

Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение высшего образования
«ФИНАНСОВЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРИ ПРАВИТЕЛЬСТВЕ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»
(Финансовый университет)

Кафедра психологии и развития человеческого капитала
Факультет социальных наук и массовых коммуникаций

Документ подписан усиленной неквалифицированной электронной подписью.

Организация: «ФИНАНСОВЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРИ ПРАВИТЕЛЬСТВЕ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»

Сертификат: GxFWHNN6PHMb64nJg6iEr3nJ0tzZz3um

Утверждено: Проректор по учебной и методической работе, Е.А. Каменева

Дата: 23.06.2026 г.

Психология игры и мультимедийных развлечений

Рабочая программа дисциплины

для студентов, обучающихся по направлению подготовки

37.03.01 - Психология,

Образовательная программа «Психология»

Профиль:

«Психология виртуальной среды и медиапространства»

Рекомендовано

*Факультет социальных наук и массовых коммуникаций
(протокол № 06 от 17.02.2021 г.)*

Одобрено

*Кафедра психологии и развития человеческого капитала
(протокол № 08 от 09.02.2021 г.)*



Содержание

1. Наименование дисциплины	3
2. Перечень планируемых результатов освоения образовательной программы (перечень компетенций) с указанием индикаторов их достижения и планируемых результатов обучения по дисциплине	3
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы	6
4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах и в академических часах с выделением объема аудиторной (лекции, семинары) и самостоятельной работы обучающихся	6
5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) дисциплины с указанием их объемов (в академических часах) и видов учебных занятий	7
5.1. Содержание дисциплины	7
5.2. Учебно – тематический план	9
5.3. Содержание семинаров, практических занятий	10
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине	13
6.1. Перечень вопросов, отводимых на самостоятельное освоение дисциплины, формы внеаудиторной самостоятельной работы	13
6.2. Перечень вопросов, заданий, тем для подготовки к текущему контролю	15
7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине	17
8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины	6
9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины	9
10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины	30
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень необходимого программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)	31
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине	31



1. Наименование дисциплины

Психология игры и мультимедийных развлечений

2. Перечень планируемых результатов освоения образовательной программы (перечень компетенций) с указанием индикаторов их достижения и планируемых результатов обучения по дисциплине

Код компетенции	Наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции
ПКП-4	Способен к просветительской деятельности среди населения с целью повышения уровня психологической безопасности в информационной среде, включая Интернет и средства массовой информации	Демонстрирует знание методов и технологий просветительской деятельности среди населения, а также их возможности и ограничения использования в современном цифровом обществе	Знать: о позитивном и негативном влиянии игрушек и игр, в том числе компьютерных, на развитие детей и подростков Уметь: осуществлять просвещение родителей о позитивном и негативном влиянии игрушек и игр, в том числе компьютерных, на развитие детей и подростков
		Создает информационные ресурсы для населения с целью повышения уровня психологической культуры населения и поддержки психологической безопасности, в том числе готовит сообщения и публикация для средств массовой информации	Знать: психологические основы организации виртуального досуга и интерактивных развлечений человека Уметь: организовывать виртуальный досуг и интерактивные развлечения для решения прикладных задач в области психологии
		Осуществляет мониторинг информационно-коммуникационного пространства и анализ данных с целью оценки и контроля уровня психологической безопасности и комфорт-	Знать: научно обоснованные технологии психолого-педагогической экспертизы игрушек и игр Уметь: анализировать игрушки и игры, в том числе компьютерные, с точки зрения их психологической безопас-



Код компетенции	Наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции
		ности информационной среды, включая Интернет-контент и средства массовой информации	ности и воздействия на психическое развитие детей, подростков, взрослых
ПКП-5	Способен разрабатывать и реализовывать коррекционные, образовательные и развивающие программы с использованием информационных технологий и среды виртуальной реальности	Демонстрирует знание основных концепций и программ развития, образования и коррекции развития детей, подростков, взрослых, а также возможности и ограничения их применения в условиях современного цифрового общества	Знать: психологические теории игры; базовые психологические понятия в области игровой деятельности Уметь: анализировать основные проблемы формирования и развития игры и ее роль в психическом развитии детей, подростков и взрослых в условиях современного цифрового общества
		Проектирует и оценивает программы психологической интервенции с целью коррекции, развития, образования детей, подростков, взрослых, направленные на предупреждение отклонений в социальном и личностном статусе и развитии, профессиональных рисков в различных видах деятельности, используя информационные ресурсы и среду виртуальной реальности	Знать: психологические основы организации игровой деятельности и развлечений детей, подростков и взрослых Уметь: применять теоретические знания при организации игровой деятельности и развлечений для решения прикладных задач в области психологии
		Применяет методы дистанционной психологической работы с целью развития, образования и коррекции	Знать: способы игрового конструирования, в том числе с использованием дистанционных форм психологической работы



Код компетенции	Наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции
		развития детей, подростков, взрослых, направленные на предупреждение отклонений в социальном и личностном статусе и развитии, профессиональных рисков в различных видах деятельности	Уметь: конструировать и организовывать игровую деятельность, в том числе с использованием с использованием цифровых технологий



3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Психология игры и мультимедийных развлечений» относится к «Модулю "Виртуализация культурно-психологической реальности"».

