівника	-	-
4.1.	Використання гри в корекційній роботі з дітьми та молоддю. 1. Особливості корекційного впливу гри в роботі соціального педагога та соціального працівника. 2. Ігри в корекційній роботі з молодшими школярами з соціальної адаптації до шкільного навчання (відхилень у поведінці), з фізичного і психічного здоров'я школярів. 3. Ігри в корекційно-розвивальній роботі з дітьми з особливими освітніми потребами.	-	-
5.	Гейміфікація партисипації. Гра як інструмент залучення	2	2
5.1.	Використання окремих елементів ігор у неігрових практиках. 1. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? 2. Технологія гейміфікації та ігрофікації.	2	2
6.	Використання в соціальній роботі інтелектуальних вікторин, квестів.	-	-
6.1.	1. З історії виникнення квест-технології. 2. Характеристика квест-технології. 3. Види навчальних квестів. 4. Веб-квест як різновид квест-технології. Сутність технології веб-квест. 5. Класифікація веб-квестів за Б.Доджем.	-	-
Усього		8	6

6. Теми практичних занять

№з/п	Назви тем	Кількість годин					
		денна	заочна				
1	2						
1	Науково-історичні засади ігрової діяльності	-	-				
1.2.	<p>Гра у виховній діяльності підростаючого покоління.</p> <p>Теоретичні питання:</p> <ol style="list-style-type: none"> Соціально-психологічні й педагогічні функції гри. Основні характеристики сучасних ігрових технологій. Значення гри в працях відомих вітчизняних та закордонних психологів та педагогів (історія та сучасність). <p>Практичне завдання:</p> <ol style="list-style-type: none"> Підготувати комп'ютерну презентацію, що ілюструватиме життя відомих дослідників ігор (Ф. Шіллер, Д. Клоц, М. Спенсер, К. Грос, Г. Плеханов, Д. Ельконін, Є. Аркін та ін.). 	-	-				
2.	Ігротерапія в соціальній роботі	2	2				
2.2.	<p>Використання методик ігрової терапії при роботі з дітьми та молоддю.</p> <p>Теоретичні питання:</p> <ol style="list-style-type: none"> Основні напрями ігрової терапії. Основні функції ігрової терапії та ігротерапевта. Побудова ігрового заняття. <p>Практичне завдання:</p> <ol style="list-style-type: none"> Опрацювати статтю Васильченко О. А. Використання ігротерапії в соціальній роботі зі старшими підлітками / О. А. Васильченко // Соціальні технології: актуальні проблеми теорії та практики. – 2013. - №58. – 55 – 61. та заповнити таблицю. <p style="text-align: center;">Таблиця «Основні функції ігрової терапії»</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Назва функції</th> <th>Зміст функції</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	Назва функції	Зміст функції			2	2
Назва функції	Зміст функції						
3.	Ігри в просвітницько-профілактичній роботі соціального працівника	2	-				
3.2.	<p>Специфіка ігрової діяльності в системі соціально-педагогічної роботи.</p> <p>Теоретичні питання:</p> <ol style="list-style-type: none"> Класифікація настільних просвітницько-профілактичних ігор. Алгоритм підготовки та проведення настільних просвітницько-профілактичних ігор. Переваги та ризики використання настільних просвітницько-профілактичних ігор в соціально-педагогічній роботі. <p>Практичне завдання:</p> <ol style="list-style-type: none"> Побудувати «хмарину тегів» / інфографіку / комікс (на вибір), що візуалізує класифікацію настільних просвітницько-профілактичних ігор. 	2	-				
4.	Ігри в корекційній роботі соціального працівника	4	2				
4.2.	<p>Використання гри в корекційній роботі з дітьми та молоддю.</p> <p>Теоретичні питання:</p> <ol style="list-style-type: none"> Використання гри в корекційній роботі з профорієнтації. Ігри в корекційній роботі, спрямованій на формування самооцінки, прагнення до саморозвитку, самопізнання, самоствердження і самореалізації. Обдаровані діти: ігри в корекційній роботі з ними. Напрями ігрової корекції в роботі з дітьми з проблемних сімей. <p>Практичне завдання:</p> <ol style="list-style-type: none"> Розробити та презентувати в аудиторії он-лайн-тест на закріплення теми №4 семінарського та лекційного заняття за допомогою навчальної платформи «Kahoot» (https://kahoot.com/). 	4	2				
5.	Гейміфікація партисипації. Гра як інструмент залучення	-	-				

