



**Державний заклад
«Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського»**

Кафедра педагогічних технологій початкової освіти

ПАСКАЛЬ О.В.

**МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ
ДО ПРОВЕДЕННЯ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ,
ОРГАНІЗАЦІЇ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ З
НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
«ІГРОТЕХНІКА В СОЦІАЛЬНІЙ РОБОТІ»**

**для студентів першого (бакалаврського) рівня
вищої освіти
за спеціальністю 231 Соціальна робота**

 <p>Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського</p>	<p>Навчальна дисципліна ВІКОВА І ЕТНОПСИХОЛОГІЯ Галузь знань: 23 Соціальна робота Освітньо-професійна програма: Соціальна робота Спеціальність: 231 Соціальна робота Рівень вищої освіти: перший (бакалаврський) Обсяг дисципліни, кредити ЄКТС/години: 4/120 Мова навчання: українська</p>
<p>Лектор курсу</p> 	<p>Паскаль Олена Вікторівна</p> <p>Посада: доцент</p> <p>Вчений ступінь: кандидат педагогічних наук</p> <p>Профайл викладача: https://scholar.google.com.ua/citations?view_op=list_works&hl=ru&user=FKT_8icAAAAJ</p>
<p>Контактна інформація</p>	<p>Paskal.OV@pdpu.edu.ua</p>

Дисципліна «Ігротехніка в соціальній роботі» є вибіркоvim компонентом у професійній підготовці фахівців зі спеціальності «Соціальна робота», залишаючись актуальною та важливою в сучасному соціальному супроводі та роботі з вразливими групами населення.

Вивчення навчальної дисципліни «Ігротехніка в соціальній роботі» сприяє формуванню у студентів спеціальності 231 Соціальна робота знань, компетенцій та практичних навичок, необхідних для використання ігрових технологій у соціальній роботі. У ході вивчення навчальної дисципліни досягаються такі освітні цілі, як розуміння важливості використання ігрових технологій в соціальній роботі; ознайомлення з ігровими методами та техніками, такими як арттерапія, театр драми, креативні заняття тощо; розвиток комунікативних та соціальних навичок; використання ігрових технологій для підвищення результативності роботи та розвиток творчого мислення та інноваційних підходів до діяльності в соціальній роботі.

УДК: 304/316.4+379.8

Рекомендовано до друку вченою радою Університету Ушинського (протокол № 9 від 29 лютого 2024 р.)

Рецензенти:

Хлівнюк Т.П. – кандидат політичних наук, доцент, завідувачка кафедри соціальної роботи Одеського національного університета ім. І.І. Мечникова

Непомняща І.М. – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри теорії та методики дошкільної освіти Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К.Д. Ушинського»

Паскаль О.В.

Методичні рекомендації до проведення практичних занять, організації самостійної роботи з навчальної дисципліни «Ігротехніка в соціальній роботі» [для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня вищої освіти, галузі знань 231 Соціальна робота, спеціальності 231 «Соціальна робота»]. Одеса : Університет Ушинського, 2024. 26 с.

Методичні рекомендації до проведення практичних занять, організації самостійної роботи обов'язкової навчальної дисципліни «Ігротехніка в соціальній роботі» містять плани проведення, зміст практичних занять та самостійної роботи, технологічну карту дисципліни, тематику індивідуальних навчально-дослідних завдань та методичні рекомендації щодо їх виконання. Розроблені для ознайомлення здобувачів вищої освіти зі структурою та змістом навчальної дисципліни і призначені для планування, підготовки та проведення практичних занять та самостійної роботи.

ЗМІСТ

ІГРОТЕХНІКА В СОЦІАЛЬНІЙ РОБОТІ.....	5
РОЗДІЛ 1 МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДО ПРОВЕДЕННЯ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ.....	7
РОЗДІЛ 2 МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДО ОРГАНІЗАЦІЇ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ.....	16
РОЗДІЛ 3 КОНТРОЛЬНІ ЗАСОБИ ПЕРЕВІРКИ РЕЗУЛЬТАТІВ ПРАКТИЧНОЇ ТА САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ.....	18
РОЗДІЛ 4 КОНТРОЛЬНІ ЗАСОБИ ПЕРЕВІРКИ РЕЗУЛЬТАТІВ ПРАКТИЧНОЇ ТА САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ.....	22
РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ.....	25

ІГРОТЕХНІКА В СОЦІАЛЬНІЙ РОБОТІ

Ігрові методи та техніки мають великий потенціал у соціальній роботі з різними групами клієнтів, такими як діти, підлітки, особи з інвалідністю або психологічними проблемами. Ігри можуть бути використані для стимулювання розвитку, сприяння соціальній інтеграції, покращення комунікації та взаємодії, розвитку навичок співпраці та конфліктології.

Вивчення ігротехнік дозволяє фахівцям ефективно використовувати ці інструменти для досягнення поставлених соціальних цілей. Ігротехніка сприяє розвитку творчого мислення, яке є необхідним якістю для соціальних працівників і соціальних педагогів. Граючись, клієнти можуть розширити свої можливості у сприйнятті, аналізі та розв'язанні проблем, навчитися гнучко мислити та шукати нестандартні шляхи досягнення бажаних результатів.

Опанування основними ігровими технологіями допомагає майбутнім соціальним працівникам поглибити свої знання про різні групи ігор, їх роль у розвитку та спілкуванні, та навчитися ефективно використовувати ці знання в своїй роботі. Ігротехніка може сприяти соціальному розвитку клієнтів, зокрема в розвитку навичок спілкування, співпраці, лідерства та вирішення конфліктів. Вона дозволяє клієнтам навчатися правилам соціальної взаємодії, розуміти емоції та потреби інших людей, а також розвивати свою емоційну інтелігенцію. Фахівці, які мають знання про ігрові методи та техніки, можуть допомогти клієнтам розвивати ці навички і досягати позитивних змін у їхньому соціальному житті. Ігри є потужним засобом самовираження і саморозвитку. Вони дозволяють клієнтам виразити свої думки, почуття та фантазії, сприяють розкриттю творчого потенціалу та самопізнанню. Ігротехніка допомагає фахівцям розуміти індивідуальні потреби та особливості клієнтів, створювати безпечну і підтримуючу атмосферу, а також сприяти їхньому особистісному зростанню.

