

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ
АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
ПСИХОЛОГИИ И СОЦИАЛЬНОЙ РАБОТЫ»
(СПбГИПСР)**

КАФЕДРА ТЕОРИИ И ТЕХНОЛОГИИ СОЦИАЛЬНОЙ РАБОТЫ

УТВЕРЖДАЮ

Руководитель образовательной программы,

кандидат педагогических наук,

доцент кафедры теории и технологии

социальной работы

А.А. Семенов

«20» апреля 2022 г.

Рабочая программа дисциплины

ИГРОТЕХНИКИ В РАБОТЕ НАД ПРОЕКТОМ

основной профессиональной образовательной программы

«Социальная работа в системе социального обслуживания населения»

по направлению подготовки 39.03.02 Социальная работа

Разработчик: канд. психол. наук, доц. Горбатова Елена Александровна

Согласовано: канд. пед. наук, доцент, зав. кафедрой Платонова Юлия Юрьевна

Санкт-Петербург

2022

РАЗДЕЛ 1. Учебно-методический раздел рабочей программы дисциплины

1.1. Аннотация рабочей программы дисциплины ИГРОТЕХНИКИ В РАБОТЕ НАД ПРОЕКТОМ

Цель изучения дисциплины: формирование системных представлений о возможностях применения игротехник в работе над проектом.

Задачи дисциплины:

1. Дать представление обучающимся об игротехниках в социальной работе.
2. Развивать умение компетентного применения игротехник в работе над проектом.
3. Сформировать навыки использования основных игротехник в деятельности социального работника.
4. Стимулировать интерес обучающихся к специальности на основе расширения профессиональной компетентности.

Содержание дисциплины:

Игра как методический прием в работе социального работника.

Проектирование как деятельность. Жизненный цикл проекта. Реализация проекта.

Возможности применения игротехник в работе над проектом.

1.2. Цель и задачи обучения по дисциплине

Цель¹:

формирование системных представлений о возможностях применения игротехник в работе над проектом.

Задачи²:

1. Дать представление обучающимся об игротехниках в социальной работе.
2. Развивать умение компетентного применения игротехник в работе над проектом.
3. Сформировать навыки использования основных игротехник в деятельности социального работника.
4. Стимулировать интерес обучающихся к специальности на основе расширения профессиональной компетентности.

1.3. Язык обучения

Язык обучения – русский.

1.4. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий, самостоятельную работу, форму промежуточной аттестации

Форма обучения	Общий объем дисциплины	Объем в академических часах	Конг роль
----------------	------------------------	-----------------------------	-----------

¹ Цель – представление о результатах освоения дисциплины. Цель дисциплины должна быть соотнесена с результатом освоения ОП ВО (формируемыми компетенциями). Цель должна быть обозначена кратко, четко и иметь практическую направленность. Достижение цели должно быть проверяемым

² Формулировка задач должна быть связана со знаниями, умениями и навыками (владениями), также должны быть учтены виды деятельности, указанные в ОП ВО.

	в зач.ед.	в астрон. часах	в ака дем. часах	Объем самостоя тельной работы	Виды учебных занятий							
					Всего	Виды учебных занятий			Практическая подготовка	Контроль самостоятельной работы	Консультация к промежуточной аттестации (зачет)	
						Всего учебных занятий	Занятия лекционного типа	Практические занятия				
Очная	2	54	72	38	34	32	12	20		2	-	-
Заочная	2	54	72	62	10	8	2	6		2	-	-

1.5. Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие достижение планируемых результатов освоения образовательной программы

Код компетенции наименование компетенции	Код, наименование и содержание индикатора достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-7. Способен к организации и проведению прикладных исследований в сфере социальной работы	ИПК -7.1. Использует знания методов исследования в сфере социальной работы. ИПК -7.2. Осуществляет прикладные социальные исследования по актуальным социальным проблемам, осуществляя сбор, обработку и интерпретацию данных, полученных в ходе прикладного социального исследования. ИПК -7.3. Проводит презентацию результатов прикладных социальных исследований, обобщения и представления данных исследовательской деятельности в сфере социальной работы.	<p>На уровне знаний:</p> <ul style="list-style-type: none"> - знает основные правила применения игротехник в социальной работе; - сущность проектной технологи и требования к проектам; - возможности применения игротехник в работе над проектом. <p>На уровне умений:</p> <ul style="list-style-type: none"> - умеет определять необходимость проектной деятельности и определять проектную идею; - применять и использовать базовые игротехники в работе над проектом; - оценивать эффективность игротехники и уровень достижения поставленных целей <p>На уровне навыков:</p> <ul style="list-style-type: none"> - владеет навыками использования основных игротехник в деятельности специалиста социальной работы; - применения основных игротехнологий в работе над проектом; - саморефлексии и этики в процессе применения игротехник в деятельности специалиста социальной работы.

РАЗДЕЛ 2. Структура и содержание дисциплины

2.1. Учебно-тематический план дисциплины

Очная форма обучения

Номер темы	Название темы	Объем дисциплины (модуля), час.					Форма текущего контроля и промежуточной аттестации
		Всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий			СР	
			Л	ПЗ	ПрП*		
Тема 1	Игра как одна из технологий практики в социальной работе	22	4	6	2	12	
Тема 2	Проектирование как деятельность	22	4	6		12	
Тема 3	Использование игротехник в проектной деятельности	26	4	8	2	14	
	Контроль самостоятельной работы	2					
	Консультация						Зачет
	Контроль						
	ВСЕГО в академических часах	72	12	20		38	

Заочная форма обучения

Номер темы	Название темы	Объем дисциплины (модуля), час.					Форма текущего контроля и промежуточной аттестации
		Всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий			СР	
			Л	ПЗ	ПрП*		
Тема 1	Игра как одна из технологий практики в социальной работе	24	2	2	2	20	
Тема 2	Проектирование как деятельность	22		2		20	
Тема 3	Использование игротехник в проектной деятельности	24		2	2	22	
	Контроль самостоятельной работы	2					
	Консультация						Зачет
	Контроль						

	ВСЕГО в академических часах	72	2	6		62	
--	------------------------------------	-----------	----------	----------	--	-----------	--

Используемые термины:

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);

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

ПрП – практическая подготовка (работа обучающихся с педагогическими работниками организации и (или) лицами, привлекаемыми организацией к реализации практической подготовки для решения практико-ориентированных заданий; часы входят в общий объем практических занятий). При наличии ПрП прописываются формы текущего контроля ПрП, а в п.2.5 дополнительно прилагаются методические материалы и типовые задания.