4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах и в академических часах с выделением объема аудиторной (лекции, семинары) и самостоятельной работы обучающихся

Очная форма обучения

Вид учебной работы по дисциплине	Всего (в з/е и часах)	Семестр 6 (в часах)
Общая трудоемкость дисциплины	3/108	108
<i>Контактная работа – Аудиторные занятия</i>	<i>34</i>	<i>34</i>
<i>Лекции</i>	<i>16</i>	<i>16</i>
<i>Семинары, практические занятия</i>	<i>18</i>	<i>18</i>
<i>Самостоятельная работа</i>	<i>74</i>	<i>74</i>
Вид текущего контроля	Домашнее творческое задание	Домашнее творческое задание
Вид промежуточной аттестации	Зачет	Зачет



5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) дисциплины с указанием их объемов (в академических часах) и видов учебных занятий

5.1. Содержание дисциплины

Тема 1. Феномен игры

Понятие об игре. Историографический анализ и методологический анализ игры и игрушек. Место игры в жизни человека. Исторические трансформации игрушек. Игра в цифровом обществе.

Тема 2. Теории игры

Исследование игры в зарубежной науке. Психологическая теория игровой деятельности в российской науке. Современные теории игры. Объяснительный потенциал психологических теорий игры в отношении компьютерных игр. Математическая теория игры и процессы принятия решений. Рефлексивные игры. Языковые игры.

Тема 3. Развитие игры в онтогенезе человека

Возникновение игры в детстве. Игра как ведущая деятельность и как развлечение. Компьютерные игры детей и подростков. Игровые интерактивные развлечения взрослых. Субъект игровой деятельности: психологические особенности.

Тема 4. Структура игры

Сюжет игры. Содержание игр. Мотивы игровой деятельности детей. Мотивы игровых интерактивных развлечений подростков и взрослых. Смысловые уровни игры. Классификация игр. Психологическая типизация компьютерных игр. Критерии оценки игр, игрушек и игровых материалов.

Тема 5. Роль игры и мультимедийных развлечений в психическом развитии

Роль игры в развитии мотивационно-потребностной сферы личности. Роль игры в развитии когнитивных функций. Роль игры в развитии произвольности. Роль игры в развитии эмоциональной сферы. Роль игры в нравственном развитии личности. Общение и социализация в игре. Роль игры в развитии воображения и



творчества. Роль игры в развитии Я-образа. Половая идентификация и дифференциация в играх. Онлайн-игры и игровая зависимость. Игровая зависимость: критерии, причины, последствия и возможности психологической коррекции. Видео-игры и развитие агрессивности.

Тема 6. Психотерапевтические функции игры в психологической практике

Игротерапия: понятие и история возникновения. Игра в психотерапевтическом процессе. Направления игровой психотерапии. Структура процесса игровой психотерапии. Игровая комната и игровой материал.



5.2. Учебно – тематический план

Очная форма обучения

п/ п	Наименование тем (разделов) дисциплины	Трудоемкость в часах				
		Всего	Контактная работа - Аудиторная работа			Самостоятельная работа
			Общая, в т.ч.:	Лекции	Семинары, практические занятия	
1	Феномен игры	16	4	2	2	12
2	Теории игры	16	4	2	2	12
3	Развитие игры в онтогенезе человека	16	4	2	2	12
4	Структура игры	19	7	3	4	12
5	Роль игры и мультимедийных развлечений в психическом развитии	22	8	4	4	14
6	Психотерапевтические функции игры в психологической практике	19	7	3	4	12
В целом по дисциплине		108	34	16	18	74



5.3. Содержание семинаров, практических занятий

Наименование тем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов для обсуждения на семинарах, практических занятиях	Формы проведения занятий
Феномен игры	Каковы закономерности исторических трансформаций игрушек? Какие социально-исторические факторы определили появление ролевых игр? Какие социально-исторические факторы определили востребованность компьютерных игр у подростков и взрослых? Какую роль играют в жизни ребенка мягкие игрушки? Какие классификации игрушек разработаны в современной психологии? Какие типы игр выделяют в современной науке?	Дискуссия. Решение задач
Теории игры	В чем суть культурологического подхода к игре Й.Хейзинги? Как объясняет происхождение игры психоанализ? Каково социальное значение игры, по Дж.Болдуину? Каковы основные положения «эмоциональной теории игры» В.В. Зеньковского? В чем отличия «игрового символизма» по Ж.Пиаже, и «игрового символа», по Л.С. Выготскому? Каковы основные положения психологической теории игровой деятельности Д.Б.Эльконина?	Дискуссия Решение задач
Развитие игры в онтогенезе человека	В каком возрасте человек начинает играть? Каково значение игры в развитии дошкольника? Каково значение игры в развитии младшего школьника? Каково значение игры в развитии подростка? Какое место	Дискуссия Решение задач Кейс-метод