Таким чином, вивчення дисципліни «Ігротехніка в соціальній роботі» є важливим компонентом підготовки фахівців - соціальних працівників і соціальних педагогів, оскільки вона допомагає розвивати їхні професійні навички, сприяє досягненню соціальних цілей та покращенню якості роботи з клієнтами.

Метою вивчення навчальної дисципліни «Ігротехніка в соціальній роботі» є сформулювати у здобувачів вищої освіти знань і навичок ефективного використання ігрових методів та технік як інструменту в їхній професійній діяльності з метою досягнення соціальних цілей та поліпшення якості життя клієнтів.

Очікувані результати навчання дисципліни:

знати:

- визначення поняття «ігротехніка» в контексті соціальної роботи;
- сутність ігротехніки та її роль у соціальній роботі;

- ігрові методики можуть використовуватись для досягнення соціальних цілей, поліпшення психологічного благополуччя та сприяння соціальній адаптації цільових груп;
- основні теоретичні підходи до ігротехніки, включаючи розвитковий підхід, когнітивний підхід, терапевтичний підхід тощо та основні концепції та ідеї, які лежать в основі цих підходів;
- різні типи ігор, їх принципи та можливості в контексті соціальної роботи.
- про процес розробки ігрових засобів, включаючи створення геймплею, механіки гри, дизайну графіки та звукового супроводу;
- методи збору та аналізу даних, що дозволяють визначити вплив ігрових методик на клієнтів та соціальні проблеми, з якими вони зіштовхуються.

уміти:

- обирати та використовувати ігрові методики, які найбільш ефективно відповідають потребам конкретних цільових груп або соціальних проблем;
- адаптувати ігрові методики до конкретного контексту соціальної роботи та враховувати індивідуальні потреби та можливості клієнтів;
- застосовувати ігрові методики в соціальній роботі та використовувати відповідні ігрові методики для досягнення конкретних соціальних цілей або підтримки клієнтів;
- розробляти структуровані ігрові сценарії та програми для реалізації ігрових методик;
- оцінювати ефективність використання ігрових підходів у соціальній роботі;
- застосувати різні технології ігор, такі як віртуальна реальність, комп'ютерні ігри, настільні ігри та інші та мати навички використання цих технологій в контексті соціальної роботи;
- мати навички створення завдань, ролей та ігрових вправ, які відповідають потребам цільової аудиторії та соціальним завданням;
- мати навички збору та аналізу даних, що дозволяють визначати вплив ігрових методик на клієнтів та соціальні результати.

ОПАНОВУЮЧИ ЗМІСТ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ ЗДОБУВАЧ ПОВИНЕН ДОТРИМУВАТИСЯ ПРИНЦИПІВ АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ:

- сумлінно, вчасно й самостійно (крім випадків, які передбачають групову роботу) виконувати навчальні завдання, завдання проміжного та підсумкового контролю;
- бути присутнім на всіх навчальних заняттях, окрім випадків, викликаних поважними причинами;
- ефективно використовувати час на навчальних заняттях для досягнення навчальних цілей, не марнуючи його на зайві речі;
- сумлінно виконувати завдання з самостійної роботи, користуватися інформацією з надійно перевірених джерел, опрацьовувати запропоновані та додаткові літературні джерела та Інтернет-ресурси.

РОЗДІЛ 1 МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДО ПРОВЕДЕННЯ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
		Денна
1	<i>Мозковий штурм</i> Вступ до ігротехніки в соціальній роботі	2
2	<i>Групова дискусія</i> Теоретичні основи ігротехніки	2
3	<i>Відкриті дебати</i> Ігровий рух: організаційно-діяльнісні та інноваційні ігри	2
4	<i>Рольова гра</i> Розвиток соціальних навичок через ігрові підходи	2
5	<i>Кейс-студія</i> Ігрові методи та техніки для роботи з різними соціальними групами	2
6	<i>Тренінг</i> Застосування ігротехніки у роботі з літніми людьми	2
7	<i>Гра-симулятор</i> Створення ігрових середовищ та сценаріїв для соціальної роботи	2
8	<i>Інтерактивна вправа (квіз, письмова вправа, вирішення практичних завдань)</i> Оцінка ефективності ігротехнічних інтервенцій в соціальній роботі	2
9	<i>Тренінг</i> Методика використання ігрових технік в соціальній роботі	2
10	<i>Майстер – клас</i> Тенденції розвитку ігротехніки в соціальній роботі	2
Всього годин:		20

Мозковий штурм «Вступ до ігротехніки в соціальній роботі»

Форма організації на занятті: *участь у колективному обговоренні з динамічним зворотнім зв'язком:*

1. Як ви б визначили поняття «ігротехніка» в контексті соціальної роботи? Які основні принципи лежать в основі ігротехніки?
2. Які психологічні аспекти мають значення при використанні ігротехніки в соціальній роботі? Як гра може сприяти розвитку соціальних навичок та покращенню комунікації?
3. Які педагогічні переваги ви бачите в застосуванні ігротехніки у соціальній роботі? Як вона може підтримувати мотивацію до навчання та сприяти ефективному засвоєнню знань?
4. Які терапевтичні аспекти можуть бути пов'язані з використанням ігротехніки в соціальній роботі?
Як гра може впливати на емоційний стан та благополуччя людей?

5. Які приклади використання ігротехніки в соціальній роботі ви можете навести? Поділіться своїми ідеями щодо конкретних сценаріїв та цільової аудиторії.

6. Які переваги та виклики можуть виникнути при впровадженні ігротехніки в соціальну роботу? Як можна залагодити потенційні проблеми та максимізувати позитивний вплив гри?

7. Які ресурси, навчальні матеріали або додаткові джерела інформації можуть бути корисними для подальшого вивчення ігротехніки в соціальній роботі?

Обов'язкове практичне завдання:

Завдання

Робота в малих групах. Розподіліть студентів на групи по 3-4 особи.

Знайдіть та запропонуйте ідеї використання ігротехніки в соціальній роботі для певної цільової аудиторії або конкретної проблеми.