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

Форма текущего контроля и промежуточной аттестации – формы текущего контроля указываются разработчиком для каждой темы, промежуточная аттестация – из учебного плана.

КСР - контроль самостоятельной работы - входит в общую контактную работу с преподавателем.

Консультация – проводится перед промежуточной аттестацией в форме экзамена.

Контроль – часы, выделяемые на подготовку обучающегося к промежуточной аттестации в форме экзамена.

2.2. Краткое содержание тем (разделов) дисциплины

Тема 1. Игра как одна из технологий практики в социальной работе

Игра как общепризнанный методический прием в социальной работе. Возможности игры. Функции игры. Создание игр. Классификация игр. Деловая игра. Применение деловой игры. Решение организационно-производственных задач в учреждениях с помощью игры. Акцент на обучении в деловой игре. Последовательность игры. Возможности применения игротехник и игротехнологий в обучении, аттестации и повышении квалификации социальных работников.

Тема 2. Проектирование как деятельность

Понятие проекта. Характеристики проекта. Проект и исследование. Предмет проектирования в социальной работе. Типология проектов. Основания для создания проекта. Проектная идея. Необходимые условия и ограничения в реализации проекта. Виды ресурсов в проектной деятельности. SMART-технология.

Фазы сбора и анализа информации. Фаза проектирования. Фаза реализации. Завершение проекта. Оценка эффективности проектов.

Тема 3. Использование игротехник в проектной деятельности

Создание или подбор игры в работе над проектом. Процесс игры. Диагностики проблем участников в процессе игры. Варианты завершения игры и ее обсуждение. Подведение итогов в игре.

Основные правила использования игротехник в работе над проектом. Конкретность игры. Достоверность и подлинность игры. Способы фиксации замысла проекта. Анализ возникающих затруднений и эффектов. Рефлексия собственных качеств и компетентностей. Анализ необходимых личностных ресурсов, качеств, компетентностей для выполнения этапов проекта.

2.3 Описание занятий семинарского типа

СЕМИНАРСКОЕ ЗАНЯТИЕ 1.

ТЕМА: Игра как одна из технологий практики в социальной работе

Цель: Сформировать представление об игре как методическом приеме в социальной работе

Понятийный аппарат: игра, игротехника, игровая деятельность, игровая терапия, инсайт, эмпатия, тренинг.

Вопросы для обсуждения:

1. Возможности игры в социальной работе.
2. Функции игры.
3. Классификация игр.
4. Создание игротехник.

СЕМИНАРСКОЕ ЗАНЯТИЕ 2.

ТЕМА: Проектирование как деятельность

Цель: Сформировать представление о специфике проектной деятельности

Понятийный аппарат: проектирование, социальное проектирование, предмет и объект, проектирования.

Вопросы для обсуждения:

1. Понятие проектной деятельности. Характерные черты метода проекта.
2. Специфика организации проектной деятельности в социальной работе.

3. Формулировка целей с помощью технологии SMART.

4. Объект и предмет проектирования.

СЕМИНАРСКОЕ ЗАНЯТИЕ 3.

ТЕМА: Использование игротехник в проектной деятельности

Цель: Сформировать представление о возможностях применения игротехник в социальном проектировании.

Понятийный аппарат: игротехники, социальное проектирование, этапы социального проектирования, методы социального проектирования.

Вопросы для обсуждения:

1. Основные этапы организации проектной деятельности.
2. Методы социального проектирования.
3. Диагностика проблем участников в процессе игры
4. Презентация социального проекта. Типичные ошибки.

2.4. Описание занятий в интерактивных формах

Общие замечания об интерактивных формах занятий:

В качестве интерактивной формы проведения занятия используются следующие методы: **дискуссия, тренинг группового взаимодействия, методика разбора конкретных ситуаций (кейсов).**

Тренинг группового взаимодействия – моделирование работы в малой и средней группах в формате социально-психологического тренинга.

Дискуссия это – разновидность интеллектуальной игры для обучающихся, представляющей собой групповую форму обсуждения вопросов, которая ведется по определенным правилам. Она выполняет функцию подготовки сознания обучающихся к усвоению идеи комплексного подхода, его технологических аспектов. Обучающиеся вовлекаются в активное групповое взаимодействие.

Методика разбора конкретных ситуаций - это техника обучения, использующая описание реальной проблемы обучающегося, для анализа обучающимися с целью определения сути проблем, предложения возможных решений, выбора лучших из них. Несколько мини-групп, по 4-6 человек в каждой, знакомятся с содержанием проблемы, обсуждают ситуацию и готовят свой вариант разрешения ситуации с помощью коучинга. Результаты обсуждения в форме «решений» презентуются каждой группой и комментируются преподавателем.

Интерактивное занятие к теме 1 Игра как одна из технологий практики в социальной работе

1. Дискуссия

- Выберите тему для дискуссии, значимую в Вашей группе;
- разделите группу на две части: наблюдателей и активных участников;
- проведите дискуссию среди активных участников, а другой подгруппе дайте задание: тщательно наблюдать за процессом;
- обсудите результаты дискуссии, ориентируясь на чувства участников и мысли наблюдателей;
- получите обратную связь от группы как тренер.

2. Разбор кейсов

Пример кейса: «Не могу сказать «нет»». Обучающимся предлагается смоделировать ситуацию разговора с вышестоящим авторитарным лицом, которое предъявляет необоснованные требования по сверхурочной работе.

Задания по кейсу:

Провести сравнительный анализ собственного выбора стратегии поведения: оптимальный выбор (ассертивно аргументированный) и его мотивация; неоптимальный выбор (агрессивное, либо неуверенное поведение) и его мотивация.

