

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Андрей Драгомирович Хлутков
Должность: директор
Дата подписания: 10.09.2026 22:54:08
Уникальный программный ключ:
880f7c07c583b07b775f6604a630281b13ca9fd2

Приложение 4
к образовательной программе

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.12 Игровые технологии в работе психолога
(индекс, наименование дисциплины в соответствии с учебным планом)

37.03.01.- Психология
(код, наименование направления подготовки/специальности)

Психология управления
(наименование образовательной программы)

Очная форма обучения
(форма обучения)

Год набора - 2026

Санкт-Петербург

Автор(ы)-составитель(и) РПД:

Привалова Елена Петровна, старший преподаватель кафедры социальных технологий

Заведующий кафедрой:

Заведующий кафедрой социальных технологий: доктор политических наук, доцент, профессор кафедры социальных технологий И.А. Ветренко.

РПД Б1.В.12 Игровые технологии в работе психолога
одобрена на заседании кафедры социальных технологий Протокол №6 от «23»
марта 2026 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.....	4
2. Объем и место дисциплины в структуре образовательной программы.....	5
3. Содержание и структура дисциплины.....	7
4. Типы оценочных материалов, показатели и критерии оценивания.....	12
5. Формы аттестации, типовые оценочные материалы для текущего контроля успеваемости обучающихся, критерии и шкалы оценивания по контрольным точкам.....	16
6. Формы промежуточной аттестации, критерии и шкала оценивания, типовые оценочные материалы по дисциплине.....	31
7. Методические материалы по освоению дисциплины.....	36
8. Учебная литература и ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».....	39
9. Материально-техническая база, информационные технологии, программное обеспечение и информационные справочные системы.....	43

**1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине,
соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной
программы**

Дисциплина Б1.В.12 «Игровые технологии в работе психолога» обеспечивает формирование у обучающихся следующих универсальных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций*:

ОТФ/ТФ и реквизиты ПС <i>(при наличии)**</i>	Код компете нции **	Наименова ние Компетенци и **	Код индика тора достиж ения компет енций **	Наименован ие индикатора достижения компетенций **	Образовательный результат **
На основе результатов Форсайт-сессии кафедры СТ СЗИУ-филиала РАНХ от 10.09.2021г. Обобщенные трудовые функции (ОТФ): - Психологическое сопровождение организационно-управленческой деятельности Трудовые функции (ТФ): - Психологическое сопровождение процессов принятия управленческих решений Трудовые действия (ТД): - Разработка и реализация программ, направленных на - Психологическое развитие лидерского потенциала - Проектирование и коучинг проектных команд - Психодиагностика профессионально-важных качеств и	ПКс-2	Способен к реализации мероприятий, направленных на развитие управленческих компетенций и лидерского потенциала работников организации	ПКс-2.3.	Реализует мероприятия, направленные на развитие лидерского потенциала работников организации	ПКс-2.3 3-1. Знает современные технологии развития самосознания личности; ПКс-2.3 У-1 Умеет анализировать результаты проведенных тренинговых занятий как с точки зрения их эффективности для участников, так и с точки зрения работы тренера;

склонностей сотрудников					
- Проектирование программ обучения персонала, основанных на современном психологическом знании					

** Дисциплина может формировать компетенцию полностью или частично.*

*** Должно соответствовать Приложению 1 к образовательной программе*

2. Объем и место дисциплины в структуре образовательной программы

Объем дисциплины.

Объем дисциплины и виды учебной работы. Общая трудоемкость дисциплины - 4 зачетных единицы, 144 академических часов, 108 астрономических часов.

Дисциплина реализуется частично с применением дистанционных образовательных технологий (далее – ДОТ).

Доступ к системе дистанционных образовательных технологий осуществляется каждым обучающимся самостоятельно с любого устройства на портале: <https://lms.ranepa.ru/>. Пароль и логин к личному кабинету/профилю предоставляется студенту в деканате.

Теоретические занятия (лекции) проводятся по потокам. Общий объем лекционного курса составляет 20 академических часов.

Практические занятия организуются по группам в виде семинаров в диалоговом режиме. Общий объем практических занятий составляет 24 академических часа.

Программой предусмотрена практическая подготовка в объеме 8 академических часов и лабораторная работа в объеме 8 академических часов.

Консультации составляют 2 академических часа.

Программой предусмотрена самостоятельная работа студентов в объеме 50 академических часов. В рамках самостоятельной работы студенты изучают теоретический материал в целях подготовки к устному опросу и тестированию, выполняют компетентностно-ориентированные задания, участвуют в игровых тренингах.

Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина Б1.В.12 «Игровые технологии в работе психолога» относится к вариативной части дисциплин учебного плана. Дисциплина в соответствии с учебным планом изучается на 4 курсе в 8 семестре. Формой промежуточной аттестации в соответствии с учебным планом является экзамен.

При изучении «Игровых технологий в работе психолога» учащиеся опираются на знания и навыки, освоенные в рамках дисциплин: «Организационная психология» (6 семестр), «Консультативная психология» (7 семестр), «Психологические технологии группового тренинга» (7 семестр). Для успешного освоения дисциплины необходимы сформированные на ступени предшествующего образования знания по курсу психологических и тренинговых технологий.

Задачи курса:

- 1) сформировать у студентов систематизированные знания в области применения игровых технологий в практической психологии;
- 2) ознакомить с теоретическим и методологическим фундаментом использования игровых технологий в работе психолога;
- 3) научить проектированию и реализации игровых методик для решения профессиональных задач;
- 4) подготовить обучающихся к решению проектного и консультативного типа задач в будущей профессиональной деятельности с применением игровых технологий.

Объем дисциплины, реализуемый с применением СДО: количество академических часов, выделенных на самостоятельную работу обучающихся: всего с применением СДО – 50 академ.ч.

Дисциплина реализуется частично с применением дистанционных образовательных технологий (далее – ДОТ).

Формой промежуточной аттестации в соответствии с учебным планом является экзамен.

3. Содержание и структура дисциплины

3.1. Структура дисциплины

Очная форма обучения

[illegible]

	воспитании												
Тема 4	Технология организации и проведения маршрутных игр и тренингов	11	2			4						5	УО, КОЗ, ИТ
Тема 5	Технология организации и проведения сюжетноролевых игр	12	2			4						6	УО, КОЗ
Тема 6	Технология организации и проведения деловых игр	11	2			4						5	КОЗ
Тема 7	Организационно-деятельностные игры и их особенности	12	2			4						6	КОЗ
Тема 8	Игровая деятельность и манипуляции: различия	11	2		4*							5	ИТ
Тема 9	Игротерапия как форма психологического воздействия	11	2		4*							5	ИТ
Промежуточная аттестация		29						2	9		18		Экзамен
Итого		144	20		8	28		2	9		18	59	

4*- часы практической подготовки (проходят в Центре социальных проектов «Белый дом»)

УО – устный опрос

КОЗ – компетентностно-ориентированные задания

ИТ - игровой тренинг

Примечание:

Л - занятия лекционного типа (лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации педагогическими работниками организации и (или) лицами, привлекаемыми организацией к реализации образовательных программ на иных условиях, обучающимся);

ЛР - лабораторные работы (вид занятий семинарского типа);

ПЗ - практические занятия (виды занятий семинарского типа за исключением лабораторных работ);

КСР - индивидуальная работа обучающихся с педагогическими работниками организации и (или) лицами, привлекаемыми организацией к реализации образовательных программ на иных условиях (в том числе индивидуальные консультации);

ДОТ - занятия, проводимые с применением дистанционных образовательных технологий, в том числе с применением виртуальных аналогов профессиональной деятельности;

СРО - самостоятельная работа, осуществляемая без участия педагогических работников организации и (или) лиц, привлекаемых организацией к реализации образовательных программ на иных условиях.

При реализации дисциплины с использованием ДОТ преподаватель самостоятельно адаптирует форму текущего контроля, указанного в таблице, к системе дистанционного обучения.

Доступ к системе дистанционных образовательных технологий осуществляется каждым обучающимся самостоятельно с любого устройства, и том числе на портале: <https://sziu-de.ranepa.ru/>. Пароль и логин к личному кабинету / профилю предоставляется студенту в деканате.

3.2. Содержание дисциплины

Тема 1. Теоретические основы игры: особенности игровой деятельности, виды и классификация игр. ПКс-2.3.

Игра – ведущий вид деятельности. Происхождение игры в истории общества, связь ее с трудом и искусством. Возрастные особенности детей дошкольного возраста. Характеристика ведущего вида деятельности в дошкольном возрасте. Виды и классификации игр. Определение и классификация игр. Различные подходы к определению понятия «игра», «игровая деятельность». Классификация игр. Игра как деятельность. Игра как процесс. Игра как метод обучения. Цель игры. Структура игры. Функции игры: компенсаторная, развивающая, обучающая, воспитывающая, коммуникативная, диагностическая, релаксационная, развлекательная психотерапевтическая. Функции игровой деятельности. Проблема игровой деятельности в психологии.