Наименование тем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов для обсуждения на семинарах, практических занятиях	Формы проведения занятий
	занимают компьютерные игры в развитии детей и подростков? Каково психологическое значение куклы на развитие детей? В чем особенности психологического влияния на развитие ребенка куклы Барби? В чем специфика гендерных предпочтений в игре и игрушках?	
Структура игры	Что является центральным структурным компонентом игры? Как изменяется сюжет игры с возрастом? Каковы мотивы игровой деятельности? Какова классификация игры, предложенная Ж.Пиаже и актуальная ли она для современных игр? Какие существуют критерии психологической экспертизы игрушек для детей? Какие требования предъявляются к современным онлайн-играм?	Дискуссия Решение задач Кейс-метод Психодрама
Роль игры и мультимедийных развлечений в психическом развитии	В чем особенности психологического влияния военных игр на развитие детей и подростков? Какова роль игры в развитии мотивационной сферы ребенка? Как игра влияет на развитие когнитивных функций? Каковы этапы развития общения в игровой деятельности детей? Как компьютерные игры влияют на развитие эмоциональной сферы детей, подростков, взрослых?	Дискуссия Решение задач Кейс-метод
Психотерапевтические функции игры в психологической практике	Какие цели и задачи игротерапии? В каких возрастах используется игротерапия? В чем особенности понимания целей, механизмов и средств психологических интервенций игры в психоанализе? В чем особенности	Дискуссия Решение задач Кейс-метод



Наименование тем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов для обсуждения на семинарах, практических занятиях	Формы проведения занятий
	понимания целей, механизмов и средств психологических интервенций игры в гуманистическом направлении игротерапии? В чем особенности понимания целей, механизмов и средств психологических интервенций игры в деятельностном направлении игротерапии? Каковы общие правила организации игровых коррекционных занятий с детьми?	



6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

6.1. Перечень вопросов, отводимых на самостоятельное освоение дисциплины, формы внеаудиторной самостоятельной работы

Наименование тем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов, отводимых на самостоятельное освоение	Формы внеаудиторной самостоятельной работы
Феномен игры	Классификация игр	Работа с учебными текстами
Теории игры	Сравнительный анализ отечественных и зарубежных теорий игры	Работа с учебными текстами Составление обобщающей таблицы «Теории игры»
Развитие игры в онтогенезе человека	Онтогенез игры как деятельности и развлечения	Работа с учебными текстами Создание визуальной версии текстового контента по теме «Онтогенез игры»
Структура игры	Психологический анализ современных игрушек	Работа с учебными текстами
Роль игры и мультимедийных развлечений в психическом развитии	Влияние компьютерных игр на развитие детей, подростков, взрослых	Работа с учебными текстами
Психотерапевтические функции игры в психологической практике	Сценарии игротерапии	Работа с учебными текстами



6.2. Перечень вопросов, заданий, тем для подготовки к текущему контролю

Задание для текущего контроля

1. Первая «игра-ходилка» была создана в 1790 году Дж.Уоллисом и Э.Ньюберри. В ней содержались ориентиры жизненного цикла человека, принятые в то время. Игроки должны были передвигаться от «младенчества» (первая клетка) к «бессмертию» (последняя клетка), где каждый шаг имел свой возрастной символизм, например, «старательный мальчик 7 лет», «трудолюбивый отрок 15 лет», «расточитель 30 лет», «пьяница 63 лет», «удостоившийся вечной жизни, прошедший 84 года» и т.п. Воспользовавшись этой идеей сконструируйте игровое пространство «игры-ходилки», отразив ориентиры жизненного пути современного человека, актуальные в цифровом обществе.

2. Подготовить аналитическую справку об одной из современных игрушек. Материалы должны включать: 1) демонстрации изображения игрушки и ее вариаций; 2) историографический анализ игрушки; 3) описание функций и целей использования; 4) возрастная группа людей, на которых рассчитана игрушка; 5) культурно-психологические интерпретации игрушки, её смысла и значения; 6) современное использование игрушки и ее психологического, образовательного, развивающего, терапевтического потенциала; 7) психологические рекомендации по использованию игрушки.

3. Разработать сценарий и создать мультисторию (длительностью не менее 7 минут) для сопровождения психологических интервенций при работе с детьми, имеющими: 1) трудности социально-психологической адаптации; 2) тревожность; 3) агрессивное поведение.