Пример кейса: «Моя социальная ниша». Обучающимся предлагается провести сравнительный анализ собственного выбора при распределения ролей («социальной ниши») – в учебной тренинговой группе и в обычной жизни. В ходе занятия используется техника «горячего стула».

Задания по кейсу:

1. Определите, какое решение вы чаще всего принимаете относительно своей социальной роли («лидер», «эксперт», «группа поддержки» и т.п.) в незнакомой или малознакомой группе – тренинговой, либо случайной.

2. Аргументируйте свое решение.

3. Проведите дифференциальный анализ для разных ситуаций, если это имеет значение для вашего выбора.

4. Определите, какая мотивация является для вас наиболее комфортной и какая потребность подвергается фрустрации.

5. Смоделируйте оптимальный сценарий поведения в группе на будущее.

Для проработки содержания факторов, их значения для групповой работы вообще и СПТ в частности, используются интерактивные техники: «Займи позицию», «Аквариум», «Карусель» и др.

Интерактивное занятие к теме 2 Проектирование как деятельность

Деловая игра «Проектный вопрос».

Все участники делятся на группы по 3 – 4 человека. Каждая группа получает бланки с инструкцией, с кратким описанием проблемы, которую необходимо решить.

Время работы – 25 минут.

Инструкция:

1. На рассмотрение будет предложено несколько типов проектов. Путем жеребьевки каждая команда получит свой тип. В каждом типе вам будет предложена три проблемные ситуации. Путем общего голосования группа выбирает одну и работает с ней.

2. Задача участников групп: написать выбранную проблему, разработать идею ее решения в виде проекта и построить схему его реализации

- придумать название (бренд) проекта

- распределить роли (вакансии выбранных вами ролей должны быть заполнены конкретными людьми, пусть это будут ваши единомышленники по команде)

- найти и прописать партнеров

Алгоритм описание проекта:

1. Название	5. План действий	9. Благополучатели
2. Актуальность	6. Ресурсы	10. Партнеры
3. Цель	7. Проектная команда	11. Спонсоры
4. Задачи	8. Целевая группа	12. Результаты

3. Защита проектов. Каждая команда подходит к маркерной доске и записывает на ней порядок выступления и название проекта. Время на защиту проекта 3 минуты.

Примеры проектов:

1. Ваш город – шумный мегаполис, постоянно находящийся в движении. Горожане принимают пищу или напитки в картонных упаковках и совершенно не беспокоятся о том, попадает мусор в специализированные корзины или нет. В городе установлены контейнеры для раздельного сбора мусора, но либо контейнеров не хватает, либо у людей есть более важные проблемы, а пока вы читаете это послание, «зеленые волонтеры» убирают мусор на улицах.

2. Город, в котором вы живете, внешне ничем не отличается от многих других. Зимой – серый и безликий, летом – вид более приятный, однако, озеленен только центральный район. Вся эта ситуация отрицательно влияет на ваше настроение, и, как показали исследования социологов, на настроение горожан. В вашем городе протекает очень большая и полноводная река. Раньше вы купались в заводях и ловили рыбу. Теперь в реке очень мало воды, заводей мало, почти нет рыбы, и совсем исчезли утки.

Интерактивное занятие к теме 3 Использование игротехник в проектной деятельности

1. Разработать модель проекта по приобщению младших школьников к книге с помощью игротехники «Мозговой штурм» Алекса Осборна.

Мозговой штурм – популярный метод групповой генерации идей.

Методология мозгового штурма направлена на непрерывное генерирование идей для решения определенной задачи, где упор делается на количественное превосходство предлагаемых вариантов, а не качество. Основная цель мозгового штурма – отделение процесса генерации идей от критики.

Правила:

- запрещается критиковать выдвигаемые идеи;
- приветствуются любые решения, даже шуточные и самые фантастические;
- все идеи излагаются быстро и кратко;
- выбирается только одна задача, запрещено решение нескольких задач;

Этапы:

- подготовка;
- генерация идей;
- отбор и оценка выдвинутых идей.

План работы:

- выбирается ведущий, контролирующий процесс проведения мозгового штурма;
- отбираются две группы людей – генерирующие идеи и оценивающие их;
- желательно, чтобы в группах состояло от 4 до 8 человек;
- все участники должны ознакомиться с правилами проведения мозгового штурма;
- четко формулируется задача;
- зафиксированные идеи анализируются, прорабатываются и развиваются.

2. Ваша команда узнала о сносе детской площадки в соседнем микрорайоне. Подробности вы пока не знаете, кроме того, что данную площадку признали аварийной, и находиться на ней означает подвергнуть риску собственное здоровье. Разработайте свой проект для решения проблемы с помощью методика «Шесть шляп» Эдварда де Боно.

Шесть шляп мышления — система организации мышления, разработанная Эдвардом де Боно, которая описывает инструменты структурирования групповой дискуссии и индивидуальной умственной деятельности с использованием шести цветных шляп.

Результативность техники мышления, разработанной де Боно, обеспечивается разделением и разведением режимов мышления на шесть направлений и выбором нужного подхода в конкретной ситуации. Каждый из шести режимов мышления метафорически соотнесен автором с одной из шести цветных шляп.

Во время применения метода каждая из шляп используется в течение ограниченного времени, поскольку ни один из режимов не является в полной мере естественным и постоянным модусом мышления.

1. Управление — Синяя шляпа: в этой шляпе участники обсуждают самый мыслительный процесс. Эта шляпа используется в начале и конце мыслительной сессии для постановки целей, определения стратегии обсуждения, оценки положения группы и состояния проблемы.

2. Информация и факты — Белая шляпа: какая информация доступна? Каковы факты? Надевая Белую шляпу, участники определяют известные факты и идентифицируют информацию, которой не хватает.

3. Эмоции и Чувства — Красная шляпа: высказывания участников, основанные на интуитивных реакциях или эмоциональных переживаниях.

4. Критическое суждение — Чёрная шляпа: участниками выявляются возможные препятствия, риски, опасности. Предполагается критическое мышление, направленное на поиск проблем и несовпадений

5. Оптимистичность — Жёлтая шляпа: участники выявляют преимущества, связанные с рассматриваемым вопросом.