Тема 2. Психологические аспекты и особенности использования игр в различных видах деятельности. ПКс-2.3.

Психологические аспекты и особенности использования игр в воспитании и образовании. Психологические аспекты и особенности использования игр в дошкольном образовательном учреждении. Психологические аспекты и особенности использования игр в школе и в вузе. Практические рекомендации по использованию различных видов игр. Практические рекомендации по использованию дидактических игр.

Тема 3. Игра и игровые технологии в социализации личности: образовании и воспитании. ПКс-2.3.

История возникновения игрового обучения. Основные характеристики игрового обучения в образовательном процессе. Игровые педагогические технологии. Классификация игровых педагогических технологий. Структура игровой технологии как процесса. Основные понятия: игра, игровое обучение, игровые технологии. Предмет – игровые технологии в образовательном процессе. Вопросы теории и практики игровых технологий в обучении в современных публикациях и научных исследованиях.

Тема 4. Технология организации и проведения маршрутных игр и тренингов. ПКс-2.3.

Маршрутная игра: понятие, особенности. Виды маршрутных игр. Этапы маршрутной игры. Разработка маршрутной игры и ее практическое применение.

Тема 5. Технология организации и проведения сюжетно-ролевых игр. ПКс-2.3.

Сюжетно-ролевая игра, этапы ее становления в дошкольном возрасте. Современные технологии сюжетно-ролевых игр детей младшего дошкольного возраста. Технология Н.Ф. Тарловской. Технология В.И. Турченко. Технология игры Н.Я. Михайленко. Методы и приемы руководства сюжетно-ролевой игрой детей дошкольного возраста. Методы и приемы, способствующие регулированию игровых взаимоотношений детей. Косвенные приемы руководства сюжетно-ролевой игрой.

Тема 6. Технология организации и проведения деловых игр. ПКс-2.3.

Роль деловой игры в подготовке будущих педагогов дошкольного образования. История развития деловых игр. Теоретические основы деловой игры. Классификация деловых игр. Структура деловой игры. Преимущества деловой игры. Конструирование деловой игры. Этапы проведения деловой игры. Оценка совершенствования деловой игры как формы подготовки и переподготовки педагогов дошкольного образования. Руководство деловыми играми.

Тема 7. Организационно-деятельностные игры и их особенности. ПКс-2.3.

Особенности организационно-деятельностных игр (ОДИ). Методология Г.П. Щедровицкого. Успешные практики применения ОДИ. Алгоритм разработки ОДИ. Игрометодологии и игропрактики в ОДИ. Ограничения в ОДИ.

Тема 8. Игровая деятельность и манипуляции: различия. ПКс-2.3.

Понятие манипуляции в психологии, признаки манипулирования. Серые и черные технологии в играх и методы борьбы с ними. Критерии отличия между игрой и манипуляцией. Этические аспекты в игровой деятельности.

Тема 9. Игротерапия как форма психологического воздействия. ПКс-2.3.

Игротерапия как метод психокоррекции. Психолого-педагогические требования к специалисту, проводящему игровой сеанс. Психологопедагогические требования к игровым материалам. Психологопедагогические требования к игротерапии с детьми. Психологопедагогические требования к игротерапии со взрослыми.

4. Типы оценочных материалов, показатели и критерии оценивания

4.1. Оценочные материалы по дисциплине Б1.В.12 «Игровые технологии в работе психолога» входят в состав оценочных материалов по образовательной программе. Совокупность оценочных материалов по всем дисциплинам образовательной программы составляет фонд оценочных средств (далее – ФОС). ФОС используется при проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся с целью оценивания достижения обучающимися планируемых результатов обучения.

4.2. ФОС разработан как комплекс проверочных заданий различного типа и уровня сложности, включает критерии и шкалы оценивания, а также «ключи» правильных ответов. ФОС формируется как отдельный документ и хранится в электронном виде, доступ к ФОС предоставлен ограниченному кругу лиц.

4.3. Для самостоятельной работы обучающихся при подготовке к текущему контролю успеваемости и промежуточной аттестации в рабочих программах дисциплин размещены типовые проверочные задания, которые можно условно разделить на задания закрытого, комбинированного и открытого типов.

Задания закрытого типа - это тестовые задания, в которых каждый вопрос сопровождается готовыми вариантами ответов, из которых необходимо выбрать один или несколько правильных.

Задания комбинированного типа - это тестовые задания, в которых каждый вопрос сопровождается готовыми вариантами ответов, из которых необходимо выбрать один или несколько правильных и обосновать свой выбор.

Задания открытого типа - это задания, в которых на каждый вопрос должен быть предложен развернутый обоснованный ответ.

В зависимости от типа задания рекомендованы определенная последовательность выполнения и система оценивания выполнения заданий.

4.4. Типы заданий, сценарии выполнения, критерии оценивания

ТИП ЗАДАНИЯ	ИНСТРУКЦИЯ	СЦЕНАРИИ ВЫПОЛНЕНИЯ	КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ
Задание закрытого типа с выбором одного правильного ответа из нескольких вариантов предложенных	Прочитайте текст, выберите правильный ответ	1. Внимательно прочитать текст задания и понять, что в качестве ответа ожидается только один из предложенных вариантов. 2. Внимательно прочитать предложенные варианты ответа. 3. Выбрать один верный ответ. 4. Записать только номер (или букву) выбранного варианта ответа (например, 3 или В).	Ответ считается верным, если правильно указана цифра или буква
Задание закрытого типа на установление соответствия	Прочитайте текст и установите соответствие	1. Внимательно прочитать текст задания и понять, что в качестве ответа ожидаются пары элементов. 2. Внимательно прочитать оба списка: список 1 – вопросы, утверждения, факты, понятия и т.д.; список 2 – утверждения, свойства объектов и т.д. 3. Сопоставить элементы списка 1 с элементами списка 2, сформировать пары элементов. 4. Записать попарно буквы и цифры (в зависимости от задания) вариантов ответа (например, А1 или Б4).	Ответ считается верным, если правильно указаны цифры или буквы
Задание закрытого типа с выбором нескольких правильных ответов	Прочитайте текст, выберите правильные ответы	1. Внимательно прочитать текст задания и понять, что в качестве ответа ожидается несколько правильных ответов из предложенных вариантов.	Ответ считается верным, если правильно установлены все соответствия (позиции из одного столбца верно

из нескольких вариантов предложенных		2. Внимательно прочитать предложенные вариант-ты ответа. 3. Выбрать несколько правильных ответов. 4. Записать только номера (или буквы) выбранного варианта ответа (например, 1 4 или А Г).	сопоставлены с позициями другого)
Задание закрытого типа на установление последовательности	Прочитайте текст и установите последовательность	1. Внимательно прочитать текст задания и понять, что в качестве ответа ожидается последовательность элементов. 2. Внимательно прочитать предложенные варианты ответа. 3. Построить верную последовательность из предложенных элементов. 4. Записать буквы/цифры (в зависимости от задания) вариантов ответа в нужной последовательности (например, БВА или 135).	Ответ считается верным, если правильно указана вся последовательность цифр
Задание комбинированного типа с выбором одного правильного ответа из предложенных и обоснованием выбора	Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа	1. Внимательно прочитать текст задания и понять, что в качестве ответа ожидается только один из предложенных вариантов. 2. Внимательно прочитать предложенные варианты ответа. 3. Выбрать один верный ответ. 4. Записать только номер (или букву) выбранного варианта ответа.	Ответ считается верным, если правильно указана цифра или буква и приведены корректные аргументы, используемые при выборе ответа

		5. Записать аргументы, обосновывающие выбор ответа (например, 4 текст обоснования).	
Задание открытого типа с развернутым ответом	Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ	1. Внимательно прочитать текст задания и понять суть вопроса. 2. Продумать логику и полноту ответа. 3. Записать ответ, используя четкие компактные формулировки. 4. В случае расчетной задачи, записать решение и ответ	Ответ считается верным: 1. Отсутствие фактических ошибок. 2. Раскрытие объема используемых понятий (полнота ответа). 3. Обоснованность ответа (наличие аргументов). 4. Логическая последовательность излагаемого материала.