Кожна група повинна записати свої ідеї на дошці або папері.

Після закінчення часу, кожна група представляє свої ідеї.

Ведучий підсумовує головні ідеї, що були висловлені під час мозкового штурму.

Обговорення переваг та потенційні викликів, пов'язаних з використанням ігротехніки в соціальній роботі.

Студенти ставлять запитання, діляться своїми враженнями.

Термін виконання: на практичному занятті.

Групова дискусія «Теоретичні основи ігротехніки»

Форма організації на занятті: участь у колективному обговоренні з динамічним зворотнім зв'язком:

1. Які філософські ідеї та концепції можуть бути застосовані до розуміння ігрової активності в соціальній роботі?
2. Як ігрова активність відображає філософські погляди на людську природу, свободу, моральність та суспільство?
3. Як соціологічні теорії можуть допомогти у розумінні соціальної ролі ігрової активності в суспільстві?
4. Які соціальні процеси та динаміка можуть бути відтворені або змінені через використання ігротехніки в соціальній роботі?
5. Які біологічні механізми та еволюційні фактори можуть пояснювати наші ігрові прагнення та реакції?
6. Як використання ігротехніки в соціальній роботі може впливати на наші фізіологічні та нейрологічні процеси?
7. Які психологічні процеси та механізми відбуваються в процесі гри?
8. Які соціальні аспекти впливають на ігрову активність та взаємодію учасників?
9. Які теоретичні моделі або підходи підтримують використання ігротехніки в соціальній роботі?

10. Як ці теорії впливають на розробку програм, методик та інтервенцій, що використовують ігрові елементи?
11. Які сучасні технології можуть бути використані в ігротехніці в соціальній роботі?
12. Які переваги та потенційні виклики пов'язані з використанням цих технологій у практиці соціальної роботи?

Обов'язкове практичне завдання:

Завдання

Робота в малих групах. Розподіліть студентів на групи по 3-4 особи.

Призначте кожній групі один аспект для дослідження: філософський, соціологізаторський, біологізаторський підходи, психологічні та соціальні аспекти, теорії та технології в ігротехніці.

Кожна група має 20 хвилин для дослідження та обговорення свого призначеного аспекту.

Завдання 1. Кожна група має 5 хвилин для представлення свого аспекту ігротехніки в соціальній роботі.

Після кожної презентації обговорення, де інші групи можуть задавати запитання, висловлювати свої думки та взаємодіяти з представниками групи.

Завдання 2. Кожній групі студентів надається картка з питанням, пов'язаним з психологічними, соціальними тощо аспектами ігрової активності.

Кожна група обговорює питання та записує свої відповіді на плакат або фліпчарт.

3. Презентація та обговорення відповідей.

Підсумок та висновки. Підсумуйте основні ідеї, які були висловлені під час групової дискусії.

Обговоріть спільні теми, зв'язки та взаємодію між різними аспектами ігротехніки в соціальній роботі.

Термін виконання: на практичному занятті.

Відкриті дебати «Ігровий рух: організаційно-діяльнісні та інноваційні ігри»

Форма організації на занятті: участь у колективному обговоренні з динамічним зворотнім зв'язком:

1. Обговорення значення ігрової діяльності в еволюції людини та її вплив на соціальну роботу.
2. Дослідження ролі ігрового руху в розвитку соціальних навичок та комунікації.
3. Розкрити зміст організаційно-діяльнісних ігор, ігор для співпраці та комунікації, інноваційних ігор в контексті соціальної роботи.
4. Аналіз переваг та викликів, пов'язаних з використанням ігрової діяльності у соціальній роботі.

Обов'язкове практичне завдання:

Завдання

Студенти діляться на дві команди, що будуть представляти протилежні думки під час дебатів.

Кожна команда обирає, яку сторону вони представлятимуть: «Значення ігрової діяльності в соціальній роботі є суттєвим» або «Значення ігрової діяльності в соціальній роботі є обмеженим».

Кожна команда має по 5 хвилин на виступ з презентацією своїх аргументів та доказів.

Після презентацій відбувається обговорення та дебати між командами, висловлення своїх поглядів, можливість та задати запитання один одному.

Аналіз та оцінка аргументів, представлених кожною командою, доказів, що були використані, прикладів та наукових досліджень для підтримки своїх позицій.

Підведення підсумку головних аргументів, які були представлені кожною командою.

Термін виконання: на практичному занятті.

Рольова гра «Розвиток соціальних навичок через ігрові підходи»

Форма організації на занятті: участь у колективному обговоренні з динамічним зворотнім зв'язком:

1. Які основні соціальні навички можуть бути розвинуті через ігрові підходи?
2. Яка роль ігротехніки у розвитку соціальних навичок? Які основні принципи ігротехніки в цьому процесі?
3. Які види ігор можуть бути використані у соціальній роботі для розвитку соціальних навичок? Наведіть приклади.
4. Які основні характеристики соціально-педагогічних ігор? Як вони сприяють соціалізації та навчанню?
5. Які конструктивні ігри можуть впливати на творчість та просторову уяву? Зазначте приклади таких ігор та їхній вплив.
6. Які переваги використання соціально-орієнтованих ігор у практиці соціальної роботи? Які можуть бути виклики?
7. Як можна інтегрувати ігри в соціальну роботу для розвитку соціальних навичок? Поділіться своїм досвідом або ідеями.

Обов'язкове практичне завдання:

Завдання

Студенти розділяються на групи та призначте кожній групі роль або сценарій, який стосується розвитку конкретних соціальних навичок (соціальний працівник, клієнт, вихователь/вчитель, творець, дослідник, обсерватор).

Групи готуються до відтворення ролі, в якій вони повинні продемонструвати ефективні стратегії розвитку соціальних навичок.

Обговорення та рефлексія.

Завдання 1. Загальна дискусія щодо розвитку соціальних навичок через ігрові підходи та роль ігротехніки у цьому процесі.

Завдання 2. Вивчення використання соціально-орієнтованих ігор
Студентам надаються приклади соціально-орієнтованих ігор.
Обговорення переваг та викликів використання соціально-орієнтованих ігор у практиці соціальної роботи.