5.2.	<p>Гейміфікація як засіб для дослідження, освіти, покращення міського середовища та організації взаємодії між різними суб'єктами.</p> <p>Теоретичні питання:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Технологія створення гейміфікації (основні етапи). 2. Особливості використання ігор для залучення (партисипації): настільні ігри; онлайн-ігри; рольові ігри; гібридні ігри. <p>Практичне завдання:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Візуалізувати 5 етапів створення гри на прикладі «Гри для участі» муніципалітету Гельсинки. 	-	-
6.	Використання в соціальній роботі інтелектуальних вікторин, квестів.	2	-
6.2.	<p>Особливості застосування інноваційних технологій</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Особливості проведення квест-ігор і веб-квестів. 2. Історія, структура та особливості проведення різних типологій квестів, їх переваги перед традиційними засобами навчання та виховання. 3. Приклади використання технології квестів. 	2	-
Усього		10	4

7. Самостійна робота

№з/п	Назви тем	Кількість годин	
		денна	заочна
1	2		
	Науково-історичні засади ігрової діяльності		
1	Розкрити основні характеристики сучасних ігрових соціально-педагогічних технологій (технологія ділових ігор, технологія конструювання творчих справ, технологія рольових ігор, шоу-технології).	13	13
	Ігротерапія в соціальній роботі		
2.	Розкрити роль гри в соціально-педагогічній роботі з дорослими та особами літнього віку.	11	13
	Ігри в просвітницько-профілактичній роботі соціального працівника		
3.	Занотувати класифікацію іграшок і дати їм коротку характеристику.	11	13
	Ігри в корекційній роботі соціального працівника		
4.	Визначити особливості застосування ігор в корекційній роботі, спрямованій на встановлення контактів дітей та підлітків з оточенням, розвиток їхніх комунікативних умінь, по встановленню між особистісних стосунків у класному колективі, з вироблення навичок спільної діяльності.	11	13
	Гейміфікація партисипації. Гра як інструмент залучення		
5.	Познайомитися з діяльністю культурної організації «Play the City», компанії з розробки ігор для модерзації міських питань.	13	13
	Використання в соціальній роботі інтелектуальних вікторин, квестів.		
6.	Розкрити особливості використання квест технології в освітньому процесі	13	15
Усього		80	78

8. Індивідуальні завдання

1. Підготувати комп'ютерну презентацію \ реферат «Історія виникнення Олімпійських ігор».
2. Підготувати есе «Гра в житті людини».
3. Підготувати повідомлення (комп'ютерну презентацію) «Історія однієї іграшки».
4. Підготувати ігroteку з використанням різних видів ігор, для запропонованих груп отримувачів соціальних послуг або, що складається з ігор однієї спрямованості. Визначити виховний потенціал 10-15 ігор; створити систему позначень – „код“ гри.
5. Підготувати перелік джерел необхідних умов для оволодіння спеціалістами методами й прийомами, уміннями й навичками застосування ігрових технологій в превентивній та профілактичній роботі з різними цільовими групами (тренінги, курси, школи тощо).
6. Розробити сценарій квесту / макетування настільної просвітницько-профілактичної гри для обраної цільової групи.

9. Методи навчання

Викладення теоретичного матеріалу з використанням опорного мультимедіа-конспекту; постановка проблемних питань, застосування міні-дискусії, виконання пошукових і творчих завдань із використанням теоретичного матеріалу (есе, доповідь, реферат, кросворд, бібліографія); робота малих творчих груп; самостійний пошук необхідної довідкової інформації в різноманітних електронних ресурсах; консультації викладача. Семінарські заняття у формі дебатів, а також написання самостійної роботи.

10. Засоби оцінювання.

Усне індивідуальне та фронтальне опитування, екзамен, співбесіда, словникові диктанти, написання рефератів, есе і доповідей, тестування тощо.

11. Розподіл балів, які отримують здобувачі вищої освіти*

Поточний контроль

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

Підсумковий контроль

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

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

де m – кількість набраних балів за вивчений курс;

n – кількість залікових кредитів;

50 балів – залік.

Поточний контроль								Середнє арифметичне за поточну роботу	Залік	Сума
Тема 1		Тема 2		Тема 3		Тема 4				
1.1	1.2	2.1	2.2	3.1	3.2	4.1	4.2			
25		25		25		25				
Тема 5		Тема 6								
5.1	5.2	6.1	6.2							
25		25								

Шкала оцінювання: ЄКТС

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

**більш детальну інформацію про розподіл рейтингових балів розміщено на електронній платформі підтримки навчання «Moodle».*

12. Методичне забезпечення

1. Навчально-методичний комплекс з дисципліни «Ігрові просвітницько-профілактичні технології у роботі з дітьми та молоддю» для здобувачів вищої освіти денної та заочної форм навчання.
2. Навчальні мультимедійні презентації.