Вопросы для текущего контроля

1. Что такое игра?
2. Как изменялись игры и игрушки в исторической перспективе?
3. Каковы перспективы развития современных «цифровых» игр?
4. Какие этапы развития игры детей выделяют?
5. Какие существуют периодизации развития игры?
6. Каковы основные характеристики современных игр детей и подростков?
7. В чем особенность компьютерных игр, отличающая их от традиционных игр?
8. Каковы новые характеристики игры как деятельности и как развлечения?
9. Каковы возрастно-психологические особенности интеллектуального и личностного развития детей в игре?
10. Как происходит становление, функционирование и развитие когнитивных процессов в детском и подростковом возрастах под влиянием традиционных игр и



современных компьютерных игр?

11. Как изменяются когнитивные функции в поздней взрослости под влиянием современных компьютерных игр?

12. Каковы принципы психологической экспертизы игр и игрушек?

13. Как происходит становление, функционирование и развитие идентичности детей и подростков под влиянием традиционных игр и современных компьютерных игр?

14. В чем ресурсное значение онлайн-игр в развитии детей и подростков?

15. Каковы риски развития детей и подростков, играющих в онлайн-игры?

16. Каковы механизмы влияния видео-игр на развитие агрессивности детей и подростков?

Задачи для текущего контроля

Задача 1. Познакомьтесь с рассуждением подростка о своей жизни в Интернете. Объясните возрастно-психологические механизмы, стоящие за психологическими фактами.

«Я предпочитаю профессиональные сайты, которые объясняют, как создавать интернет-сайты. Еще я люблю переделывать компьютерные игры. Я даже сменил телефон. Я скачал программу из интернета и вставил ее в свой телефон. В результате у меня в телефоне нет иврита и арабского языка, а только русский и украинский. Что это мне дает? Ощущение силы!» (Андрей, 15лет; 1,5 года в Израиле)»

Задача 2. Выскажите свое отношение к суждениям. В чем сходятся идеи авторов о природе игры? Как влияют на механизмы игровой деятельности цифровые технологии?

- Д.Б. Эльконин в монографии «Психология игры» отмечал, что «Значение игры не ограничивается тем, что у ребенка возникают новые по своему содержанию мотивы деятельности и связанные с ними задачи. Существенно важным является то, что в игре возникает новая психологическая форма мотивов. Гипотетически можно представить себе, что именно в игре происходит переход от мотивов, имеющих форму досознательных аффективно окрашенных непосредственных желаний, к мотивам, имеющим форму обобщенных намерений, стоящих на грани сознательности»

- Е.Кравцова и Е.Кравцов в монографии «Психология игры» писали, что «психологическая готовность к игре связана со способностью воспринимать разные (условные и реальные) позиции себя и другого. Возникновение этой способности, в первую очередь, связано с возникновением центрального новообразования дошкольного возраста – воображения»

Дополнительная информация



Критерии балльной оценки различных форм текущего контроля успеваемости содержатся в соответствующих методических рекомендациях Кафедры психологии и развития человеческого капитала.



7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Перечень компетенций с указанием индикаторов их достижения в процессе освоения образовательной программы содержится в разделе 2. «Перечень планируемых результатов освоения образовательной программы (перечень компетенций) с указанием индикаторов их достижения и планируемых результатов обучения по дисциплине».

Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки индикаторов достижения компетенций, умений и знаний

Наименование компетенции	Наименование индикаторов достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания
ПКП-4. Способен к просветительской деятельности среди населения с целью повышения уровня психологической безопасности в информационной среде, включая Ин-	Демонстрирует знание методов и технологий просветительской деятельности среди населения, а также их возможности и ограничения использования в современном цифровом обществе	Знать: о позитивном и негативном влиянии игрушек и игр, в том числе компьютерных, на развитие детей и подростков Уметь: осуществлять просвещение родителей о позитивном и негативном влиянии игрушек и игр, в том числе компьютерных,	Теоретический вопрос. Позитивное или негативное влияние оказывает кукла Барби на развитие девочек? Аргументируйте свой ответ Тест. Какие новообразования дошкольного возраста возникают в игровой деятельности? а) воображение б) знаково-символическая функция в) произвольность г) иерархия мотивов д) рационализация аффекта е) внутренний план действия ж) самосознание Практическое задание. Познакомьтесь с описанием эмпирических фактов, обнаруженных в исследованиях влияния компьютерных игр на агрессивность подростков.



Наименование компетенции	Наименование индикаторов достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания
тернет и средства массовой информации		на развитие детей и подростков	Объясните закономерности и механизмы, стоящие за выявленными психологическими фактами. Какие рекомендации может дать психолог родителям детей, играющих в агрессивные игры? 1. «В исследовании (Eun-Ju Lee, Hyun Suk Kim, Soonwook Choi, 2020) обнаружено, что агрессивная (по сравнению с ненасильственной) игра значительно снижает как словесную, так и физическую агрессию среди подростков-игроков. Жестокие игры приводили к повышенной физической и вербальной агрессии среди игроков при значительном количестве времени игры (не менее 27 часов)» 2. «Исследователи (S. Kühn et al, 2019) проверяли долгосрочные (2 мес.) эффекты от игры в жестокую видеоигру «GTA V» и просоциальную игру «The Sims 3» по сравнению с пассивной контрольной группой. Значимых различий между тремя группами по показателям агрессивности, с импульсивности, тревожности, эмпатии, межличностных компетенций и функции исполнительного контроля в долгосрочной перспективе не обнаружено, что указывает на отсутствие пагубных последствий жестоких игр. Это открытие контрастирует с некоторыми экспериментальными исследованиями, в которых изучались краткосрочные эффекты жестокого воздействия видеоигр и наблюдалось усиление агрессивных мыслей и аффектов, а также снижение просоциального поведения. Эффекты влияния жестоких видеоигр на агрессивность - если они вообще присутствуют – являются кратковременными, потенциально продолжающимися <15 минут»
	Создает информационные ресурсы для	Знать: психологические основы органи-	Тест 1. Каковы характеристики игровой зависимости у детей и подростков? Выберите правильные ответы