4.5. Общая шкала оценивания результатов текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся с применением БРС

Итоговая балльная оценка	Традиционная система	Бинарная система	ECTS	
			Для тради- ционной системы	Для бинарной системы
95-100	Отлично	Зачтено	A	P/ Passed
85-94			B	P/ Passed
75-84	Хорошо		C	P/ Passed
65-74			D	P/ Passed
55-64	Удовлетворительно		E	P/ Passed
0-54	Неудовлетворительно	Не зачтено	F	F/Failed

Соотношение баллов за текущий контроль успеваемости и промежуточную аттестацию, а также повторную промежуточную аттестацию:

Максимальная сумма баллов за текущий контроль успеваемости	Максимальная сумма баллов за промежуточную аттестацию	Максимальная итоговая балльная оценка	Максимальная сумма баллов за повторную промежуточную аттестацию
60 баллов	40 баллов	100 баллов	100 баллов

5. Формы аттестации, типовые оценочные материалы для текущего контроля успеваемости обучающихся, критерии и шкалы оценивания по контрольным точкам

5.1. В ходе реализации дисциплины используются следующие формы текущего контроля успеваемости обучающихся (в том числе, задания к контрольным точкам):

УО – Устный опрос, ИТ – игровой тренинг, КОЗ – компетентностно-ориентированные задания.

Тема 1. Теоретические основы игры: особенности игровой деятельности, виды и классификация игр.

Вопросы для устного опроса:

1. Опишите психологические механизмы воздействия игровой деятельности на мотивацию и поведение взрослых в организационной среде.
2. Проанализируйте игровую деятельность как инструмент диагностики групповой динамики и индивидуальных поведенческих паттернов.
3. Сравните классические и современные теории происхождения игры (Гроос, Хейзинга, Эльконин) с точки зрения их применимости к мотивации и поведению сотрудников.
4. Каковы ключевые психолого-педагогические условия проведения игры во взрослой аудитории? В чем их отличие от работы с детьми?
5. Классификация игр, используемых в управленческой практике, по критериям: цель, степень структурированности, вовлеченность участников.

Тема 2. Психологические аспекты и особенности использования игр в различных видах деятельности.

Вопросы для устного опроса:

1. Раскройте понятие «игровые технологии» в контексте управления персоналом. Каков их дидактический и психологический потенциал?
2. Что такое «игровые условности» и какую роль они играют в создании психологически безопасной среды для решения рабочих конфликтов в формате деловой игры?
3. Проанализируйте риски и ограничения использования игровых технологий в корпоративном обучении и оценке.
4. Обоснуйте выбор конкретного типа игры (деловая, ролевая, организационно-деятельностная) для решения задач командообразования, отбора персонала или стратегического планирования.
5. В чем заключаются психологические особенности организации и проведения маршрутных игр в корпоративном формате?

Компетентностно-ориентированные задания:

1. «Технология против сопротивления»

В компании запланировано внедрение новой системы отчетности. Среди сотрудников среднего звена наблюдается сильное сопротивление, скрытый саботаж и пассивная агрессия. Традиционные инструктажи не работают.

Задача: Вам, как организационному психологу, поручено преодолеть это сопротивление.

Инструкция: Разработайте концепцию и сценарий игрового тренинга, направленного на снятие сопротивления:

1. Цель и психологические задачи тренинга (например, снять тревогу, перевести негативные эмоции в конструктивное русло, дать почувствовать контроль).

2. Вид и название игры.

3. Описание 2-3 ключевых игровых техники, которые будут использованы и почему именно они эффективны против сопротивления.

4. Рефлексия после игры для закрепления положительного опыта.

2. «Диагностика через игру»

Вам необходимо оценить лидерский потенциал и коммуникативные навыки кандидатов на вакансию «руководитель проектов».

Задача: Подготовить задание для оценочного центра.

Инструкция: Описание ролевой игры для групповой оценки. В описании укажите:

1. Проблемную ситуацию в компании.

2. Роли для участников (с конфликтующими интересами и скрытыми мотивациями).

3. Критерии оценки, напрямую связанные с управленческими компетенциями (например, «способность к аргументации», «эмоциональный интеллект», «стратегическое мышление»).

4. Инструкцию для наблюдателей (на что обращать внимание, как фиксировать поведение).

5. Рефлексия после игры для закрепления положительного опыта.

Тема 3. Игра и игровые технологии в социализации личности: образовании и воспитании.

Вопросы для устного опроса:

1. Какие роли будут обязательны в сюжетно-ролевой игре для отработки навыков трудных переговоров с ключевым клиентом.

2. В чем психологическая разница между деловой игрой и организационно-деятельностной игрой (далее - ОДИ)? Какой формат выбрать для решения стратегического кризиса в компании?

3. Как технология театрализованных форм игры может быть использована для развития эмпатии и эмоционального интеллекта у руководителей?

4. Какие методические и этические условия должны быть учтены для успешной организации и проведения игры в коллективе, переживающем организационные изменения?

5. Проанализируйте феномен геймификации (игрофикации) в современной корпоративной культуре: психологические плюсы и минусы.

Компетентностно-ориентированные задания:

1. «Психологический портрет через игру»

Цель: Для планирования программ развития персонала необходимо составить психолого-педагогическую характеристику различных видов игр, используемых в обучении менеджеров.

Задача: Создать аналитическую таблицу.

Инструкция: Таблица «Сравнительный анализ игровых технологий», включающая колонки:

- Вид игры (деловая, ролевая, симуляция, ОДИ).
- Ключевые психологические механизмы (например, идентификация, проекция, обратная связь).
- Развиваемые компетенции (например, принятие решений, креативность, разрешение конфликтов).
- Ограничения и риски (например, высокий стресс, нежелание участвовать, упрощение реальности).

2. Создание «магического круга»

Цель: Группа топ-менеджеров не может выйти за рамки привычного мышления («это невозможно», «мы так не делали») во время стратегической сессии.

Задача: Используя понятие «игровые условности», предложите способ создания психологически безопасного пространства («магического круга») для генерации инновационных идей.

План-инструкция на 1-2 страницы с описанием:

1. Введение игровых правил (например, «закон «да, и...», запрет на критику на этапе генерации, присвоение статусов или использование реквизита).
2. Обоснуйте, как эти правила снимают психологические барьеры.
3. Предложите конкретные техники для «запуска» креативного процесса в рамках установленных правил.

Тема 4. Технология организации и проведения маршрутных игр и тренингов.

Вопросы для устного опроса:

1. Проанализируйте маршрутную игру как инструмент диагностики неформальной структуры команды и скрытых лидеров. На что должен обращать внимание психолог-наблюдатель?
2. Как принципы построения маршрутной игры (линейный, штурмовой, кольцевой маршрут) влияют на модели коммуникации и принятия решений в управленческой команде?
3. Опишите психологические риски проведения маршрутных игр в корпоративной среде (высокий стресс, проявление агрессии, демотивация) и стратегии их минимизации.
4. Какие критерии эффективности маршрутной игры, с точки зрения управленческого психолога, являются ключевыми, помимо достижения формального результата?
5. Как интегрировать этап глубокой рефлексии в маршрутную игру для управленцев, чтобы обеспечить перевод игрового опыта в реальные управленческие компетенции?

Компетентностно-ориентированные задания:

1. «Квест на сплочение: Разрушая «силосы»

Цель: В крупной IT-компании существуют «силосы» – изолированные друг от друга отделы (разработка, маркетинг, продажи), что крайне негативно сказывается на скорости вывода продуктов на рынок. Руководство просит вас, управленческого психолога, использовать формат маршрутной игры для разрушения этих барьеров.

Задача: Разработать концепцию и психологическое обоснование маршрутной игры.

Инструкция: создать презентацию концепции:

1. Название и легенда игры, которая мотивирует к межфункциональному взаимодействию.
2. Принцип формирования команд, обеспечивающий смешение сотрудников из разных отделов.
3. Описание 3-4 ключевых станций, задания на которых требуют компетенций из разных областей (например, станция для разработчиков и маркетологов, где нужно создать прототип и слоган продукта).
4. Психологическое обоснование: Какие именно барьеры (коммуникационные, мотивационные) разрушает каждая станция и выбранный вами принцип маршрута.

5. План брифинга и дебрифинга, фокусирующийся на вопросах межличностного восприятия и выгоды от кооперации.

Игровой тренинг- «Корпоративный квест: Миссия выполняма»

Цель: Отработать навыки проектирования маршрутной игры для решения управленческих задач (стратегирование, коммуникация, лидерство).

1. Задача (10 мин): Группа делится на команды (отделы). Задача: разработать концепцию нового продукта. Но информация и ресурсы распределены по разным «станциям» (комнатам).

2. Станции:

Станция «Рынок»: Анализ данных о конкурентах (лучше, если предоставлены реальные графики и показатели).

Станция «Ресурсы»: Переговоры с СЕО о бюджете.

Станция «Клиент»: Глубинное интервью с «ключевым клиентом» для выявления потребностей.