13. Рекомендована література**Базова**

1. Войцях Т. В. Ігрові технології, як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти. – Черкаси: Черкаський ОПОПП, 2014. 92 с.
2. Войцях Т. В. Ігрові технології. Просвітницько-профілактичні ігри. К.: [Бібліотека “Шкільного світу”](#), 2015. 144с.
3. Енциклопедія для фахівців соціальної сфери / за заг. ред. І. Звереві. 2-ге вид. Київ, Сімферополь: Універсум, 2013. С. 504-509.
4. Журавель Т. В. Настільні ігри у програмах формування здорового способу життя серед вихованців спеціальних закладів для дітей України [Електронний ресурс] Режим доступу : http://www.volunteer.kiev.ua/pages/146-nastln_gri_u_programah_fzszh
5. Ігрові технології навчання [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://lvschool2.org.ua/teacher/pedag-teh/igrovi>
6. Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти: навч.-метод. посіб. / автор.-упоряд. Т.В. Войцях. Черкаси : Черкаський ОПОПП, 2014. 92 с.
7. Настільні ігри [електронний ресурс]. Режим доступу: http://www.volunteer.kiev.ua/pages/151-nastln_gri
8. Сокол І.М. Впровадження квест-технології в освітній процес: навчальний посібник. Запоріжжя: Акцент Інвест-трейд, 2013. 87с
9. Сосюра М.О. методичні рекомендації з підготовки та проведення профілактичного квесту / К. М. Перепьолкіна, М.О. Сосюра. Х.: «Радуга», 2016. 32 с.
10. Турищева Л. В. Корекційна робота соціального педагога. Ігри та вправи. Х.: Основа, 2012. 127 с.

Допоміжна

1. «Країна Здоровляндія, або Велика подорож»: пізнавальна гра для дітей: [методичні рекомендації та інструкція до гри] / Журавель Т. В., Лях Т. Л., Нікітіна О. М. К.: Всеукраїнський громадський центр «Волонтер», 2011. 20 с.
2. Веб-квест як педагогічна технологія: посібник для формування нових знань і навичок щодо використання сучасних ІТ-технологій [Електронний ресурс] / укладач І.М. Блідар. Режим доступу: http://licey.kr.ua/images/metod_rob/Публікації/Посібник%20Веб-квести.pdf

3. Журавель Т. В., Лях Т. Л., Нікітіна О. М. Настільна просвітницько-профілактична гра «Володар кілець»: методичні рекомендації та інструкція до гри. Київ: Всеукраїнський громадський центр «Волонтер», 2011. 15 с.
4. Журавель Т. В., Лях Т. Л., Нікітіна О. М., Серєєва К. В. Настільна просвітницько-профілактична гра «Стоп насильству!»: методичні рекомендації та інструкція до гри. Київ: Видавничо-поліграфічна компанія «ОБНОВА», 2011. 20 с.
5. Лях Т. Л. Використання коміксів у профілактично-виховній роботі: [методичні рекомендації] / за заг. ред. І. Д. Зверєвої. К.: Український фонд «Благополуччя дітей», 2011. 14 с. (В рамках проекту «Попередження торгівлі людьми шляхом розвитку соціальної роботи та мобілізації громад»).
6. Нікітіна О. М., Лях Т. Л., Журавель Т. В. Гра «Галопом по Європах» [Електронний ресурс]. Режим доступу: https://childfund.org.ua/Uploads/Files/books_pdf/instruction_galopom_game.pdf?fbclid=IwAR0gcgpJiB8FbYE3iSTT5dQDbuuPtM1zMYS VeiKcIwoBVbmVWcYy5xIRwg.
7. Нікітіна О. М., Лях Т. Л., Журавель Т. В. Гра «Рожеві окуляри» [Електронний ресурс]. Режим доступу:https://childfund.org.ua/Uploads/Files/books_pdf/instruction_pinc_game.pdf?fbclid=IwAR17UzodlRcFRphBkHGdZPMYQD84UYbrbJuLo5DXMFm8rYGA99bsqPkuXw.
8. Попова А. О., Щеголь М. В. Досвід використання просвітницько-профілактичних настільних ігор фахівцями із соціальної роботи в місцевих громадах. Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки. 2018. Вип. № 1 (315). С. 109–115.
9. Психолого-педагогічна профілактична гра «Пан або пропав»: [методичні рекомендації та інструкція до гри] / Канєвська Н. М., Войцях Т.В./ за заг. ред. Войцях Т.В. Черкаси, 2013. 10 с.
10. Створення навчальних настільних ігор в дитячо-підліткових групах // Сайт для співробітників і добровольців СО НКО, педагогів та інших фахівців по організації навчальних і дозвіллевих занять з дітьми та підлітками із застосуванням технології створення навчальних настільних ігор. АНО "Балтійський центр соціальних інновацій", 2017-2019 [Електронний ресурс]. Режим доступу : <https://htmboardgames.ru/index.php>

Інформаційні ресурси

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