Наименование компетенции	Наименование индикаторов достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания
	населения с целью повышения уровня психологической культуры населения и поддержки психологической безопасности, в том числе готовит сообщения и публикация для средств массовой информации	зации виртуального досуга и интерактивных развлечений человека Уметь: организовывать виртуальный досуг и интерактивные развлечения для решения прикладных задач в области психологии	а) видеоигры вызывают предрассудки и когнитивные искажения, пристрастия и ухудшение социализированного поведения б) играющие испытывают возбуждение или покой в) для достижения прежних эффектов требуется увеличивать количество видеоигр г) дрожь, капризность и раздражительность возникают, когда видеоигра прекращается или внезапно уменьшается время игры Тест 2. В чем проявляется преимущество игрового досуга для взрослых? Выберите правильные ответы а) создание сообщества б) решение проблем в) исследование идентичности г) повышение самосознания и сочувствия д) развитие критического этического мышления и понимание социальных проблем Практическое задание. Познакомьтесь с описанием эмпирических фактов. Объясните закономерности и механизмы, стоящие за выявленными психологическими фактами. Как данные закономерности должен учитывать практический психолог в организации виртуального досуга целевой аудитории? «В исследовании (Ya. Amichai-Hamburger, 2002) обнаружено, что интроверты находят свое «настоящее Я» в Интернете, в то время как экстраверты определяют свое «настоящее Я» посредством непосредственного социального взаимодействия. Социальные



Наименование компетенции	Наименование индикаторов достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания																
			связи в Интернете, с их анонимностью, отсутствием необходимости раскрывать внешний вид, жестким контролем информации, раскрываемой во время взаимодействия, и легкостью, с которой можно найти единомышленников, значительно помогают людям, которые испытывают большие трудности с установлением социальных контактов из-за своей интровертной личности»																
	Осуществляет мониторинг информационно-коммуникационного пространства и анализ данных с целью оценки и контроля уровня психологической безопасности и комфортности информационной среды, включая Интернет-контент и средства массовой информации	Знать: научно обоснованные технологии психолого-педагогической экспертизы игрушек и игр Уметь: анализировать игрушки и игры, в том числе компьютерные, с точки зрения их психологической безопасности и воздействия на психическое развитие детей, подростков, взрослых	Тест 1. Соотнесите игрушки и возраст детей <table><tr><th>Возраст</th><th>Игрушки</th></tr><tr><td>до 1 года</td><td>Игрушки, похожие на предметы из реальной жизни</td></tr><tr><td>2 года</td><td>Мобильные телефоны</td></tr><tr><td>3 года</td><td>Мультисенсорные игрушки</td></tr><tr><td>4 года</td><td>Тканевые и плюшевые игрушки</td></tr><tr><td>5 лет</td><td>Пластиковые диски на кольце</td></tr><tr><td>6 лет</td><td>Надувные игрушки</td></tr><tr><td>7 лет</td><td>Игрушки для песка и воды</td></tr></table> Тест 2. Выберите те элементы, которые могут содержать компьютерные игры с рейтингом ESRB 13+	Возраст	Игрушки	до 1 года	Игрушки, похожие на предметы из реальной жизни	2 года	Мобильные телефоны	3 года	Мультисенсорные игрушки	4 года	Тканевые и плюшевые игрушки	5 лет	Пластиковые диски на кольце	6 лет	Надувные игрушки	7 лет	Игрушки для песка и воды
Возраст	Игрушки																		
до 1 года	Игрушки, похожие на предметы из реальной жизни																		
2 года	Мобильные телефоны																		
3 года	Мультисенсорные игрушки																		
4 года	Тканевые и плюшевые игрушки																		
5 лет	Пластиковые диски на кольце																		
6 лет	Надувные игрушки																		
7 лет	Игрушки для песка и воды																		