6. Креативность — Зеленая шляпа: поиск необычных, творческих идей и провокационных решений, исследование, полет мысли.

2.5. Организация планирования встреч с приглашенными представителями организаций

Встречи с приглашенными представителями организаций не предусмотрены.

2.6. Особенности освоения дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья

Обучение обучающихся с ограниченными возможностями здоровья при необходимости осуществляется на основе адаптированной рабочей программы с использованием специальных методов обучения и дидактических материалов, составленных с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья таких обучающихся (обучающегося).

В целях освоения учебной программы дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья обеспечивается:

- 1) для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья по зрению:

- размещение в доступных для обучающихся, являющихся слепыми или слабовидящими, местах и в адаптированной форме справочной информации о расписании учебных занятий;
- присутствие ассистента, оказывающего обучающемуся необходимую помощь;
- выпуск альтернативных форматов методических материалов (крупный шрифт или аудиофайлы);

2) для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья по слуху:

- надлежащими звуковыми средствами воспроизведение информации;

3) для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата:

- возможность беспрепятственного доступа обучающихся в учебные помещения, туалетные комнаты и другие помещения института, а также пребывание в указанных помещениях.

Получение образования обучающимися с ограниченными возможностями здоровья может быть организовано как совместно с другими обучающимися, так и в отдельных группах или в отдельных организациях.

Перечень учебно-методического обеспечения самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.

Учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья предоставляются в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Категории обучающихся	Формы
С нарушением слуха	- в печатной форме; - в форме электронного документа
С нарушением зрения	- в печатной форме увеличенным шрифтом; - в форме электронного документа; - в форме аудиофайла
С нарушением опорно-двигательного аппарата	- в печатной форме; - в форме электронного документа; - в форме аудиофайла

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине.

Перечень фондов оценочных средств, соотнесённых с планируемыми результатами освоения образовательной программы.

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья предусмотрены следующие оценочные средства:

Категории обучающихся	Виды оценочных средств	Формы контроля и оценки результатов обучения
С нарушением слуха	Тест	преимущественно письменная проверка
С нарушением зрения	Собеседование	преимущественно устная проверка (индивидуально)
С нарушением опорно-двигательного аппарата	Решение дистанционных тестов, контрольные вопросы	-

Обучающимся с ограниченными возможностями здоровья увеличивается время на подготовку ответов к зачёту, разрешается готовить ответы с использованием дистанционных образовательных технологий.

Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций. При проведении процедуры оценивания результатов обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья предусматривается использование технических средств, необходимых им в связи с их индивидуальными особенностями. Процедура оценивания результатов обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья по дисциплине предусматривает предоставление информации в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Для лиц с нарушениями зрения:

- в печатной форме увеличенным шрифтом;
- в форме электронного документа;
- в форме аудиофайла.

Для лиц с нарушениями слуха:

- в печатной форме;
- в форме электронного документа.

Для лиц с нарушениями слуха:

- в печатной форме увеличенным шрифтом;
- в форме электронного документа;
- в форме аудиофайла.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся. При проведении процедуры оценивания результатов обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья по дисциплине (модулю) обеспечивается выполнение следующих дополнительных требований в зависимости от индивидуальных особенностей обучающихся:

- инструкция по порядку проведения процедуры оценивания предоставляется в доступной форме (устно, в письменной форме);

- доступная форма предоставления заданий оценочных средств (в печатной форме, в печатной форме увеличенным шрифтом, в форме электронного документа, задания зачитываются ассистентом);

- доступная форма предоставления ответов на задания (письменно на бумаге, набор ответов на компьютере, с использованием услуг ассистента, устно).

При необходимости для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов процедура оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю) может проводиться в несколько этапов.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины. Для освоения дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья предоставляются основная и дополнительная учебная литература в виде электронного документа в фонде библиотеки и / или в электронно-библиотечных системах.

Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения:

- лекционная аудитория – мультимедийное оборудование (для обучающихся с нарушениями слуха);

- учебная аудитория для практических занятий (семинаров) мультимедийное оборудование, (для обучающихся с нарушениями слуха).

2.7. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Дисциплина раскрывает базовые понятия теории и практики игротехнологии как формы активного обучения, а также как средства приобретения и усвоения нового личностного знания, социально адаптивных умений и навыков. Рассматриваются основные направления и формы работы над проектом. Обсуждаются методологические принципы ведения групп. В режиме практических/семинарских занятий отрабатываются базовые элементы игротехник.

Теоретико-методологической основой данного курса выступают междисциплинарные исследования в области социальной работы, проектной деятельности и тренинговой работы.

Основным понятийным аппаратом и наиболее значимыми вопросами изучения данной программы являются: базовые концепции проектной деятельности, и принципы групповой

динамики, межличностной коммуникации, личностного роста, психотехнологий ведения групп и, особенно, личностно-ориентированного группового тренинга.

Основными принципами изучения данной дисциплины являются:

- принцип развивающего и воспитывающего обучения;
- принцип научности и связи теории с практикой;
- принцип систематичности;
- принцип наглядности;
- принцип доступности;
- принцип положительной мотивации и благоприятного климата обучения.

Методическое обеспечение дисциплины осуществляется за счёт использования современных учебников (учебных комплексов, справочной литературы, словарей, интернет-сайтов специальных зданий и организаций) и учебных пособий, касающихся проблематики изучаемой дисциплины. Для проведения занятий используются следующие методы: лекции, дискуссии, деловые и ролевые игры.

2.8. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Учебная аудитория, оборудованная мультимедийным оборудованием и аудио системой, с возможностью демонстрации интерактивных пособий и учебных фильмов, с доступом к сети Интернет.

Кабинет психологических тренингов и проведения медиации

Используемое оборудование: комплекты специализированной мебели, мультимедийное оборудование с доступом к сети Интернет.

РАЗДЕЛ 3. Требования к самостоятельной работе обучающихся в рамках освоения дисциплины

Методические рекомендации по выполнению самостоятельной работы

Цель выполнения самостоятельной творческой работы – приобретение опыта активной самостоятельной учебно-познавательной деятельности.