3. Задача команд: Пройти все станции, собрать информацию, принять решение и представить концепцию продукта.

4. Рефлексия (30 мин): Обсуждение не столько результата (продукта), сколько процесса: Как распределялись роли в команде? Как проходили переговоры? Кто взял на себя лидерство? Как повлияло ограничение по времени на коммуникацию?

Тема 5. Технология организации и проведения сюжетно-ролевых игр.

Вопросы для устного опроса:

1. Проанализируйте с точки зрения управленческого психолога, какие глубинные установки и бессознательные ролевые сценарии могут проявляться у участников в ролевой игре «Трудные переговоры с подчиненным о снижении КРІ». На что должен обращать внимание наблюдатель?

2. Спроектируйте ролевую игру для тренинга по управлению изменениями, где одна группа играет «инноваторов», внедряющих новую технологию, а другая - «консерваторов», сопротивляющихся изменениям. Какие ключевые ролевые инструкции и «закрывающие» вопросы для рефлексии вы заложите, чтобы игра не свелась к конфронтации, а привела к осознанию механизмов сопротивления?

3. В чем заключается основная психологическая сложность и ценность для руководителя при участии в ролевой игре, где он должен играть роль своего подчиненного? Какие компетенции при этом развиваются?

4. Каковы этические границы и риски использования сюжетно-ролевых игр в оценке персонала? Сравните риски формата «ролевая игра» с форматом «кейс-интервью».

5. Опишите технологию проведения этапа «разогрева» (разминки) и «охлаждения» (вывода из роли) для группы топ-менеджеров перед и после ролевой игры на конфликтную тему. Почему эти этапы критически важны с точки зрения психологической безопасности и эффективности обучения?

Компетентностно-ориентированные задания:

«Антикризисный маршрут»

Руководство компании находится в состоянии «когнитивной ловушки» и не видит альтернативных путей выхода из финансового кризиса. Необходимо «встряхнуть» их мышление.

Задача: Используя технологию маршрутной игры, разработать интервенцию, направленную на ломку стереотипов и активизацию поискового поведения.

Инструкция: опишите игровой модуль «Лабиринт решений», который можно встроить в стратегическую сессию. Описание включает:

1. Технологию - Команда управленцев получает карту «лабиринта», где каждый поворот – это ключевое решение (например, «уволить 10% персонала» или «инвестировать в новый продукт»). Разные пути ведут к разным последствиям.

2. Правило «возврата»: Команда может вернуться на шаг назад, но теряет при этом «время» (виртуальный ресурс).

3. Психологическую цель: Создание управляемого кризиса и безопасного пространства для анализа ошибочных решений, отработка навыка смены стратегии «на ходу».

4. Вопросы для рефлексии: «В какой момент вы осознали, что ваш первоначальный план не работает?», «Что помешало вам отказаться от неработающей стратегии раньше?», «Как этот опыт можно применить к текущей ситуации в компании?».

Тема 6. Технология организации и проведения деловых игр.

Компетентностно-ориентированные задания:

1. «Оптимизация ради выживания»

Крупная промышленная компания столкнулась с резким падением рентабельности из-за роста цен на сырье и давления конкурентов. Совет директоров принимает стратегическое решение о необходимости срочной оптимизации всех бизнес-процессов. Вам, как управленческому психологу, поручено разработать и провести деловую игру для топ-менеджеров компании, чтобы они сами нашли и проанализировали возможные пути оптимизации, осознали их последствия и взяли на себя ответственность за непопулярные решения.

Задача: Разработать детальный сценарий деловой игры, направленной на поиск и оценку мер по оптимизации бизнес-процессов.

Результат: План-сценарий деловой игры, включающий:

1. Цель и задачи (например, сформулировать не менее 10 мер оптимизации, оценить их финансовый и социальный эффект, разработать дорожную карту внедрения).

2. Ролевую структуру: Опишите 4-5 ключевых ролей в игре (например, «Генеральный директор», «Финансовый директор», «Директор по персоналу», «Технический директор», «Председатель профсоюза») с прописанными для каждой роли целями, мотивацией и зонами ответственности, которые могут вступать в противоречие.

3. Игровой регламент: Опишите последовательность этапов игры: анализ исходных данных, индивидуальная генерация предложений, групповое обсуждение и конфликт интересов, принятие коллективного решения, презентация итогового плана.

4. Метод оценки результата: Разработайте критерии, по которым будет оцениваться как итоговый план оптимизации (сбалансированность, проработанность рисков), так и процесс его создания (эффективность коммуникации, лидерство, аргументация).

2. «Кризисный симулятор»

В сети распространяется фейковая новость о якобы имеющем место серьезном дефекте вашего основного продукта, что провоцирует волну негатива в СМИ и панику среди потребителей. Деловая игра моделирует работу кризисного штаба в первые 12 часов после возникновения угрозы.

Задача: Создать работающий симулятор кризисной ситуации и провести его фрагмент.

Результат: Комплект материалов для проведения игры и пример отчета-анализа:

1. Вводная информация для участников: Пресс-релиз с фейковой новостью, подборка смоделированных публикаций в СМИ, первые негативные отзывы клиентов.

2. Технология игры: Описание механики «вброса» новой информации тренером в реальном времени (например, каждые 15 минут поступают новые «входящие»: запрос от регулятора, сообщение о падении акций, жалоба крупного клиента).

3. Протокол наблюдения: Разработайте бланк для наблюдателей-психологов, в котором фиксируются поведенческие индикаторы участников: скорость реакции, качество распределения ролей в команде, эффективность коммуникации под давлением, склонность к иррациональным решениям в стрессе.

4. Аналитическая записка: По итогам игры составьте краткую аналитическую записку для первого лица компании, в которой укажите на выявленные сильные и слабые места команды в управлении кризисом и дайте рекомендации по развитию антикризисных компетенций.

Тема 7. Организационно-деятельностные игры и их особенности.

Компетентностно-ориентированные задания:

1. «Проектирование мыследеятельности»

Научно-производственное объединение, обладающее уникальными разработками, десятилетиями работает на рынке ВПК. Сейчас перед ним стоит самый сложный стратегический вызов: диверсифицировать производство и выйти на новые гражданские рынки, не теряя при этом оборонных компетенций. Коллектив, состоящий из уникальных ученых и инженеров, мыслит в старой парадигме и не видит новых возможностей. Традиционные методы стратегирования не работают.

Задача: Обосновать применение методологии организационно-деятельностной игры (далее - ОДИ) для решения данной проблемы и разработать ключевые элементы ее программы.

Результат: Концепция ОДИ, включающая:

1. Обоснование выбора формата: Чем ОДИ принципиально отличается в данном случае от деловой игры или стратегической сессии? (Акцент на рефлексии способов мышления, а не на решении конкретной задачи; работа с коллективной «мыследеятельностью»).

2. Формулировка проблемы: Сформулируйте 1-2 ключевых вопроса-проблемы, с которых начнется игра (например, «Какая наша фундаментальная

компетенция, не зависящая от госзаказа, может стать основой для бизнеса на новом рынке?» или «Что мешает нам видеть рыночные возможности за пределами ТЗ?»).

3. Схема работы с группами: Опишите, как будет организована работа в группах, какие методики групповой мыследеятельности (например, методология СМД-подхода (системно-мыслящий-деятельностный подход по Г. П. Щедровицкому), проблематизация, рефлексивные остановки) будут использованы для «слома» стереотипов.

4. Роль и задачи игротехника (методолога): Опишите, чем будет заниматься ведущий ОДИ, в чем отличие его функций от функций тренера или фасилитатора в деловой игре.

2. «Рефлексия тупика»

Команда стартапа, разрабатывающая инновационный IT-продукт, зашла в творческий и управленческий тупик. Продукт не выходит на нужные показатели, команда постоянно конфликтует, основатели теряют веру в успех. Приглашенный консультант предлагает провести двухдневную ОДИ, чтобы не просто «найти решение», а понять глубинные причины тупика.

Задача: Спроектировать ключевой элемент ОДИ - организацию рефлексивного процесса.

Результат: Сценарий рефлексивной сессии, включающий:

1. Техника «Разрыв шаблона»: Предложите конкретное задание или вопрос, который должен поставить участников в ситуацию «разрыва» - осознания, что их привычные способы мышления и действия не работают (например, «Смоделируйте и представьте, как вашу проблему решила бы команда из 5 случайных людей с улицы? Что принципиально иного есть в их подходе?»).

2. Инструкция для «рефлексивной группы»: Выделите часть участников в «рефлексивную группу», задача которой наблюдать за работой основной группы и давать обратную связь не по содержанию их идей, а по способу их мышления и организации коммуникации. Сформулируйте для них четкие вопросы-ориентиры (на что смотреть?).