Наименование компетенции	Наименование индикаторов достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания
			а) умеренное количество насилия б) просоциальное взаимодействие в) частичная нагота г) грубый юмор д) изображение смерти е) ненормативная лексика Практическое задание. Познакомьтесь с описанием эмпирических фактов. Объясните закономерности и механизмы, стоящие за выявленными психологическими фактами. «Некоторые виды видеоигр содержат настраиваемые аватары, которые позволяют пользователям выполнять свои собственные требования. Данные исследований (R.Green, P.H.Delfabbro, D.L.King, 2021) показали, что менее ясная самооценка взрослого игрока и сильная идентификация игрока с аватаром связаны с проблемной игрой. Степень идентификации с аватаром не связана с характеристиками аватара (например, человеческое сходство, степень настраиваемости и игровая перспектива), но положительно связана со степенью проблемности игры. Более высокий уровень идентификации с аватаром демонстрировали игроки с менее ясной самооценкой. Между идентификацией игрока с аватаром и проблемной игрой существует значимая косвенная связь, опосредованная ясностью самооценки: чем более низка ясность самооценки, тем выше степень идентификации игрока с аватаром в проблемной игре»



Наименование компетенции	Наименование индикаторов достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания
ПКП-5. Способен разрабатывать и реализовывать коррекционные, образовательные и развивающие программы с использованием информационных технологий и среды виртуальной реальности	Демонстрирует знание основных концепций и программ развития, образования и коррекции развития детей, подростков, взрослых, а также возможности и ограничения их применения в условиях современного цифрового общества	Знать: психологические теории игры; базовые психологические понятия в области игровой деятельности Уметь: анализировать основные проблемы формирования и развития игры и ее роль в психическом развитии детей, подростков и взрослых в условиях современного цифрового общества	Теоретический вопрос. Каков психологический механизм влияния игры на развитие произвольности, по Д.Б.Эльконину? Тест. По З.Фрейлу, в основе игры лежит тенденция к чему? а) тенденция к навязчивому повторению травмирующих воздействий б) тенденция к упражнению будущих серьезных функций в) тенденция к освобождению г) тенденция к повторению Практическое задание. Проанализируйте ситуацию игровой деятельности, дайте характеристику игры ребенка и определите возможные линии её развития. «Мальчик 4-х лет увлеченно играет, часто меняя роль: Супермен, Бетмен, Человек-паук. С быстротой смены роли он совершает характерные для героев действия: встает в позицию, резко взмахивает рукой, выстреливает паутиной. Этим игра заканчивается»
	Проектирует и оценивает программы психологической интервенции с целью коррекции, развития,	Знать: психологические основы организации игровой деятельности и развлечения детей, подростков	Теоретический вопрос. Уже традиционной для детской психологии стало положение об игре как ведущей деятельности дошкольника. Какое место занимают компьютерные игры в развитии современных дошкольников? Тест. Какой тип игры является ведущей деятельностью в дошкольном возрасте? а) ролевая игра



Наименование компетенции	Наименование индикаторов достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания
	образования детей, подростков, взрослых, направленные на предупреждение отклонений в социальном и личностном статусе и развитии, профессиональных рисков в различных видах деятельности, используя информационные ресурсы и среду виртуальной реальности	ков и взрослых Уметь: применять теоретические знания при организации игровой деятельности и развлечений для решения прикладных задач в области психологии	б) компьютерная игра-бродилка в) дидактическая игра г) игра-фантазия Практическое задание. Познакомьтесь с описанием эмпирических фактов. Объясните закономерности и механизмы, стоящие за выявленными психологическими фактами. Почему, чувствуя себя более комфортно в виртуальной среде, школьники переживают одиночество? «Школьники с членством в социальных сетях чаще испытывают одиночество, чем школьники без членства. Считается, что использование Интернета со временем приводит людей к одиночеству, поскольку они оценивают свое время в Интернете, как если бы это была настоящая жизнь, а получая от него удовольствие, со временем и увеличивают его. Следовательно, люди, которые не могут ясно выражать себя и которые не могут получать достаточного удовлетворения в повседневных отношениях, могут более комфортно и свободно выражать себя в виртуальной среде (Ö.Yu.Yılmaz, N.B.Serin, 2021)»
	Применяет методы дистанционной психологической работы с целью развития, образования и коррекции развития детей,	Знать: способы игрового конструирования, в том числе с использованием дистанционных форм психологической ра-	Тест 1. Какие из представленных ниже рекомендаций к использованию видеоигр окажут позитивное влияние на развитие детей и подростков? а) контролировать содержание игровой деятельности б) поощрять детей и подростков играть в видеоигры в составе группы, а не в одиночку в) установить ограничения по времени, в течение которого их ребенок или подросток играет