Підсумок основних ідей та навичок.

Термін виконання: до та на практичному занятті.

Кейс-студія «Ігрові методи та техніки для роботи з різними соціальними групами»

Форма організації на занятті: участь у колективному обговоренні з динамічним зворотнім зв'язком

Обов'язкове практичне завдання:

Завдання

- Доведіть, що в соціальній роботі з соціальними групами населення можна застосовувати різні ігрові методи та техніки.
- Розгляньте особливості планування та проведення ігрових сесій в контексті соціальної роботи.
- Вивчіть приклади кейсів, де ігрові методи та техніки були успішно застосовані для досягнення соціальних цілей.
- Застосуйте отримані знання та навички у вирішенні випадкових ситуаційних завдань. *Завдання.*

Вирішення кейсів ситуативних завдань використання різних методів та технік в практиці соціальної роботи з різними групами соціального ризику.

Термін виконання: на практичному занятті.

Тренінг «Застосування ігротехніки у роботі з літніми людьми»

Форма організації на занятті: участь у колективному обговоренні з динамічним зворотнім зв'язком:

Обов'язкове практичне завдання:

Вправа 1. Мета: розробка ігор з літніми людьми для збереження соціальної мобільності.

Вправа 2. Мета: показати актуальність сучасних настільних ігор для збереження соціальної активності літніх людей.

Вправа 3. Мета: розробка групових ігор для літніх людей.

Вправа 4. Мета: залучення літніх людей до віртуальних ігор для збереження соціальної взаємодії.

Вправа 5. Мета навчання розробки симулятивних ігор для навчання нових навичок.

Вправа 6. Адаптація до контексту: навчання адаптувати ігрові технології до конкретних потреб та контексту роботи з літніми людьми (методи впровадження ігрових технологій у існуючі соціальні програми та практики, етичні аспекти та принципи безпеки).

Завдання:

Проектування ігрових сценаріїв: Учасники отримують завдання розробити ігровий сценарій для конкретної ситуації в роботі з літніми людьми (врахувати потреби та можливості цільової групи, визначити мету, об'єкт та способи оцінки впливу ігрової діяльності).

Демонстрація ігрових технологій: використання ігрових технологій для роботи з літніми людьми. Розробка прототипу ігрового сценарію та випробування його за допомогою доступних ігрових технологій.

Рефлексія та обговорення.

Термін виконання: на практичному занятті.

***Гра-симулятор* Створення ігрових середовищ та сценаріїв для соціальної роботи**

Форма організації на занятті: *участь у колективному обговоренні з динамічним зворотнім зв'язком:*

Концепція гри-симулятора: «Socialgame: Розбудова Згуртованої Громади»

- Адаптація до потреб громади;

- Загальні досягнення;

- Розвиток навичок;

Контекстні сценарії;

Розширення можливостей.

Навчальний контекст.

- Кейси гри-симулятора.

Завдання:

Студенти - гравці виступають у ролі соціальних роботів (працівників), які взаємодіють з віртуальною громадою.

Інструкція до гри:

Створення персонального робота: Гравці матимуть можливість налаштувати свого персонального робота, вибрати його зовнішній вигляд, характеристики та навички.

Вибір громади: Гравці обирають віртуальну громаду, з якою їх робот буде взаємодіяти. Кожна громада матиме свої особливості, потреби та контекст.

Розробка сценарію: Гравці мають завдання розробити ігровий сценарій для взаємодії свого робота з громадою. Вони зможуть використовувати інтерактивний редактор, щоб створити послідовність подій, взаємодію з персонажами та вирішення завдань.

Тестування сценарію: Після розробки сценарію гравці зможуть перевірити його ефективність та взаємодію свого робота з громадою в ігровому середовищі.

Термін виконання: на практичному занятті.

Інтерактивна вправа (квіз, письмова вправа, вирішення практичних завдань) «Оцінка ефективності ігротехнічних інтервенцій в соціальній роботі»

Форма організації на занятті: участь у колективному обговоренні з динамічним зворотнім зв'язком:

1. - Картки із запитаннями для квізу.
- Рекомендації до написання твору-роздуму.
2. - Кейси з практичними завданнями соціального працівника.

Обов'язкове практичне завдання:

Завдання 1. Квіз

Студенти обирають ролі: ведучого - фасилітатор та модератор квізу; учасники: фахівець із соціальної роботи, студент, практикуючий спеціаліст та інші зацікавлені особи.

1. Учасники відповідають на запитання квізу.
2. Студенти дають відповіді, коментарі.
3. Після кожного запитання дається пояснення правильної відповіді та обговорюються правильні та неправильні варіанти.

Завдання 2. Написання твору – есе розкриваючи питання основних методів оцінки впливу ігор на соціальну адаптацію та розвиток користувачів (соціометрія, анкетування, поведінкові спостереження). Для кожного методу поясніть, яку інформацію можна зібрати, як проводиться збір даних та які переваги та обмеження має кожен метод.

1. Порівняйте ефективність ігрових підходів з традиційними методиками соціальної роботи. Виокреміть основні переваги та обмеження кожного підходу. Поясніть, як ігрові підходи можуть бути більш ефективними у впливі на соціальну адаптацію та розвиток користувачів порівняно з традиційними методиками.

Завдання 3 Вирішення практичних завдань:

1. Розробіть план оцінки ефективності ігротехнічної інтервенції. Виберіть групу користувачів, які будуть брати участь, визначте цілі й об'єкти, заплануйте методи оцінки, обґрунтуйте обсяг та періодичність збору даних.

2. Проаналізуйте зібрані дані. Використовуйте підходящі статистичні методи, графіки та таблиці для виявлення тенденцій, взаємозв'язків та значущих результатів. Зробіть висновки щодо ефективності ігрової інтервенції на основі зібраних даних.

3. Зробіть порівняльний аналіз, відзначте переваги та обмеження ігрових підходів у порівнянні з традиційними методиками.

4. Зробіть висновки щодо схожості або розходження ваших результатів з результатами попередніх досліджень.

Врахуйте, що ці завдання є прикладами, і ви можете їх адаптувати до своїх особистих потреб та вимог навчального курсу або проекту.