3. План итогового обсуждения: Сформулируйте 3-4 ключевых вопроса для заключительной общей дискуссии, направленных на формулировку новых принципов организации коллективной деятельности (например, «Какой новый способ ставить задачи и коммуницировать мы должны выработать, чтобы избежать повторения текущего тупика?»).

Тема 8. Игровая деятельность и манипуляции: различия.

1. Игровой тренинг: «Темная сторона игры: Диагностика и нейтрализация манипуляций»

Цель: Научиться распознавать манипулятивные тактики в игровых и рабочих ситуациях и отработать техники конструктивного противодействия.

1. Теория (10 мин): Разбор манипулятивных техник в управлении (газлайтинг, навязывание чувства вины, треугольник Карпмана).

2. Практикум (35 мин):

Упражнение 1: Участники в парах разыгрывают сценарии, где один манипулирует, а второй пытается распознать тактику и дать вербальный отпор, используя «Я-высказывания» и технику «заезженной пластинки».

Упражнение 2: Групповая дискуссия на спорную тему, где 2-3 участника получают скрытое задание использовать манипулятивные приемы. Остальные должны их выявить.

3. Рефлексия (15 мин): Какие тактики было сложнее всего распознать? Какие техники противодействия оказались наиболее эффективными? Где грань между жесткой переговорной тактикой и манипуляцией?

2. Игровой тренинг: «Сложные переговоры: из зала суда в офис»

Цель: Развить навыки управления эмоциями, аргументации и поиска компромисса в условиях конфликта интересов.

1. Подготовка (10 мин): Участники получают роли: «Генеральный директор компании-поставщика», «Финансовый директор компании-заказчика», «HR-директор заказчика» (переживает за команду). У каждого своя секретная инструкция с мотивацией и ограничениями (например, «нельзя повышать цену более чем на 5%», «необходимо сократить сроки на 2 недели»).

2. Игровой процесс (25 мин): Проведение переговоров о продлении контракта в условиях возникших разногласий.

3. Анализ (25 мин): «Группа супервизии» (остальные участники) дает обратную связь, используя схему анализа взаимодействия (кто говорил, какие аргументы использовал, невербальные сигналы). Обсуждаются примененные техники и возможности их улучшения.

Тема 9. Игротерапия как форма психологического воздействия.

Игровой тренинг: «Песочница для топ-менеджера»

Цель: Познакомить с элементами игротерапии как инструментом для работы с выгоранием, профессиональной идентичностью и поиском ресурсов у руководителей.

1. Инструктаж (5 мин): Участникам предлагается создать в песочнице (или с помощью метафорических карт) «Мой проект/компания/карьера как есть» и «Как я хочу, чтобы это было».

2. Индивидуальная работа (15 мин): Создание образов.

3. Работа в триадах (25 мин): Участники делятся на группы по 3 человека: «Клиент» (рассказывает о своей композиции), «Психолог» (задает открытые, исследовательские вопросы) и «Наблюдатель» (фиксирует процесс). Роли меняются.

4. Супервизия и рефлексия (15 мин): Групповое обсуждение: Что дал этот метод? Какие инсайты были получены? В каких реальных рабочих ситуациях (коучинг, супервизия, групповая терапия) можно адаптировать этот подход? Акцент на конфиденциальности и этике.

.2. Типовые оценочные материалы для текущего контроля успеваемости обучающихся (вне контрольных точек):
приведены в п.6.2.

5.3. Один или несколько тематических блоков дисциплины завершаются контрольной точкой (далее – КТ). Текущий контроль успеваемости по дисциплине предусматривает не менее 2 (двух) и не более 10 (десяти) КТ в течение периода освоения дисциплины.

Максимальное количество баллов за любой тип работ в рамках КТ составляет 100 (сто) баллов.

Распределение весовых коэффициентов по КТ в рамках текущего контроля успеваемости по дисциплине и формулы расчета:

Наименование контрольной точки	Максимальное количество баллов за работу в рамках КТ, которое может набрать студент	Коэффициент веса контрольной точки	Результат контрольной точки, участвующий в формировании итоговой балльной оценки по дисциплине (отражается в журнале БРС в СДО)
КТ – 1	100	0,05	5
КТ – 2	100	0,07	7
КТ– 3	100	0,08	8
КТ – 4	100	0,1	10
КТ – 5	100	0,1	10

КТ – 6	100	0,05	5
КТ – 7	100	0,05	5
КТ – 8	100	0,05	5
КТ – 9	100	0,05	5
Итого:	100	0,6	60

Формула расчета результата контрольной точки:

Результат контрольной точки = Количество баллов за работу в рамках КТ х Коэффициент веса контрольной точки.

5.4.Формы текущего контроля успеваемости обучающихся в рамках КТ и типовые оценочные материалы:

КТ-1

Тема 1.

Устный опрос (УО)

КТ-2

Тема 2.

Устный опрос (УО)

Компетентностно-ориентированное задание (КОЗ)

КТ-3

Тема 3.

Устный опрос (УО)

Компетентностно-ориентированное задание (КОЗ)

КТ-4

Тема 4.

Устный опрос (УО)

Компетентностно-ориентированное задание (КОЗ)

Игровой тренинг (ИТ)

КТ-5

Тема 5.

Устный опрос (УО)

Компетентностно-ориентированное задание (КОЗ)

КТ-6

Тема 6.

Компетентностно-ориентированное задание (КОЗ)

КТ-7

Тема 7.

Компетентностно-ориентированное задание (КОЗ)

КТ-8

Тема 8.

Игровой тренинг (ИТ)

КТ-9

Тема 9.

Игровой тренинг (ИТ)

Для каждой формы текущего контроля успеваемости обучающихся в рамках КТ определены критерии оценивания результатов выполнения задания.

1. Критерии оценивания устного опроса:

Критерии оценки	Диапазон баллов	Описание критерия
<i>Количество правильных ответов</i>	<i>0</i>	<i>Количество правильных ответов менее 55%</i>
	<i>25</i>	<i>Количество правильных ответов от 55% до 64%</i>
	<i>50</i>	<i>Количество правильных ответов от 65% до 74%</i>
	<i>75</i>	<i>Количество правильных ответов от 75% до 84%</i>
	<i>100</i>	<i>Количество правильных ответов от 85% до 100%</i>
Итого максимально:	100	

2. Критерии оценивания компетентностно-ориентированного задания:

Критерии оценки	Диапазон баллов	Описание критерия
<i>Содержание и</i>	<i>41-70</i>	<i>Детальное, последовательное</i>

<i>раскрытие выбранных понятий</i>		<i>раскрытие понятий, с применением примера</i>
	<i>21-40</i>	<i>Поверхностное раскрытие и описание понятий, без примера</i>
	<i>0-20</i>	<i>Понятия раскрыты минимально или не раскрыты вовсе</i>
<i>Корректность ответа</i>	<i>26-30</i>	<i>Ответ корректный, полностью соответствует изученному материалу</i>
	<i>1-25</i>	<i>Ответ частично правильный, студент смог (при подсказке) обнаружить ошибку и исправить ответ</i>
	<i>0</i>	<i>Ответ ошибочный</i>
<i>Итого максимально:</i>	<i>100</i>	

3. Критерии оценивания игрового тренинга:

<i>Критерии оценки</i>	<i>Диапазон баллов</i>	<i>Описание критерия</i>
<i>Содержание и раскрытие выбранных понятий</i>	<i>31-50</i>	<i>Детальное, последовательное описание всех понятий (блоков)</i>
	<i>16-30</i>	<i>Поверхностное описание</i>
	<i>0-15</i>	<i>Понятия (блоки) не раскрыты вовсе, лишь номинально обозначены</i>
<i>Достоверность и актуальность</i>	<i>16-20</i>	<i>Представленная информация является актуальной (современной) и подтверждена ссылками на источники</i>
	<i>0-15</i>	<i>Представленная информация частично подтверждена ссылками на источники</i>
<i>Корректность решений</i>	<i>26-30</i>	<i>Решение полностью соответствует основополагающим принципам и правилам, заложенным в рамках</i>

		<i>данной профессиональной области</i>
	5-25	<i>Решение частично соответствует основополагающим принципам и правилам, заложенным в рамках данной профессиональной области</i>
	0-5	<i>Решение не соответствует основополагающим принципам и правилам, заложенным в рамках данной профессиональной области</i>
Итого максимально:	100	

5.5. Описание дополнительных материалов и оборудования, необходимых для выполнения проверочных заданий *(при необходимости)*.

Для решения задач открытого типа, компетенстно-ориентированных заданий студенту разрешается использование калькулятора, программ для работы с электронными таблицами для обработки, анализа и визуализации данных. Для создания презентаций и технологий игр студенту можно использовать любой соответствующий онлайн-инструмент.