Целью СРС является овладение фундаментальными знаниями, профессиональными умениями и навыками деятельности по профилю, опытом творческой, исследовательской деятельности. СРС способствует развитию самостоятельности, ответственности и организованности, творческого подхода к решению проблем учебного и профессионального уровня.

В процессе выполнения самостоятельной работы обучающиеся должны быть ориентированы на:

- систематизацию и закрепление полученных теоретических знаний и практических умений студентов;
- формирование умений использовать нормативную, правовую, справочную документацию и специальную литературу;
- развитие познавательных способностей и активности студентов: творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности;
- формирование самостоятельности мышления, способностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самореализации;
- развитие исследовательских умений для эффективной подготовки к зачетам и экзаменам.

Успех обучающегося в изучении курса зависит от систематической индивидуальной деятельности по овладению учебным материалом. Обучающимся целесообразно наладить творческий контакт с преподавателем, придерживаться его рекомендаций и советов по успешному овладению.

Типовые требования к оформлению титульного листа и текста самостоятельной работы, выполняемых в редакторе MSOfficeWord (или совместимых редакторах)

Оформление самостоятельной работы:

1. Титульный лист.

Образец титульного листа определяется Положением об аттестации учебной работы обучающихся института, и опубликован на сайте www.psycosocwork.ru раздел «Учебный процесс» / «самостоятельная работа».

1. Устанавливаются следующие требования к оформлению самостоятельной работы:

- параметры страницы (210x297 мм) А4;
- интервал полуторный;
- шрифт 12 Times New Roman;
- поля страницы: левое – 2 см, правое – 1,5 см, верхнее – 2 см, нижнее – 2 см.
- все страницы должны иметь сквозную нумерацию арабскими цифрами в верхнем правом углу.

3.1. Задания для самостоятельной работы по каждой теме (разделу) учебно-тематического плана

Самостоятельная работа обучающихся в рамках дисциплины «Игротехники в работе над проектом» является одним из базовых компонентов обучения, приобретения общекультурных и

профессиональных компетенций, предусмотренных компетентностно-ориентированным учебным планом и рабочей программой учебной дисциплины. В процессе самостоятельной работы обучающиеся проявляют свои творческие качества, поднимаются на более высокий уровень профессионализации.

Формы выполнения обучающимися самостоятельной работы могут быть разнообразны: как выполнение ряда заданий по темам, предложенным преподавателем, так и выполнение индивидуальных творческих заданий (в согласовании с преподавателем): составление библиографии, картотеки статей по определенной теме; составление опорных схем для осмысления и структурирования учебного материала; создание электронных презентаций; выступления на научно-практических конференциях и мн. др.

Типовые задания СРС:

- работа с первоисточниками;
- подготовка докладов;
- изучение отдельной темы и разработка опорного конспекта;
- решение исследовательских задач;
- составление понятийного тезауруса;
- подготовка презентации;
- написание эссе;
- составление аннотированного списка литературы по одной из тем;
- исследовательские работы (возможна разработка проекта).

Самостоятельная работа обучающихся – способ активного, целенаправленного приобретения студентом новых для него знаний, умений и компетенций без непосредственного участия в этом процессе преподавателей. Самостоятельная работа по дисциплине является единым видом работы, которая может состоять из нескольких заданий.

Тема 1. Игра как одна из технологий практики в социальной работе

Задания к теме:

1. Выписать из источников определение понятий «игра», «импровизация», «инсайт», «экспрессия».
2. Определить возможности применения активно-игровой деятельности в социальной работе с людьми разного возраста.
3. Дать развернутый ответ на вопрос: «Как проявляются скрытые конфликты в группе в процессе ситуационной игры?».

Тема 2. Проектирование как деятельность

Задание к теме:

1. Выбрать реально существующий проект и проанализировать, к какому виду он относится, используя знания, полученные при изучении классификаций проектов.

2. Выписать свои краткосрочные и долгосрочные цели. Затем выбрать наиболее значимый проект в Вашей жизни и поверить выстроенную цель с помощью технологии SMART.

3. Сформулировать идею проекта. Выделить проблему, которая должна быть решена с помощью предлагаемого проекта. Определить систему для решения проблемы. Выявить процессы и ресурсы системы. Определить риски проекта.

Тема 3. Использование игротехник в проектной деятельности

Задания к теме:

1. Описать игротехнику «Круговорот» Чарльза Лендри и показать ее возможности в работе над проектом.

2. Описать игротехнику «Мозговой штурм» Алекса Осборна и показать ее возможности в работе над проектом.

3. Описать игротехнику «Шесть шляп» Эдварда де Боно и показать ее возможности в работе над проектом.

3.2. Критерии оценки результатов выполнения самостоятельной работы

Оценка самостоятельной работы осуществляется в соответствии с Положением об аттестации учебной работы обучающихся института в рамках балльно-рейтинговой системы оценки учебной работы обучающихся.

Баллы БРС присваиваются следующим образом:

- 30 баллов – самостоятельная работа выполнена в срок, в полном объеме, все работы достойны отличной оценки;

- 25 баллов – самостоятельная работа выполнена в срок, в полном объеме, все работы в среднем достойны хорошей оценки;

- 20 баллов – самостоятельная работа выполнена в срок, в полном объеме, все работы в среднем достойны удовлетворительной оценки;

- 10 баллов – самостоятельная работа выполнена в срок, в не полном объеме (не менее 75% заданий), все работы в среднем достойны оценки не ниже хорошей;

- 0 баллов – самостоятельная работа выполнена в срок, в полном объеме, все работы в среднем достойны неудовлетворительной оценки.

РАЗДЕЛ 4. Фонд оценочных средств

4.1. Материалы, обеспечивающие методическое сопровождение оценки качества знаний по дисциплине на различных этапах ее освоения

К основным формам контроля, определяющим процедуры оценивания знаний, умений, навыков, характеризующих этапы формирования компетенций по дисциплине «Игротехники в работе над проектом» относится рубежный контроль в виде контрольной работы, промежуточная аттестация в форме зачета по дисциплине.