Термін виконання: на практичному занятті.

Тренінг «Методика використання ігрових технік в соціальній роботі»

Форма організації на занятті: участь у колективному обговоренні з динамічним зворотнім зв'язком:

Вправа 1. Мета засвоєння теоретичних основ ігрової практики (визначення ролей, емоційна безпека, взаємодія, навички спостереження та фасилітації, принципи та стратегії для успішного використання ігрових технік).

Вправа 2. Мета: випробування ігрових технік в практичних вправах.

Вправа 3. Мета: адаптація ігрових технологій до роботи з різними групами соціального ризику (діти, підлітки, дорослі, вразливі групи тощо).

Вправа 4. Мета: розробка особистого плану дій, щодо використання ігрових технологій в роботі з різними соціальними групами (конкретні кроки, ресурси та стратегії).

Вправа 5. Мета: створення кейсів ігротехніки для різних соціальних груп.

Обов'язкове практичне завдання:

Завдання:

Створення ігрових сценаріїв: розробити ігрові сценарії для використання у соціальній роботі з різними групами клієнтів (визначення мети, потреб та контексту роботи з клієнтами).

Оцінити вплив використання ігрових технік у соціальній роботі: вимірювання результатів, збирання даних та оцінки ефективності.

Створення плану впровадження ігрової технології в практику соціальної роботи: розробляють план впровадження ігрових технік (визначення кроків, терміну, ресурсів та стратегій для успішного впровадження ігрових технік).

Рефлексія та завершення: обговорення враження, найбільш корисних навичок.

Термін виконання: на практичному занятті

Майстер – клас «Тенденції розвитку ігротехніки в соціальній роботі»

Форма організації на занятті: участь у колективному обговоренні з динамічним зворотнім зв'язком:

1. Модератор відзначає значення ігротехніки в соціальній роботі.
2. - надає огляд інформації про значення ігротехніки в соціальній роботі.
3. Демонстрація ігротехніки для поліпшення комунікації та взаємодію між соціальними працівниками та клієнтами.
4. Інноваційні застосування ігротехніки.
5. Стратегії впровадження ігротехніки в соціальну роботу.
6. Розробка індивідуальних стратегій впровадження ігрових технологій у свою роботу.

Обов'язкове практичне завдання:

Завдання

Обговорення досліджень з теми інноваційного застосування ігротехніки.
Представлення новаторських ідей застосування ігрових технологій у соціальній роботі.

Наведення прикладів успішних проєктів та програм, де ігрові техніки використовувалися для розвитку навичок соціального взаємодії, самостійності, розробки креативності та інших аспектів роботи з клієнтами.

Термін виконання: на практичному занятті.

РОЗДІЛ 2

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДО ОРГАНІЗАЦІЇ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Самостійна робота – це вид індивідуальної роботи, яка не є аудиторним навантаженням та виконується у позанавчальний час. Проте самостійну роботу не слід розуміти як домашню.

Самостійна робота є обов'язковою та підзвітною частиною навчального процесу (обов'язкова для всіх студентів, вимагає звіту).

Самостійна робота є нормованою діяльністю (вимагає оцінки, обмежена у часі).

Самостійна робота виконується студентом самостійно та в основному – індивідуально.

Самостійна робота може мати пізнавальний характер, а також розвиваючий, практико-орієнтований або навчально-дослідницький характер.

Творча складова – невід'ємна частина самостійної роботи (варіативність у виборі та виконання завдання).

Принципи організації самостійної роботи студентів в рамках будь-якої дисципліни:

1. *самостійність* – розвиток пізнавальної самостійності студентів;
2. *нормованість* – встановлений мінімальний обсяг, обов'язковий для кожного студента;
3. *інформованість* студентів про цілі та завдання, терміни виконання, форми контролю та самоконтролю, трудомісткості самостійної роботи;
4. *варіативність* – можливість вибору змісту та рівня завдання залежно від особистих переваг;
5. *креативність*.

Ознаками (критерії оцінки) самостійної роботи студента:

- виконання самостійної роботи особисто студентом або самостійна частина колективної роботи;
- закінчена розробка (закінчений етап розробки), в якій розкриваються та аналізуються актуальні проблеми з певної теми та її окремих аспектів, (актуальні проблеми навчальної дисципліни «Ігротехніка в соціальній роботі», та відповідної сфери практичної діяльності);
- демонстрація достатньої компетентності автора в питаннях, що розкриваються;
- має навчальну, наукову та/або практичну спрямованість та значимість (якщо це навчально-дослідницька робота);
- містить певні елементи новизни (якщо це є науково-дослідна робота).

Структура навчальної діяльності студента при виконанні самостійної роботи:

- осмислення мети;
- оцінка термінів навчальної діяльності;
- оволодіння методами діяльності;

- самоосвіта, самовиховання та самоконтроль;
- виявлення відхилень від мети, уточнення плану, коригування структури діяльності.

САМОСТІЙНА РОБОТА СТУДЕНТІВ

Самостійна роботи

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	Форма контролю
		Денна	
1	Вступ до ігротехніки в соціальній роботі	7	Індивідуальна, групова співбесіда усне опитування, перевірка практичних завдань
2	Теоретичні основи ігротехніки	7	
3	Ігровий рух та організаційно-діяльнісні та інноваційні ігри	7	
4	Розвиток соціальних навичок через ігрові підходи	7	
5	Ігрові методи та техніки для роботи з різними соціальними групами	7	
6	Застосування ігротехніки у роботі з літніми людьми	7	
7	Створення ігрових середовищ та сценаріїв для соціальної роботи	7	
8	Оцінка ефективності ігротехнічних інтервенцій в соціальній роботі	7	
9	Методика використання ігрових технік в соціальній роботі	7	
10	Тенденції розвитку ігротехніки в соціальній роботі	7	
Всього годин		70	

РОЗДІЛ 3
ІНСТРУКТИВНО-МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДО ВИКОНАННЯ
ІНДИВІДУАЛЬНО-ДОСЛІДНИХ ЗАВДАНЬ
З НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
«АНІМАЦІЙНА ДІЯЛЬНІСТЬ СОЦІАЛЬНОГО ПРАЦІВНИКА»

Індивідуальна навчально-дослідна робота є видом позааудиторної індивідуальної діяльності студента, результати якої використовуються у процесі вивчення програмового матеріалу навчальної дисципліни. Завершується виконання ІНЗД прилюдним захистом навчального проєкту.