6. Формы промежуточной аттестации, критерии и шкала оценивания, типовые оценочные материалы по дисциплине

6.1. Промежуточная аттестация проводится в форме экзамена.

Экзамен проводится в письменной форме. Обучающийся получает экзаменационный билет с вариантами 3-х заданий различного типа. На выполнение заданий дается 40-60 минут. По завершении подготовки необходимо представить ответы в письменном виде, подробно изложив ход выполнения задания, сделать выводы *(при необходимости)*.

При реализации промежуточной аттестации в ЭО/ДОТ могут быть использованы следующие формы: устно в ДОТ - в форме обоснованных ответов на задания различного типа; письменно в СДО - в форме письменного решения заданий различного типа; тестирование в СДО.

6.2. Типовые оценочные материалы промежуточной аттестации.

Вопросы для подготовки к экзамену.

1. Понятие игры и ее признаки.
2. Теории раскрывающие природу и происхождение игровой деятельности.
3. Психологические характеристики и особенности игры.
4. Теоретические основы дидактической игры.
5. Роль и значение игры.
6. Теории происхождения игры.
7. Методические условия проведения игры.
8. Психолого-педагогическая характеристика различных видов игр и методические приемы их организации.
9. Игровые технологии.
10. Игровые условия игровой деятельности.
11. Игра и игровые технологии в образовании и воспитании.
12. Классификации игр.
13. Технология организации и проведения маршрутных игр.
14. Технология организации и проведения сюжетно – ролевых игр.
15. Технология организации и проведения деловых игр.
16. Технология организации и проведения театрализованных представлений.
17. Методические условия успешной организации и проведения игры.
18. Игра в современной культуре.
19. Анализ содержания работы Й. Хейзеннга «Человек играющий».
20. Анализ содержания работы Э. Берна «Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры».
21. Различия между игрой и манипуляцией.
22. Организационно-деятельностные игры: понятие, виды, применение.
23. Математическая теория игр и ее применение в психологии.
24. Игрометодологи и игротехники: вопросы этики и взаимодействия.
25. Игровое моделирование как самостоятельный метод в психологической деятельности.

Типовые задания для экзамена

Задание 1. Приведите определение понятия, раскройте его структуру, приведите примеры для развития личности в раннем возрасте – игровые технологии.

Задание 2. Приведите определение понятия, раскройте его структуру, приведите примеры для развития ребенка в раннем и дошкольном возрасте – игровая деятельность.

Задание 3. Психолого-педагогическая характеристика различных видов игр.

Задание 4. Игровые условия игровой деятельности.

Типовые проверочные задания для самоподготовки обучающегося к промежуточной аттестации:

ТИП ЗАДАНИЯ	СЦЕНАРИИ ВЫПОЛНЕНИЯ	ТИПОВЫЕ ЗАДАНИЯ			
Задание закрытого типа с выбором одного правильного ответа из нескольких вариантов предложенных	1. Внимательно прочитать текст задания и понять, что в качестве ответа ожидается только один из предложенных вариантов. 2. Внимательно прочитать предложенные варианты ответа. 3. Выбрать один верный ответ. 4. Записать только номер (или букву) выбранного варианта ответа (например, 3 или В).	1. Основная психологическая цель организационно-деятельностной игры (ОДИ) - это: А) Развлечение и сплочение коллектива. В) Принятие конкретного управленческого решения. С) Рефлексия и преобразование способов коллективной деятельности. Д) Отработка навыков действия по четкому алгоритму.			
		2. Какой этап игрового тренинга является критически важным для обеспечения психологической безопасности участников после ролевой игры на конфликтную тему? А) Брифинг. В) Дебрифинг («охлаждение» и вывод из роли). С) Самостоятельная работа. Д) Презентация результатов.			
Задание закрытого типа на установление соответствия	1. Внимательно прочитать текст задания и понять, что в качестве ответа ожидаются пары элементов. 2. Внимательно прочитать оба списка: список 1 – понятия.; список 2 – утверждения, свойства объектов и т.д. 3. Сопоставить элементы списка 1 с элементами списка 2, сформировать пары элементов и	1. Установите соответствие между видом игровой технологии и ее основной целью.			
		1	Дидактическая игра	А	Снятие психоэмоционального напряжения, отреагирование эмоций
		2	Психотехническая игра	В	Освоение новых знаний и навыков в смоделированной ситуации
		3	Трансформационная игра	С	Гармонизация внутреннего состояния, личностный рост

	установить соответствие между видом игры и его основной психологической функцией в управленческой практике. 4. Записать попарно буквы и цифры (в зависимости от задания) вариантов ответа (например, А1 или В4).	4	Деловая игра	D	Поиск решений для реальных профессиональных или жизненных задач	
		2. Установите соответствие между теоретиком и его основным вкладом в теорию игры.				
		1	К. Гроос	A	Игра – это деятельность по ориентации в смыслах человеческих отношений	
		2	Й. Хейзинга	B	Игра как подготовка к серьезной взрослой жизни («теория предупреждения»)	
		3	Д.Б. Эльконин	C	Игра – первичная, самостоятельная основа человеческой культуры	
		4	Л.С. Выготский	D	Игра создает «зону ближайшего развития» ребенка	

Задание закрытого типа с выбором нескольких правильных ответов из нескольких вариантов предложенных	1. Внимательно прочитать текст задания и понять, что в качестве ответа ожидается несколько правильных ответов из предложенных вариантов. 2. Внимательно прочитать предложенные варианты ответа. 3. Выбрать несколько правильных ответов. 4. Записать только номера (или буквы) выбранного варианта ответа (например, 1 4 или А Г).	Какие из перечисленных факторов являются этическими рисками использования сюжетно-ролевых игр в оценке персонала? А) Высокий уровень стресса, провоцирующий нерелевантные рабочие реакции. В) Низкая валидность по сравнению с тестированием. С) Возможность проявления глубоко личных, не связанных с работой, психологических травм. D) Субъективность интерпретации результатов наблюдателем. д) Нарушение психологических границ участника.
		2. Какие из перечисленных функций одновременно выполняет игровая технология в коррекционной работе психолога с детьми? (Выберите все верные варианты) а) Диагностическая (выявление проблем и ресурсов) b) Развивающая (формирование новых навыков) с) Седативная (медицинское успокоение нервной системы) d) Коммуникативная (налаживание контакта с психологом и другими детьми) е) Оценочная (выставление формальных баллов) f) Катартическая (эмоциональная разрядка, отреагирование)

Задание закрытого типа на установление последовательности	1. Внимательно прочитать текст задания и понять, что в качестве ответа ожидается последовательность элементов. 2. Внимательно прочитать предложенные варианты ответа. 3. Построить верную последовательность из предложенных элементов. 4. Записать буквы/цифры (в зависимости от задания) вариантов ответа в нужной последовательности (например, DBA или 135).	1. Установите правильную последовательность этапов разработки деловой игры: A) Формулировка целей и критериев оценки. B) Разработка ролевой структуры и конфликта интересов. C) Анализ потребностей заказчика и диагностика проблемной ситуации. D) Создание игрового регламента и сценария. E) Подготовка материалов для брифинга и дебрифинга.
		2. Установите правильную последовательность развития игровой деятельности в онтогенезе по Д.Б. Эльконину. A) Ролевая игра B) Игра с правилами C) Режиссерская игра D) Предметно-манипулятивная игра
Задание комбинированного типа с выбором одного правильного ответа из предложенных и обоснованием выбора	1. Внимательно прочитать текст задания и понять, что в качестве ответа ожидается только один из предложенных вариантов. 2. Внимательно прочитать предложенные варианты ответа. 3. Выбрать один верный ответ. 4. Записать только номер (или букву) выбранного варианта ответа. 5. Записать аргументы, обосновывающие выбор ответа (например, 4 текст обоснования).	1. Для диагностики навыков нестандартного мышления и выход: за рамки стереотипов у управленческой команды целесообразнее использовать: a) Маршрутную игру. b) Организационно-деятельностную игру (ОДИ).
		2. Какой из критериев является наименее значимым при отборе игровой технологии для работы с тревожными клиентами? a) Предсказуемость правил и исхода b) Уровень физической активности c) Яркость и насыщенность визуального ряда d) Степень психологической безопасности, создаваемой ведущим
Задание открытого типа с развернутым	1. Внимательно прочитать текст задания и понять суть вопроса.	1. Проанализируйте управленческую ситуацию: в коллективе, переживающем болезненные организационные изменения, назревает скрытый конфликт между «старой гвардией» и «новыми лидерами». Предложите вид игровой технологии для работы с этой ситуацией. Обоснуйте свой выбор, описав:

ответом	2.Продумать логику и полноту ответа. 3.Записать ответ, используя четкие компактные формулировки. 4.В случае расчетной задачи, записать решение и ответ	1. Конкретный вид игры (например, ролевая игра, деловая игра, ОДИ). 2. Ее цели и задачи именно в данном контексте. 3. Ключевой механизм этой игры, который поможет снять напряженность и перевести конфликт в конструктивное русло. 4. Один конкретный прием или правило, которое вы заложите в сценарий для обеспечения психологической безопасности. 2. Опишите механизм психокоррекционного воздействия сюжетно-ролевой игры на ребенка с нарушениями в коммуникативной сфере.
---------	---	---

6.3. Критерии и шкала оценивания на основе БРС.