Критериями и показателями оценивания компетенций на различных этапах формирования компетенций являются:

- знание терминов, понятий, принципов исторической науки, основных подходов к изучению прошлого;
- знание основных дат и персоналий;
- знание основных этапов мирового исторического процесса;
- понимание причинно-следственных связей исторических процессов;
- формирование исторического отношения к современной действительности.

Шкала оценивания³

Результаты успешной сдачи зачетов аттестуются оценкой «зачтено», неудовлетворительные результаты оценкой «не зачтено».

«Зачтено» выставляется в случае, если обучающийся продемонстрировал достаточный уровень владения понятийным аппаратом и знанием теории и закономерности учебной дисциплины, решения профессионально-ориентированных задач и междисциплинарных ситуаций.

«Не зачтено» выставляется в случае если обучающийся не продемонстрировал необходимый минимум теоретических знаний и понятийного аппарата, умений решать практические задачи.

Шкала перевода оценки из пятибалльной системы в систему «зачтено»/«не зачтено»:

отлично, хорошо, удовлетворительно (5-3 балла)	«зачтено»
неудовлетворительно (2 балла)	«не зачтено»

ОТЛИЧНО (5 баллов)

Обучающийся показывает высокий уровень теоретических знаний, владения понятийным аппаратом дисциплины, умения решать проблемные ситуации и устанавливать

³ Критерии оценивания могут уточняться и дополняться в соответствии со спецификой дисциплины, установленных форм контроля, применяемых технологий обучения и оценивания

междисциплинарные связи. Демонстрирует знание профессиональных терминов, понятий, категорий, концепций и теорий по дисциплине, устанавливает содержательные междисциплинарные связи, развернуто аргументирует выдвигаемые положения, приводит убедительные примеры, обнаруживает аналитический подход в освещении различных концепций, делает содержательные выводы, демонстрирует знание специальной литературы в рамках учебной программы и дополнительных источников информации. На вопросы отвечает четко, логично, уверенно, по существу. Способен принимать быстрые и нестандартные решения.

Оценка **«отлично»** выставляется, когда обучающийся глубоко знает структурные характеристики проектной деятельности; грамотно использует базовые игротехники и оценивает состояние групповой динамики в рабочей проектной группе. При решении кейса демонстрирует способность применения игротехник в работе над проектом.

Многоплановое решение профессионально-ориентированной задачи (кейса).

ХОРОШО (4 балла)

Обучающийся показывает достаточный уровень владения понятийным аппаратом и знанием основ теории и закономерности учебной дисциплины. При ответе допускает незначительные ошибки, неточности по критериям, которые не искажают сути ответа. В целом содержательно отвечает на дополнительные вопросы. При этом примеры, иллюстрирующие теоретическую часть ответа, приводит не вполне развернуто и обоснованно.

Оценка **«хорошо»** выставляется, когда обучающийся показывает достаточный уровень знания теоретических основ игротехнологии при работе над проектом; способен оценить эффективность групповой работы и уровень достижения поставленных целей. При решении кейса демонстрирует навыки саморефлексии в процессе применения основных игротехник, допуская при этом незначительные ошибки.

Решение профессионально-ориентированной задачи (кейса) с незначительными ошибками и неточностями.

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО (3 балла)

Обучающийся показывает поверхностное владение теоретическими знаниями и понятийным аппаратом дисциплины. Продемонстрированные базовые знания частичные, отрывочные, бессистемные, теоретические и практические аспекты проблемы не связаны. В основном не может ответить на дополнительные вопросы и привести адекватные примеры

Оценка **«удовлетворительно»** выставляется, когда обучающийся показывает поверхностный уровень знания теоретических основ проектной деятельности; при этом затрудняется в выборе игротехники для работы над конкретным проектом. При решении кейса испытывает сложности при применении основных игротехник.

Решение профессионально-ориентированной задачи (кейса) содержит существенные ошибки и неточности.

НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО (2 балла)

Обучающийся показывает низкий уровень компетентности, недостаточное раскрытие профессиональных понятий, категорий, концепций, теорий. Ответ содержит ряд серьезных неточностей, выводы поверхностны или неверны. Не может привести примеры из реальной практики. Неуверенно и логически непоследовательно излагает материал. Неправильно отвечает на дополнительные вопросы или затрудняется с ответом.

Оценка «**неудовлетворительно**» выставляется, когда обучающийся показывает низкий уровень знания теоретических основ игротехнологии при работе над проектом. При решении кейса допускает серьезные ошибки.

Профессионально-ориентированная задача (кейс) не решена или содержит грубые ошибки.

4.2. Формирование компетенций в процессе освоения дисциплины

Номер темы	Название темы	Код изучаемой компетенции
Тема 1	Игра как одна из технологий практики в социальной работе	ПК-7
Тема 2	Проектирование как деятельность	ПК-7
Тема 3	Использование игротехник в проектной деятельности	ПК-7

4.3. Описание форм аттестации текущего контроля успеваемости (рубежного контроля) и итогового контроля знаний по дисциплине (промежуточная аттестация по дисциплине)

Основными документом регламентирующими порядок организации и проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся в СПбГИПСР, являются: Устав СПбГИПСР, Положение об аттестации учебной работы обучающихся института.

Рубежный контроль. Порядок проведения рубежного контроля регулируется Положением об аттестации учебной работы обучающихся института. Проводится в форме контрольной работы.

Примеры заданий рубежного контроля:

Промежуточная аттестация по дисциплине является итоговой проверкой знаний и компетенций, полученных обучающимся в ходе изучения дисциплины. Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета. Промежуточная аттестация проводится в соответствии с требованиями Положения об аттестации учебной работы обучающихся института.

4.4. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения дисциплины

Примерные вопросы к зачету

1. Теоретико-методологические основы игротехнологического подхода.
2. Общее понятие об игротехниках и игротехнологиях.
3. Игротехнология как метод активного социального обучения.
4. Деловые игры, используемые в управлении персоналом.
5. Групповая дискуссия как игровая технология.
6. Метод конкретной ситуации как активно-игровая технология.
7. Возможности игры в психосоциальной работе.
8. Функции игры.
9. Классификация игр
10. Диагностика проблем участников в процессе игры.
11. Игротехника «Круговорот» Чарльза Лендри.
12. Игротехника «Мозговой штурм» Алекса Осборна.
13. Игротехника «Шесть шляп» Эдварда де Боно.
14. Понятие проекта. Характеристики проекта.
15. Типология проектов.
16. Основания для создания проекта. Проектная идея.
17. Проектная команда. Обоснование проекта, ожидаемые последствия.
18. Постановка цели с помощью SMART-технологии.
19. Необходимые условия и ограничения в реализации проекта.
20. Оценка эффективности проектов.