Індивідуальне навчально-дослідне завдання (ІНДЗ) з навчальної дисципліни «Ігротехніка в соціальній роботі» – це вид навчально-дослідної роботи бакалавра, яка містить результати дослідницького пошуку, відображає певний рівень його навчальної компетентності.

Мета ІНДЗ: самостійне вивчення частини програмового матеріалу, систематизація, узагальнення, закріплення та практичне застосування знань із навчальної дисципліни, удосконалення навичок самостійної навчально-пізнавальної діяльності.

Зміст ІНДЗ: завершена теоретична або практична робота у межах навчальної програми дисципліни, яка виконується на основі знань, умінь та навичок, отриманих під час лекційних, семінарських, практичних занять і охоплює декілька тем або весь зміст навчальної дисципліни.

Орієнтовна структура ІНДЗ – навчально-педагогічного дослідження у вигляді есе, презентації, реферату тощо: вступ, основна частина, висновки, додатки (якщо вони є), список використаних джерел.

Виконання індивідуально-дослідних завдань з навчальної дисципліни «Анімаційна діяльність соціального працівника» спрямована на поглиблення теоретичних знань і набуття вмінь дослідницької роботи, передбачає виконання завдань, спрямованих на розвиток самостійності та ініціативності, пошук та опрацювання рекомендованої літератури, підготовку рефератів і наукових доповідей, проведення наукових досліджень, а також індивідуальних завдань у рамках підготовки до участі в конференціях та олімпіадах.

Оскільки індивідуально-дослідна робота – це набір завдань, що мають за мету закріплення навичок роботи із теоретичним матеріалом, використання здобутих знань у практичній діяльності, завдання самостійної дослідницької діяльності з навчальної дисципліни «Ігротехніка в соціальній роботі» зосереджено за напрямками: словникова робота, робота з першоджерелами, складання структурно-логічних схем лекцій, підготовка мультимедійних презентацій тощо. Передбачається, що виконання цих завдань відображається у вигляді написання окремої індивідуально-дослідної роботи, за яку, згідно зі шкалою оцінювання нараховуються бали.

Словникова робота здійснюється на початку підготовки до вивчення теми та полягає у виписуванні в термінологічний словник основних понять

теми з короткими поясненнями. Ця принципово важлива робота стосується всіх студентів, оскільки для них значна кількість психологічних термінів є новою, а отже засвоєння знань вимагає чіткого усвідомлення змісту тієї чи іншої психологічної категорії.

Складання структурно-логічних схем лекцій є одним із напрямків засвоєння змісту теми через оптимізацію механізмів запам'ятовування. Малювання схем, діаграм, графіків, малюнків сприяє візуальному запам'ятовуванню опрацьованої теми. Доцільно це робити під час або після вивчення змісту теми. Осмислене запам'ятовування передбачає, перш за все, встановлення логічних послідовностей, розбивку матеріалу на частини і знаходження в ній «ключових фраз» або «опорних пунктів». Запам'ятовувати слід саме їх і використовувати як «віхи» – орієнтири. Використання логічних опор, асоціацій і мислене угруповання сприяє усвідомленню матеріалу лекції та його швидкому та тривалому запам'ятовуванню.

Конспектування першоджерел. Конспект – це стислий письмовий виклад найбільш істотного в змісті першоджерела, тобто добір найважливіших і найхарактерніших теоретичних положень і фактів. Робота з першоджерелами здійснюється з метою більш глибокого опанування змісту теми. Вона полягає у складанні конспекту глав, параграфів, розділів, наукових статей, що сприяє більш глибокому розумінню часткових проблем психології у зв'язку із темою, що вивчається. Також це допомагає розширенню особистісного і формуванню наукового світоглядів. Під час роботи можливо створення плану-конспекту, тематичного конспекту, текстуального та вільного конспектів.

При роботі з рекомендованою літературою бажано дотримуватись такої послідовності. Спочатку прочитати відповідний розділ підручника, знайти визначення основних понять, розібратися в їх структурі, у взаємозв'язках різних понять, а потім, коротко законспектувати матеріал, який висвітлював би зміст навчальної теми. За відсутності в рекомендованих підручниках відповіді на якесь питання, потрібно звернутися до наведеної додаткової літератури.

Написання рефератів в структурі НМК відноситься до роботи під час підготовки до семінарських занять, але за змістом – це самостійна навчальна діяльність студента. Навчальний реферат з психології – це самостійна творча робота студента, що засвідчує його знання психологічної літератури з цієї теми, розуміння основних підходів до вирішення наукової і практичної проблеми, а також відображає власні професійні погляди майбутнього педагога вищої школи і демонструє його вміння усвідомлювати психолого-педагогічні явища на основі теоретичних знань. Ця робота передбачає: вибір теми, опрацювання структури реферату, написання його плану, оформлення вступу, основної частини, висновків та додатків, складання бібліографії.

Методичні рекомендації щодо написання реферативних доповідей:

Підготовка реферативних повідомлень є формою самостійного навчання, яка виступає як чинник пошуку, систематизації, поглиблення знань,

формування практичних підходів у реалізації психолого-педагогічних завдань, створення передумов для розвитку умінь у роботі з літературними джерелами.

Вибір теми реферативного повідомлення здійснюється за власною ініціативою студента відповідно до досліджуваної проблематики конкретної теми або обирається серед тем з запропонованого переліку, визначеного викладачем.

Обравши тему, студент має розробити план реферативного повідомлення, який передбачає оптимальну структуру викладу матеріалу через такі основні компоненти:

- *титульна сторінка, зміст;*
- *вступна частина:* містить обґрунтування вибору теми, вказує напрямок її викладу, мету роботи;
- *основний розділ:* включає декілька пріоритетних проблем теми, їх загальну характеристику, особливості конкретних проявів, шляхи розв'язання, перспективи розвитку;
- *заклучна частина:* являє собою підведення підсумків по матеріалу, містить теоретичні висновки, пропозиції щодо поліпшення практичних напрямів використання теоретичної інформації.