Критерии и балльная шкала определяются преподавателем

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ	РЕЗУЛЬТАТ В БАЛЛАХ
<i>Дан полный, в логической последовательности развернутый ответ на поставленный вопрос, где он продемонстрировал знания предмета в полном объеме учебной программы, достаточно глубоко осмысливает дисциплину, самостоятельно, и исчерпывающе отвечает на дополнительные вопросы, приводит собственные примеры по проблематике поставленного вопроса, решил предложенные практические задания без ошибок</i>	40
<i>Дан развернутый ответ на поставленный вопрос, где студент демонстрирует знания, приобретенные на лекционных и семинарских занятиях, а также полученные посредством изучения обязательных учебных материалов по курсу, дает аргументированные ответы, приводит примеры, в ответе присутствует свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа. Однако допускается неточность в ответе. Решил предложенные практические задания с небольшими неточностями.</i>	30-39
<i>Дан ответ, свидетельствующий в основном о знании процессов изучаемой дисциплины, отличающийся недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы, знанием основных вопросов теории, слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры, недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа и решении практических заданий.</i>	20-29
<i>Дан ответ, который содержит ряд серьезных неточностей, обнаруживающий незнание процессов изучаемой предметной области, отличающийся неглубоким раскрытием темы, незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов, неумением давать аргументированные ответы, слабым владением монологической речью, отсутствием логичности и последовательности. Выводы поверхностны. Решение практических заданий не выполнено, т.е. студент не способен ответить на вопросы даже при дополнительных наводящих вопросах преподавателя.</i>	0-19

6.4. Описание дополнительных материалов и оборудования, необходимых для выполнения проверочных заданий (*при необходимости*).

Для решения задач открытого типа, компетенционно-ориентированных заданий студенту разрешается использование калькулятора, программ для работы с электронными таблицами для обработки, анализа и визуализации

данных. Для создания презентаций и технологий игр студенту можно использовать любой соответствующий онлайн-инструмент.

7. Методические материалы по освоению дисциплины

В процессе изучения курса «Игровые технологии в работе психолога» студенту предлагается большое количество и разнообразие видов самостоятельной работы по каждой теме курса.

самостоятельной работы студентов. Практические занятия дисциплины предполагают их проведение в различных формах (преимущественно устный доклад и диспут, разбор кейсов) с целью выявления полученных знаний, умений, навыков и компетенций с проведением контрольных мероприятий. С целью обеспечения успешного обучения студент должен готовиться к аудиторным занятиям, поскольку они являются важнейшей формой организации учебного процесса:

- знакомят с новым учебным материалом;
 - разъясняют учебные элементы, трудные для понимания;
 - систематизируют учебный материал;
 - ориентируют в учебном процессе.

Подготовка к аудиторному занятию заключается в следующем:

- внимательно прочитайте материал предыдущего аудиторного занятия;
 - узнайте тему предстоящего занятия (по тематическому плану);
 - ознакомьтесь с учебным материалом по учебнику и учебным пособиям;
 - постарайтесь уяснить место изучаемой темы в своей профессиональной подготовке;
 - запишите возможные вопросы, которые вы зададите в аудитории.

Методические рекомендации по выполнению отчёта по проекту.

Отчет по проекту – это полноценная психокоррекционная программа.

Рекомендуемый объем отчёта – 15-20 страниц (за исключением библиографического списка литературы).

Культура оформления текста – неотъемлемая составная часть учебной работы, поэтому следует обратить внимание на правильное оформление текста отчёта, ссылок, цитат, списка литературы, который должен быть оформлен по ГОСТу.

Практические советы по подготовке презентации:

- готовьте отдельно: печатный текст + слайды + раздаточный материал;
- слайды – визуальная подача информации, которая должна содержать минимум текста, максимум изображений, несущих смысловую нагрузку, выглядеть наглядно и просто;
- текстовое содержание презентации – устная речь или чтение, которая должна включать аргументы, факты, доказательства и эмоции;

- рекомендуемое число слайдов 5-10;
- обязательная информация для презентации: тема, фамилия и инициалы выступающего; план сообщения; краткие выводы из всего сказанного; список использованных источников;

Работа студента над докладом-презентацией включает отработку умения самостоятельно обобщать материал и делать выводы в заключении, умения ориентироваться в материале и отвечать на дополнительные вопросы слушателей, отработку навыков ораторства, умения проводить диспут.

Докладчики должны знать и уметь: сообщать новую информацию; использовать технические средства; хорошо ориентироваться в теме всего семинарского занятия; дискутировать и быстро отвечать на заданные вопросы; четко выполнять установленный регламент (не более 10 минут); иметь представление о композиционной структуре доклада и др.

Самостоятельная работа студента включает:

- индивидуальные консультации с преподавателем в течение семестра, собеседование по текущим практическим заданиям;
- подготовку к семинарам и аттестации, углубленное изучение отдельных тем и вопросов курса;
- выполнение самостоятельных (аудиторных и внеаудиторных) заданий;
- подготовку к текущим и промежуточным формам контроля;
- подготовку к итоговой аттестации по дисциплине - экзамену.

Проверка и оценивание заданий для самостоятельной работы студентов осуществляется преподавателем на практических и лабораторных занятиях

Критериями оценки СРС могут являться:

объем проработанного материала в соответствии с заданным объемом;
степень исполнительности (проработанность всех аспектов задания, оформление материала в соответствии с требованиями, соблюдение установленных сроков представления работы на проверку и т.п.)

степень самостоятельности, творческой активности, инициативности студентов, наличие элементов новизны в процессе выполнения заданий;

качество освоения учебного материала (умение студента использовать теоретические знания при выполнении практических задач, обоснованность и четкость изложения изученного материала и т.д.);

достаточная компетентность автора (студента) в раскрываемых вопросах.

Устный опрос. Этот вид работы предусмотрен на семинарских занятиях и включает в себя ответы на вопросы и ответы при проверке заданий. Студенты распределяют в группе вопросы из списка вопросов для обсуждения в плане каждого семинарского занятия. Ответ на вопрос должен быть кратким, по существу и, как правило, не превышающим 3 минут монологической речи. Готовиться к устному опросу по планам семинаров следует по списку основной и дополнительной литературы. Ответ студента при проверке письменного

домашнего задания из плана семинарского занятия является разновидностью устного опроса. На семинарских занятиях также предусмотрены дополнительные, кроме домашней работы, задания, собеседование по дополнительным вопросам и дополнительным заданиям на семинарских занятиях рассматривается как устный опрос.

Игровой тренинг. Данная форма работы проводится на практических занятиях и сочетает элементы аудиторной и самостоятельной подготовки. Студенты участвуют в смоделированных профессиональных ситуациях (деловых, ролевых, организационно-деятельностных играх). Подготовка к тренингу включает: изучение теоретических основ игровых технологий, освоение методик фасилитации и модерации, развитие навыков рефлексии и конструктивной обратной связи. Критериями оценки участия в игровом тренинге являются: активность и вовлеченность (готовность к принятию ролей, участие в групповой динамике), качество освоения учебного материала (способность анализировать игровой процесс с использованием теоретических концепций), степень инициативности и творческой активности (конструктивное влияние на ход игры, предложение нестандартных решений), компетентность в коммуникации (эффективное взаимодействие с участниками, умение давать и принимать обратную связь). Проверка и оценивание результатов участия в игровом тренинге осуществляется через: экспертное наблюдение преподавателя за процессом игровой деятельности, анализ саморефлексии студентов, оценку презентации итоговых результатов групповой работы.

Компетентностно-ориентированные задания (КОЗ). Данный вид работы направлен на формирование профессиональных компетенций через решение комплексных практических задач. Подготовка к выполнению КОЗ включает: анализ проблемной ситуации и идентификацию профессиональной роли, проектирование решения с обоснованием выбранных методов и технологий, разработку сценария, плана или протокола в соответствии с заданным форматом, прогнозирование рисков и оценку эффективности предложенного решения. Критериями оценки КОЗ являются: качество освоения учебного материала (умение интегрировать теоретические знания для решения практических задач), степень самостоятельности и творческой активности (наличие оригинальных решений, выходящих за рамки шаблонных подходов), обоснованность и четкость изложения (логичная структура, соответствие формату, убедительность аргументации), достаточная компетентность (глубина

проработки всех аспектов задания, учет психологических и управленческих факторов).