Наименование компетенции	Наименование индикаторов достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания
	подростков, взрослых, направленные на предупреждение отклонений в социальном и личностном статусе и развитии, профессиональных рисков в различных видах деятельности	боты Уметь: конструировать и организовывать игровую деятельность, в том числе с использованием с использованием цифровых технологий	г) запретить играть в видеоигры Тест 2. Вставьте пропущенные слова («старшего» или «младшего») вместо многоточия в следующие предложения, исходя из психологического смысла - Недостаточно развитая мелкая моторика у детей возраста требует использования округлых игрушек с крупными деталями, тогда как более продвинутые моторные навыки детей возраста позволяют использовать более сложные игрушки и мелкие детали - Игрушки из металла больше подходят для детей возраста, чем для детей возраста Практическое задание. Познакомьтесь с описанием сюжета видеоигры и выделите архаические мифологемы. В чём обнаруживается влияние концепции коллективного бессознательного К. Юнга на современные компьютерные игры? «Labyrinth: The Computer Game – одна из первых компьютерных игр, где игрок должен провести героя через лабиринт, решая головоломки и избегая опасностей. Игровые действия включают противостояние героя с антагонистом Джаретом, который переносит героя в тюрьму лабиринта. Цель героя - найти и уничтожить Джарета; в ином случае герой останется в лабиринте. Путешествуя по лабиринту, игрок проходит через серию коридоров, в которых есть двери, враги и опасные предметы»



Примеры практико-ориентированных заданий

Пример заданий к зачету

1. Теоретический вопрос. С точки зрения Д.Б. Эльконина, ролевая игра в дошкольном возрасте возникает в результате стремления ребенка жить общей жизнью со взрослым. Способна ли компьютерная игра удовлетворить данную потребность современного ребенка? Ответ аргументируйте

2. Тестовое задание.

Игры перед зеркалом, гримасничания, переодевания ребенка в раннем детстве знаменуют собой начало...

- 1) самоидентификации
- 2) самооценки
- 3) самокритичности
- 4) самообразования

Знаково-символическая функция формируется у ребенка в...

- 1) общении
- 2) учебной деятельности
- 3) игре
- 4) обобщении

Старшие дошкольники легче подчиняют свои желания правилам и нормам в...

- 1) игре
- 2) задачах учебного типа
- 3) в соревновании со сверстниками
- 4) в совместной деятельности со взрослым

Новый уровень регуляции осваивается дошкольником в...

- 1) символической игре
- 2) предметной игре
- 3) игре-фантазии
- 4) сюжетно-ролевой игре

3. Практическое задание. Познакомьтесь с описанием эмпирических фактов. Объясните закономерности и механизмы, стоящие за выявленными психологическими фактами.

«В эксперименте В. А. Недоспасовой были отобраны дети (5, 6, 7 лет), у которых при решении задачи о трех братьях и серии других задач, предлагавшихся сотрудниками Ж. Пиаже, ярко обнаруживался «познавательный эгоцентризм». Перед ребенком ставились три куклы, изображавшие братьев, и две куклы, изображавшие родителей. В ходе беседы с ребенком устанавливались отношения: родители, сын, брат. Ребенок при помощи экспериментатора отождествлял себя с кем-либо из братьев



(сестер), называл себя именем куклы, принимал на себя ее роль, роль одного из братьев, и рассуждал с этой новой позиции. Например, если ребенок в этой ситуации становился Колей, то он должен был определить, кто у него братья, указывая на других кукол и называя их имена, а затем назвать свое имя, т. е. установить свою позицию. Затем должен был называть не своих братьев, а братьев кого-нибудь из тех, с кем он себя не отождествил. Например, на столе перед ребенком три куклы — Саша, Костя и Ваня. Ребенку говорят: «Ты Ваня, но не говори мне, кто твои братья. Это я знаю. Ты скажи мне, кто братья у Саши? У Кости? Чьи братья ты и Саша? А ты и Костя?». После завершения формирования в чисто вербальном плане всем детям были предложены контрольные задания, включавшие задачу о трех братьях; задачу «Три горы» и задачу «Бусы» (обе применявшиеся сотрудниками Пиаже). Во всех возрастных группах все эти задачи без всякой помощи со стороны экспериментатора решались в 80—100% случаев, а при небольшой помощи — всеми детьми».

Примеры вопросов для подготовки к промежуточной аттестации

Примерный перечень тем для подготовки к зачету

1. Понятие об игре
2. Игра в психологической историографии
3. Место игры в жизни человека
4. Исторические трансформации игрушек
5. Ранние теории игры экзогенного и эндогенного направлений
6. Исследование игры в психоанализе
7. Когнитивно-бихевиоральная теория игры
8. Психологическая теория игровой деятельности
9. Объяснительный потенциал психологических теории игры в отношении компьютерных игр
10. Объяснительный потенциал психоанализа в отношении компьютерных игр
11. Объяснительный потенциал когнитивно-бихевиоральной теории игры в отношении компьютерных игр
12. Предпосылки возникновения игры в детстве
13. Игра как ведущая деятельность и как развлечение
14. Компьютерные игры детей и подростков
15. Игровые интерактивные развлечения взрослых
16. Субъект игровой деятельности: психологические особенности.
17. Сюжет игры
18. Содержание игр
19. Мотивы игровой деятельности детей
20. Мотивы игровых интерактивных развлечений подростков и взрослых.