Пример типовых заданий в форме теста для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья

1. Начало разработки общей теории игры относят к трудам...
 - А) Ф.Шиллера и Г.Спенсера
 - Б) А.Валлона
 - В) Ж.Жане
 Выберите правильный ответ.
2. В качестве субъекта социального проектирования могут выступать:
 - А) личность
 - Б) социальный институт
 - В) трудовой коллектив

Выберите правильный ответ.

3. В процессе использования игротехнологии индивида сталкивают с ситуациями, релевантными тем случаям, которые характерны для его реальной деятельности и ставят перед необходимостью изменить свои установки в условиях

- А) ролевой игры
- Б) психогимнастики
- В) сензитивного тренинга

Выберите правильный ответ.

Пример типового практико-ориентированного задания

Типовое задание 1.

«В средней школе замечены случаи травли, психологического насилия и физической агрессии среди школьников». Создайте из данной проблемы социальный проект и опишите его по следующему плану:

- опишите проблему, решению которой посвящен проект;
- обоснуйте социальную значимость проекта;
- выделите основные мероприятия по решению проблемы;
- спрогнозируйте ожидаемые результаты проекта.

Типовое задание 2.

«В городе существует проблема бездомных животных». Создайте из данной проблемы социальный проект и напишите аннотацию по следующему плану:

- почему и кому нужен этот проект?
- какова его цель?
- где проект будет реализован?
- как проект будет выполняться (основные мероприятия)?
- каковы его ожидаемые результаты (как он изменит жизнь людей к лучшему)?

Типовое задание 3.

«В современном обществе существует очень большое влияние социальных сетей и виртуального общения на социализацию подростков и их коммуникативные навыки». Создайте из данной проблемы социальный проект и опишите его по следующему плану:

1. Определите объект проекта;
2. Определите цель и задача проекта;
3. Определите основные мероприятия по решению проблемы;
4. Определите бюджет проекта;
5. Определите ресурсы для реализации проекта

РАЗДЕЛ 5. Глоссарий

Жизненный цикл проекта (Project Life Cycle) – промежуток времени между моментом появления проекта и моментом его ликвидации; полный набор последовательных фаз проекта, название и число которых определяется исходя из технологии производства работ и потребностей контроля со стороны организации или организаций, вовлечённых в проект. В рамках методологии Института управления проектами (англ. Project Management Institute) жизненный цикл проекта имеет 5 фаз: инициация (англ. Initiating); планирование (англ. Planning); выполнение (англ. Executing); контроль и мониторинг (англ. Controlling and Monitoring); завершение (англ. Closing).

Игра – активность индивида, направленная на условное моделирование некоей развернутой деятельности.

Игровая деятельность - специфическое поведение, проявляющееся у большинства высокоорганизованных животных в период онтогенеза.

Игровая терапия - игровая психотерапия — метод психотерапевтического воздействия на детей и взрослых с использованием игры. Следует также различать «игровую терапию» (более общий термин) и игровую психотерапию.

Инновация (англ. innovation) — это внедренное новшество, обеспечивающее качественный рост эффективности процессов или продукции, востребованное рынком. Является конечным результатом интеллектуальной деятельности человека, его фантазии, творческого процесса, открытий, изобретений и рационализации.

Инсайт - внезапное, мгновенно возникающее и невыводимое из прошлого опыта новое понимание, постижение существенных отношений, задач, проблем и структуры ситуации в целом, посредством коего достигается осмысленное решение проблемы. Внезапное усмотрение сути ситуации проблемной.

Интуиция (от лат. intueor, intuitus — пристально смотрю) — форма знания, получаемого разумом непосредственно, без логического доказательства или анализа; открытие или изобретение, происходящее благодаря озарению.

Концепция проекта – основные положения проекта, представленные в определенной системе. В концепции отражаются: актуальность, цель, задачи, содержание предполагаемой деятельности, правовое, экономическое, организационное обоснование проекта, ожидаемые последствия осуществления проекта.

Ликвидация проекта – действия по прекращению всех вытекающих из него прав и обязательств (без их перехода в порядке правопреемства к другим лицам).

Метод аналогии – на основе подобия, сходства в каких-либо свойствах формулируется предположение о наличии выделенных свойств у объекта проектирования.

Метод мозгового штурма (мозговой штурм, мозговая атака, англ. brainstorming) — оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастичных. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике.

Метод создания сценариев — представление социального проекта в виде описания последовательного развития событий, которые им предусматриваются или из него могут следовать, с увязкой по ресурсам.

Моделирование — это специфическое многофункциональное исследование, задача которого — воспроизвести на основании сходства с существующим объектом, другой, его заменяющий (модель). **Модель** — аналог оригинала.

Поисковый прогноз — предвидение социальной ситуации в определенной точке будущего, которое основывается на анализе состояний социального явления или процесса в прошлом и настоящем.

Прогноз (или целевая группировка прогнозов) это научно обоснованное суждение, многовариантная гипотеза о возможных состояниях и путях развития исследуемого объекта, имеет слагающие: *объект (предмет, профиль, область)* исследования — это ведущее направление прогноза; *прогнозный фон* — вспомогательные направления прогноза.

Прогнозирование — предвидение, получение любой информации о будущем, метод научного исследования, цель которого предусмотреть возможные варианты развития процессов и явлений, которые выбраны в качестве предмета анализа.

Проектирование (происходит от лат. «projectus» - брошенный вперед) - это процесс создания прообраза, прототипа предполагаемого или возможного объекта, состояния.

Психосоциальная работа - профессиональная деятельность по организации помощи и взаимопомощи людям и группам, попавшим в трудные жизненные ситуации, их психосоциальной реабилитации и интеграции.