Окремо наводиться *перелік* опрацьованих наукових джерел та використаної літератури (не менше 5-ти): чинних нормативних документів, монографій, посібників, підручників тощо.

Матеріал реферативного повідомлення має бути викладений цікаво, системно, цілеспрямовано, послідовно та логічно. Обсяг роботи складає 7-15 сторінок тексту.

Виступаючи з реферативним повідомленням, студент має продемонструвати вміння обґрунтовувати соціальне значення розглянутої проблеми, характеризувати її загальні риси, конкретні особливості, виявити причини, проаналізувати умови та динаміку розвитку, визначити шляхи розв'язання, зробити конкретні висновки. Поряд з цим, він повинен набувати навичок публічних виступів, опановувати прийоми роботи зі слухацькою аудиторією, відповідати на запитання, відстоювати власні переконання тощо.

В структурі одного змістового модуля дисципліни передбачена оцінка не більше одного реферату, написаного одним студентом. Реферати, написані та оформлені із порушенням зазначених вимог, не можуть бути позитивно оцінені викладачем.

Вимоги до розробки мультимедійних презентацій:

1. Назва теми презентації;
2. Основні поняття (не більше 3-х);
3. Основні тези;
4. Цікава інформація з теми (статистика, експерименти тощо);
5. Завдання на перевірку засвоєного матеріалу теми (запитання, тести, перевірочні завдання тощо);
6. Список літератури для самостійного вивчення (не більше 5 джерел);
7. ПП автора презентації, номер групи.

Індивідуальні навчально-дослідні завдання
(за вибором: розробка соціальної ігротехніки)

№ з/п	Тематика (за вибором)	Кількість годин
		Денна
1	Ігротехніка на розвиток навичок спілкування для дітей з аутизмом	
2	Едукативні ігри на формування навичок співпраці та комунікації	
3	Ігротехніка для навчання підлітків фінансовій грамотності	
4	Ігротехніка на розвиток критичного мислення та прийняття рішень	
5	Соціальні ігри для підлітків, які підтримують здоровий спосіб життя	
6	Ігротехніка на розвиток лідерських навичок та комунікативних здібностей	
7	Ігротехніка на розвиток соціальних навичок та спілкування між членами сім'ї	
8	Ігротехніка на розвиток для підтримки активного способу життя та фізичного здоров'я	
9	Соціальні ігри для включення в громадське життя та зміцнення соціальних зв'язків	
Всього годин		10

РОЗДІЛ 4

КОНТРОЛЬНІ ЗАСОБИ ПЕРЕВІРКИ РЕЗУЛЬТАТІВ ПРАКТИЧНОЇ ТА САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

ЗДОБУВАЧ ПРИ ВИКОНАННІ ІНДЗ ПОВИНЕН ДОТРИМУВАТИСЯ ПРИНЦИПІВ АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ, НЕ ДОПУСКАТИ АКАДЕМІЧНИЙ ПЛАГІАТ.

Академічний плагіат – оприлюднення (частково або повністю) наукових (творчих) результатів отриманих іншими особами, як результатів власного дослідження (творчості), та/або відтворення опублікованих текстів інших авторів без відповідного посилання (відповідно до ст. 69 Закону України «Про вищу освіту»).

Види академічного плагіату:

- копіювання;
- перефразування;
- компіляція;
- використання інформації (факти, ідеї, формули, числові значення тощо) з джерела без посилання на це джерело;
- подання як власних робіт (тез, аналітичних звітів, письмових робіт, есе тощо), виконаних на замовлення іншими особами, у тому числі робіт, стосовно яких справжні автори надали згоду на таке використання.

Для навчальної дисципліни «Ігротехніка в соціальній роботі» навчальним планом передбачено підсумковий контроль у формі заліку.

Критерії оцінювання підсумкового контролю (залік)

Для навчальної дисципліни «Ігротехніка в соціальній роботі» навчальним планом передбачено підсумковий контроль у формі заліку. Кількість балів, необхідних для заліку (не менше 60), студент отримує під час участі у практичних заняттях, виконання всіх видів самостійної роботи.

Критерії оцінювання за всіма видами контролю

Сума балів	Критерії оцінки
Відмінно (90-100 А)	Здобувач демонструє міцні знання навчального матеріалу в обсязі, що відповідає програмі навчальної дисципліни, правильно й обґрунтовано приймає необхідні рішення в різних нестандартних ситуаціях; реалізує теоретичні положення навчальної дисципліни виконуючи практичні завдання ігротехніки соціальної роботи. При виконанні практичних завдань проявляє вміння самостійно вирішувати поставлені завдання, активно включається в обговорення, відстоює власну точку зору в питаннях та рішеннях, що розглядаються. Оцінка нижче 100 балів обґрунтовується недостатнім розкриттям теоретичних питань навчальної