8. Учебная литература и ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

8.1. Основная литература

1. Гайченко С.В.. Игровые коммуникативные технологии в условиях инклюзивного образования /С.В.Гайченко, - Москва НИЦ ИНФРА-М 2022 83 с. Language: Russian, База данных: Сводный каталог ЭБС – СЗИУ <https://idp.nwipa.ru/login?url=https://znanium.com/catalog/document?id=389920>
2. Макарова, Н.В. Игровые технологии обучения на занятиях в высшей школе. /Н.В.Макарова, In: *Проблемы современного образования*. 2021 (4):239-249; Московский педагогический государственный университет Language: Russian, База данных: ELibrary.RU <https://elibrary.ru/item.asp?id=46632474>
3. Павлова, С.А. Игровые технологии в работе социального педагога /С.А.Павлова, Е.И.Павлова In: Вестник ГГУ. 2021 (4):36-43; Гжельский государственный университет Language: Russian, База данных: ELibrary.RU <https://elibrary.ru/item.asp?id=46492160>
4. Сергеева И.С., Гайнуллова Ф.С.. Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников. Методическое пособие Учебно-методическое пособие /И.С.Сергеева, Ф.С. Гайнуллова Москва КноРус 2021 112 с. стр Language: Russian, База данных: Сводный каталог ЭБС – СЗИУ <https://idp.nwipa.ru/login?url=https://www.book.ru/book/940195>

8.2. Дополнительная литература

1. Бурдые П. Дух государства: генезис и структура бюрократического поля // Поэтика и политика (сборник статей). – СПб., 1999 – С.129-146.
2. Ветренко И.А. Игра как социальная технология: философский аспект // Личность. Культура. Общество. 2009. Том. XI. Вып. 4 (50). (0,5 п. л.).
3. Ветренко И.А. Анализ многомерности игры // Философия образования. 2008. №1. (0,5 п. л.).
4. Ветренко И.А. Концепция игры в контексте философского мировоззрения // Личность. Культура. Общество. 2008. Т. X, Вып. 2 (41). (0,43 п. л.).

5. Ветренко И.А. Политическая доминанта игры // Научный вестник Омской академии МВД России. 2002. № 1(15). (0,2 п. л.).
6. Ветренко И.А. К вопросу о социальной определенности игры // Научный вестник Омской академии МВД России. 2000. № 1(11). (0,25 п. л.).
7. Салмина Н. Ю. Теория Игр: Учебное Пособие. Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники. Томск, 2016. 210с.
8. Алиприантис К.Д., Чакрабартти С.К. Игры и принятие решений. Москва: ВШЭ, 2016. 543 с.
9. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих отношений; Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы/ пер. с англ. – М.: Прогресс, 1988. – 400с.
10. Ветренко И.А. Социально-исторический статус игры: монография. Омск: Изд-во «Прогресс», 2003. - 136 с.
11. Ветренко И.А. Игровые практики в политическом процессе: монография. Омск: Изд-во ОмГУ, 2009. - 173 с.
12. Дегтярев Д.А. Зарубежные работы по теории игр// <http://www.intertrends.ru/twenty/006.htm>
13. Дегтярев А., Дегтярев А. Теория игр и международные отношения// МИРОВАЯ ЭКОНОМИКА И МЕЖДУНАРОДНЫЕ ОТНОШЕНИЯ, 2011, № 2, с. 79-89
14. Коковин С.Г. Лекции по теории игр и политологии// <http://math.nsc.ru/~mathecon/Kokovin/m2polit.pdf>
15. Моррис Дик Игры политиков. М., 2004. 343с.
16. Кершис О, Монтузенко Б. Игра как политика// http://netgorod.narod.ru/articls/Motuzenko_Kershits.htm
17. Хейзинга Й. Homo Iudens (человек играющий). – М.: Республика, 2001. – 560с.
18. Хейзинга Й. Осень средневековья: Исследование форм жизненного уклада и форм мышления в XIV-XV веках во Франции и Нидерландах. – М.: Наука, 1988. – 540с.
19. Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня/ Пер. с нидерл. – М.: Прогресс-Академия, 1992. – 464с.

8.3. Нормативные правовые документы и иная правовая информация

1. Конституция РФ.

2. Проект ФЗ N 553338-6 О психологической помощи населению в российской федерации
3. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ (последняя редакция)
4. Закон Санкт-Петербурга от 26 декабря 2014 г. N 717-135 "О социальном обслуживании населения в Санкт-Петербурге" (Принят Законодательным Собранием Санкт-Петербурга 24 декабря 2014 года)

8.4. Интернет-ресурсы

Обучающимся обеспечен доступ к материалам курса в СДО Академии <http://lms.ranepa.ru>, а также через сайт научной библиотеки <https://sziu-lib.ranepa.ru/> к следующим подписным электронным ресурсам:

Русскоязычные ресурсы.

Электронно-библиотечные системы (ЭБС):

1. Электронная библиотечная система iBooks.ru. Учебники и учебные пособия для университетов России. <https://ibooks.ru/>
2. Электронная библиотечная система «Лань». Коллекции книг ведущих издательств учебной и научной литературы, а также издания российских вузов по основным отраслям знаний. <https://e.lanbook.com>
3. Электронная библиотечная система «IPR Smart» - более 10 000 учебников, учебных пособий, монографий и научных изданий по всем отраслям знаний. <https://iprbooks.ru>
4. Электронная библиотечная система «Znanium» - полные тексты учебников по юриспруденции, экономике, естественным и общественным наукам. Ядро фонда – литература холдинга ИНФРА-М. <https://znanium.com>
5. Электронная библиотечная система «Book.ru» - полные тексты учебников по юриспруденции, психологии, педагогике, экономике, информационным технологиям, естественным и общественным наукам. <https://www.book.ru>

Периодические издания:

- Научно-практические статьи Электронной библиотеки «Grebennikon» Издательского дома «Библиотека Гребенникова»
- Статьи из периодических изданий по общественным и гуманитарным наукам компании «Ивис»
- Научная электронная библиотека eLibrary.ru - Крупнейшая база данных российской периодики с наукометрическими инструментами и базой для анализа научной деятельности (РИНЦ).

Англоязычные ресурсы.

- *EBSCO eBook Collection* – коллекция включает в себя 68 изданий, приобретенных «в вечное пользование», а также более 2000 книг, получаемых институтом по национальной подписке РЦНИ. Коллекция охватывает широкий спектр тем по различным областям знаний, таким как социально-гуманитарные науки, маркетинг, финансы, управление и предпринимательство и др.;
- *Sage eBook Collections* - это более 4 700 монографий и справочников по различным областям знаний: бизнес, психология, криминология и уголовное право, образование, СМИ и коммуникация, политика и международные отношения, социология и др. Содержит полные тексты. Глубина архива: 1984-2021 гг.
- *Springer Link* - полнотекстовые политематические базы академических журналов. Представлено более 70 000 электронных книг Springer, включая монографии, справочники и труды конференций.
- *Wiley* - доступны выпуски 1500 академических журналов разных профилей, изданных Wiley Periodicals в 2015–2019 гг.
- *OECD iLibrary* – библиотека Организации экономического сотрудничества и развития, содержащая статистические данные, рабочие документы, отчеты. Доступны материалы до 2022 года.

9. Материально-техническая база, информационные технологии, программное обеспечение и информационные справочные системы

№ п/п	Наименование
1.	Специализированные залы для проведения лекций, оснащенные персональным компьютером/ноутбуком и мультимедийным проектором
2.	Аудитории и компьютерные классы, оборудованные посадочными местами и персональными компьютерами с выходом в Интернет для проведения практических занятий
3.	«МТС Линк» — российская платформа для онлайн-коммуникаций и совместной работы команд ; «Яндекс Телемост» — сервис для видеоконференций от Яндекса; Я-мессенджер
4.	Технические средства обучения: персональные компьютеры; программные средства, обеспечивающие просмотр видеофайлов в форматах AVI, MPEG-4, DivX, RMVB, WMV; программы для работы с электронными таблицами для обработки, анализа и визуализации данных; соответствующие онлайн-инструменты для построения интеллект-карты и моделей в различных нотациях
5.	Научная библиотека (в т.ч. электронные информационные ресурсы научной библиотеки)
6.	СДО Академии https://lms.ranepa.ru/