Свот-анализ (SWOT-анализ) — метод стратегического планирования, используемый для оценки факторов и явлений, влияющих на проект или предприятие. Все факторы делятся на четыре категории: strengths (сильные стороны), weaknesses (слабые стороны), opportunities (возможности) и threats (угрозы). Метод включает определение цели проекта и выявление внутренних и внешних факторов, способствующих её достижению или осложняющих его.

Социальное проектирование — теория, включающая понятийный и категориальный аппарат, принципы и закономерности, модели и методы, методики практической реализации социальных проектов; научно-теоретическая и одновременно предметная практическая

деятельность по созданию проектов развития социальных систем, институтов, социальных объектов, социальных качеств, социальных процессов и социальных отношений.

Социальный проект – сконструированное инициатором проекта социальное нововведение, целью которого является создание, модернизация материальной или духовной ценности, которое имеет пространственно-временные и ресурсные границы, и воздействие которого на людей признается положительным по своему социальному значению.

ТРИЗ – Теория решения изобретательских задач - область знаний, исследующая механизмы развития технических систем с целью создания практических методов решения изобретательских задач. *"Цель ТРИЗ: опираясь на изучение объективных закономерностей развития технических систем, дать правила организации мышления по многоэкранной схеме"*. Автор ТРИЗ — Генрих Саулович Альтшуллер.

Управление проектом - это управление важными видами деятельности в организации, которые требуют постоянного руководства в условиях строгих ограничений по затратам, срокам и качеству работ. Успешно управляемый проект — это такой проект, который выполняется и завершается с заранее определенным уровнем качества, в срок или ранее срока и в рамках выделенной сметы.

Эксперти́за (от от латинского *expertus* — опытный, сведущий) — исследование, проводимое лицом, сведущим в науке, технике, искусстве или ремесле, привлечённым по поручению заинтересованных лиц, в целях ответа на вопросы, требующие специальных познаний; разрешение трудноформализуемой (плохо формализованной) задачи (проблемы) – исследование трудноформализуемой задачи, которое осуществляется путем формирования мнения (подготовки заключения) специалиста, способного выполнить недостаток или несистемность информации по исследуемому вопросу своими знаниями, интуицией, опытом решения сходных задач и опорой на «здравый смысл». Во всех случаях, когда говорят об экспертизе, имеют в виду исследование, проводимое сведущим лицом (экспертом) для ответа на вопросы, требующие специальных (научных, опытных, профессиональных) познаний.

РАЗДЕЛ 6. Информационное обеспечение дисциплины**6.1. Перечень рекомендуемой литературы, необходимой для освоения дисциплины**

№	Наименование издания	Тема 1	Тема 2	Тема 3
Основная литература				
1	Патрушева, И. В. Психология и педагогика игры : учебное пособие для вузов / И. В. Патрушева. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 130 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-09867-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/472378	+	-	+
2	Теория и методика игры : учебник и практикум для вузов / О. А. Степанова, М. Э. Вайнер, Н. Я. Чутко ; под редакцией Г. Ф. Кумариной, О. А. Степановой. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 265 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-06397-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/469939	+	+	+
3	Луков В.А. Социальное проектирование: учебное пособие / В.А. Луков. - Москва: Флинта, 2016. - 240 с. - ISBN 978-5-89349-543-0. - URL: https://ibooks.ru/bookshelf/355647	-	+	+
Дополнительная литература				
1	Пирогов С. В. Социальное прогнозирование и проектирование: учебное пособие / С.В. Пирогов. - Москва: Проспект, 2016. - 376 с. - ISBN 978-5-392-19575-6. - URL: https://ibooks.ru/bookshelf/353108/reading . - Текст: электронный.	-	+	+
2	Авдулова, Т. П. Психология игры : учебник для вузов / Т. П. Авдулова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 232 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-05718-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/473227	+	-	+
3	Телегина И. Большая психологическая игра, или Игра не в тренинге / И. Телегина. - Санкт-Петербург : Питер, 2020. - 160 с. - ISBN 978-5-4461-0032-3. - URL: https://ibooks.ru/bookshelf/26366	+	-	+

6.2. Перечень ресурсов информационно-коммуникационной сети «Интернет», используемых при освоении дисциплины

1. Социальные проекты [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://socialproject.ru/socialproj>

2. Центр социальных программ в России [Электронный ресурс] – Режим доступа: www.rusal.ru/social_center.aspx

6.3. Перечень программного обеспечения, профессиональных баз данных и информационных справочных систем, необходимых для изучения дисциплины

В рамках дисциплины используется следующее лицензионное программное обеспечение (MS OFFICE – Word, Excel, PowerPoint) и обучающие платформы (1-С: Электронное обучение. Корпоративный университет, MS Teams).

В учебном процессе используются следующие информационные базы данных и справочные системы:

Гарант-Образование: информационно-правовое обеспечение: [сайт]. – Москва. – Обновляется в течение суток. – URL: <http://study.garant.ru/> (дата обращения: 28.04.2021). – Режим доступа: для авториз. пользователей.

Электронная библиотека СПбГИПСР // Библиотека СПбГИПСР: [сайт]. – Санкт-Петербург, [2014] – URL: http://lib.gipsr.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=456 (дата обращения: 28.04.2021). – Режим доступа: для авториз. пользователей.

Электронный каталог // Библиотека СПбГИПСР: [сайт]. – Санкт-Петербург, [2014] – URL: http://lib.gipsr.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=435 (дата обращения: 28.04.2021).

ЮРАЙТ: образовательная платформа: [сайт]. – Москва, 2013 – URL: <https://urait.ru/> (дата обращения: 28.04.2021). – Режим доступа: для авториз. пользователей.

East View: information services: [сайт]. – [Москва], [1989] – URL: <https://dlib.eastview.com/browse/udb/12> (дата обращения: 28.04.2021). – Режим доступа: для авториз. пользователей.

ibooks.ru: электронно-библиотечная система: [сайт]. – Санкт-Петербург, 2010 – URL: <https://ibooks.ru> (дата обращения: 28.04.2021). – Режим доступа: для авториз. пользователей.

Заведующая библиотекой

_____ Г.Л. Горохова

(подпись, расшифровка)