	дисципліни, або тим, що студент проявляє невпевненість в тлумаченні теоретичних положень чи складних практичних завдань.
Добре (82-89 B)	Здобувач демонструє знання, володіння матеріалом в обсязі, що відповідає програмі навчальної дисципліни, робить на їхній основі аналіз можливих ситуацій та вміє застосовувати теоретичні положення при вирішенні практичних задач ігрових технологій соціальної роботи, але припускається несуттєвих помилок. При виконанні практичних завдань, здобувач самостійно виправляє допущені помилки, кількість яких є незначною.
Добре (74-81 C)	Здобувач на достатньому рівні володіє навчальним матеріалом, знає основні теоретичні положення, що відповідають програмі навчальної дисципліни, аналізує можливі практичні ситуації та вирішує їх, але припускається помилок які усуває за підтримки з боку викладача або однокурсників. Пояснює основні положення, дає правильні відповіді щодо зміни методів роботи у ігрових технологій соціальної роботи при заданій зміні вихідних параметрів. Помилки у відповідях не є системними, впевнено працює за алгоритмом.
Задовільно (64-73 D)	Здобувач розуміє основні положення навчальної дисципліни, котрі є визначальними і орієнтується у напрямі вирішення практичних завдань. Здобувач розуміє практичні завдання, має пропозиції щодо напрямку їх вирішення. Самостійно вирішує завдання за зразком, допускає значну кількість неточностей, помилок, котрі усуває під керівництвом викладача, підтримки з боку однокурсників. Розуміє основні концепції, моделі та методики організації ігрових технологій в практиці соціальної роботи.
Задовільно (60-63 E)	Здобувач поверхнево опанував навчальний зміст, передбачений програмою навчальної дисципліни, володіє основними положеннями на мінімально допустимому рівні. Знання щодо організації теоретичних засад ігрових технологій соціальної роботи та практики її здійснення несистемні, фрагментарні. Виконання практичних завдань, формалізоване: є відповідність алгоритму, виконує практичні завдання за підтримки з боку викладача зі значними труднощами; демонструє нестійкі навички реалізації практичної діяльності в сфері ігрових технологій соціальної роботи, але відсутнє глибоке розуміння логіки процесів та принципів її організації.
Не-задовільно (35-59 FX)	Здобувач має фрагментарні знання, опанувавши менше половини обсягу навчального змісту, передбаченого програмою навчальної дисципліни. Відсутнє цілісне усвідомлення навчального матеріалу. Здобувач працює пасивно, практичні завдання виконує переважно з помилками, виправляє помилки лише при виконанні нескладних

	практичних завдань. Здобувач допускається до повторного складання заліку.
--	---

Розподіл балів, які отримують здобувачі за результатами поточного і підсумкового контролю (залік)

Поточний контроль (практичні заняття, самостійна робота)		ІНДЗ	Разом	
Змістовий модуль 1		10	100	
Тема 1	0-10			0-40
Тема 2	0-10			
Тема 3	0-10			
Тема 4	0-10			
Змістовий модуль 2		10	100	
Тема 5	0-10			0-50
Тема 6	0-10			
Тема 7	0-10			
Тема 8	0-10			
Тема 9	0-10			
Всього:		90		

Шкала оцінювання за всіма видами контролю

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою
90–100	A	зараховано
82–89	B	зараховано
74–81	C	зараховано
64–73	D	зараховано
60–63	E	зараховано
35–59	FX	незараховано з можливістю повторного складання
0–34	F	незараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

Рекомендовані джерела інформації

Основна :

1. Болдовський В.В., Шустка В.М. «Квест – це дуже просто». Методичний посібник по створенню квестів. Канів: 2018. 44 с.
2. Паскаль О.В. Система культурно-дозвілєвої роботи. Навч. посіб. 2-ге вид., перероб. та доп. Одеса : Університет Ушинського, 2022. 146 с.
3. Культурно-дозвілєва діяльність у сучасному світі. Монографія. 2020. Київ : Ліра-К., 328 с.
4. Культурно-дозвілєва діяльність в сучасному світі. Колективна монографія. Київ : Видавництво Ліора-К, 2017. 328 с.
5. Кочубей Н.В. Соціокультурна діяльність. Навчальний посібник. Київ : Університетська книга. 2023. 122 с.

Допоміжна :

1. Методичні рекомендації по визначенню новітніх форм організації дозвілля та їх застосування в роботі. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://kluby.if.ua/blog/view/metodichni-rekomendatsiyi-po-viznachenniu-novitnikhform-organizatsiyi-dozvillia-ta-yikh-zastosuvannia-v-roboti>
2. Паскаль О.В., Бадьїна Д.М. Блогінг як одна з форм соціальної комунікації. Науковий вимір соціальних та педагогічних проблем сьогодення. збірка наукових праць /редкол. І.М.Богданова та ін. Одеса : видавець Вадим Букаєв, 2021. С. 3-9.
3. Паскаль О.В., Баландюк К. Позакласна робота і ступінь її впливу на розвиток соціальних якостей особистості. Студентські соціальні ініціативи: реалії та перспективи: матеріали десятої ювілейної конференції присвяченої дню науки 20 квітня 2018 р. / редкол. І.М.Богданова та ін. Одеса : видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2018. С. 19-24.
4. Паскаль О.В., Караджова К.В. Проблеми формування соціокультурних цінностей у школярів старшого підліткового віку. Науковий вимір соціальних та педагогічних проблем сьогодення: матеріали Всеукраїнської наук.-практ. конф. серед студентів та молодих науковців, 14 грудня 2018 року /редкол. І.М.Богданова та ін. Одеса : видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2018. С. 54-57.
5. Паскаль О.В., Коровіна К. Можливості методів арт-терапії у роботі соціального працівника. Студентські соціальні ініціативи: реалії та перспективи: збірка наукових праць / редкол. І.М.Богданова та ін. Одеса : видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2019. С. 113-119.
6. Паскаль О.В., Коровіна К.А. Підготовка майбутніх соціальних працівників до використання методу «Ебру». Науковий вимір соціальних та педагогічних проблем сьогодення. збірка наукових праць /редкол. І.М.Богданова та ін. Одеса : видавець Вадим Букаєв, 2019. С. 113-119.
7. Паскаль О.В., Стойко В.О Організація соціально-орієнтованого процесу позакласної роботи щодо формування соціально значимих якостей

старшокласника. Науковий вимір соціальних та педагогічних проблем сьогодення. збірка наукових праць /редкол. І.М.Богданова та ін. Одеса : видавець Вадим Букаєв, 2019. С. 173-185.

8. Паскаль О.В., Тюріна М. Формування ініціативності дітей молодшого шкільного віку. Формування та розвиток особистості в сучасній системі освіти: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції присвяченої 200-чю ДЗ 20 грудня 2017. /редкол. Болгданова І.М. та ін. Одеса : видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2017. С. 128-135.

Інформаційні ресурси

1. Міністерство освіти і науки України: офіційний сайт.
2. URL : <http://www.mon.gov.ua>
3. Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського : офіційний сайтURL : <http://www.nbuv.gov.ua/>
4. Одеська національна наукова бібліотека : офіційний сайт. URL : <http://odnb.odessa.ua/>.
5. Бібліотека Університету Ушинського : офіційний сайт. URL : <https://library.pdpu.edu.ua/>