21. Смысловые уровни игры
22. Классификация игр
23. Психологическая типизация компьютерных игр
24. Критерии оценки игр, игрушек и игровых материалов.
25. Роль игры в развитии мотивационно-потребностной сферы личности.
26. Роль игры в развитии когнитивных функций
27. Роль игры в развитии произвольности
28. Роль игры в развитии эмоциональной сферы
29. Роль игры в нравственном развитии личности
30. Общение и социализация в игре
31. Роль игры в развитии воображения и творчества
32. Роль игры в развитии Я-образа
33. Половая идентификация и дифференциация в играх
34. Игровая зависимость: критерии, причины, последствия и возможности психологической коррекции.
35. Видео-игры и развитие агрессивности.
36. Игротерапия: понятие и история возникновения
37. Игра в психотерапевтическом процессе
38. Направления игровой психотерапии
39. Структура процесса игровой психотерапии
40. Игровая комната и игровой материал.



8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

Основная литература:

1. Авдулова, Т. П. Психология игры: учебник для вузов / Т. П. Авдулова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2020. — 232 с. — (Высшее образование). — ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/454337> (дата обращения: 05.02.2021). — Текст: электронный.

2. Гулевич, О. А. Психология массовой коммуникации: от газет до интернета: учебник для вузов / О. А. Гулевич. — Москва: Издательство Юрайт, 2020. — 264 с. — (Высшее образование). — ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/457242> (дата обращения: 05.02.2021). — Текст: электронный.

3. Хухлаева, О. В. Психология развития и возрастная психология: учебник для вузов / О. В. Хухлаева, Е. В. Зыков, Г. В. Базаева; под редакцией О. В. Хухлаевой. — Москва: Издательство Юрайт, 2020. — 367 с. — (Высшее образование). — ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/450045> (дата обращения: 05.02.2021). — Текст: электронный.

Дополнительная литература:

4. Плешаков, В. А. Киберсоциализация человека: от Homo Sapiens'а до Homo Cyberus'а: Монография / Плешаков В.А. - Москва: МПГУ, 2012. - 212 с. – ЭБС ZNANIUM.com. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/757965>; ЭБС Лань. — URL: <https://e.lanbook.com/book/30375> (дата обращения: 05.02.2021). - Текст: электронный.

5. Подольский, А. И. Психология развития. Психоэмоциональное благополучие детей и подростков: учебное пособие для вузов / А. И. Подольский, О. А. Идובהва. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 124 с. — (Высшее образование). — ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/453878> (дата обращения: 05.02.2021). — Текст: электронный.

6. Смирнова, Е. О. Психология и педагогика игры: учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. — Москва: Издательство Юрайт, 2020. — 223 с. — (Высшее образование). — ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/450775> (дата обращения: 05.02.2021). — Текст : электронный.

Нормативные правовые акты:



9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

1. Электронная библиотека Финансового университета (ЭБ) <http://elib.fa.ru/>
(<http://library.fa.ru/files/elibfa.pdf>)
2. Электронно-библиотечная система BOOK.RU <http://www.book.ru>
3. Электронно-библиотечная система "Университетская библиотека ОНЛАЙН" <http://biblioclub.ru/>
4. Электронно-библиотечная система Znanium <http://www.znaniy.com>
5. "Деловая онлайн библиотека" издательства "Альпина Паблишер" <http://lib.alpinadigital.ru/en/library>
6. Научная электронная библиотека eLibrary.ru <http://elibrary.ru>
7. Информационно-образовательный портал Финуниверситета: <https://org.fa.ru>
8. 7. Электронные ресурсы БИК:
9. • Электронно-библиотечная система Znanium <http://www.znaniy.ru/>
10. • Электронно-библиотечная система издательства Проспект <http://ebs.prospekt.org/books>
11. • Электронно-библиотечная система издательства «ЮРАЙТ» <https://urait.ru/>
12. • Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека ОНЛАЙН» <http://biblioclub.ru/>
13. • Электронно-библиотечная система издательства Лань <https://e.lanbook.com/>
14. • Деловая онлайн-библиотека Alpina Digital <http://lib.alpinadigital.ru/>



10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Студентам стоит руководствоваться «Методическими рекомендациями по планированию и организации внеаудиторной самостоятельной работы по образовательным программам бакалавриата и магистратуры в Финансовом университете» (Приказ ректора № 1040_о от 11.05.2021) и данной рабочей программой дисциплины.



11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень необходимого программного обеспечения и информационных справочных систем

Комплект лицензионного программного обеспечения:

1. Антивирус Kaspersky
2. Libre Office
3. Astra Linux

Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. Информационно-правовая система «Гарант»
2. Информационно-правовая система «Консультант Плюс»

Сертифицированные программные и аппаратные средства защиты информации

1. не предусмотрены

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Учебная аудитория для проведения учебных занятий, предусмотренных программой, в том числе групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная оборудованием и техническими средствами обучения: мебель аудиторная (столы, стулья, доска аудиторная), набор демонстрационного оборудования (проектор, экран)