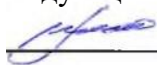


МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
ФГБОУ ВО «БАШКИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ФАКУЛЬТЕТ ФИЛОСОФИИ И СОЦИОЛОГИИ

Утверждено:  
на заседании кафедры социологии и  
работы с молодежью  
протокол № 10 от «16» июня 2018 г.  
Заведующий кафедрой



/Шайхисламов Р.Б.

Согласовано:  
Председатель УМК факультета философии и  
социологии

 Хабибуллина З.Н.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**Игро-технический социальный менеджмент**


Вариативная часть

**программа магистратуры**

Направление подготовки  
39.04.01 Социология

Направленность (профиль) подготовки  
Социология управления

Квалификация  
магистр

Разработчик (составитель) доцент, канд. филос. наук, доцент	 <u>Абрарова З.Ф.</u>
--	--

Для приема: 2018 г.

Уфа 2018 г.

Составитель: кандидат философских наук, доцент кафедр социологии и работы с молодежью  
Абрарова З.Ф.

Рабочая программа дисциплины утверждена на заседании кафедры социологии и работы с молодежью протокол от «16» июня 2018 г. №10

Заведующий кафедрой



Шайхисламов Р.Б.

Дополнения и изменения, внесенные в рабочую программу дисциплины, утверждены на заседании кафедры философии и политологии, протокол № 8 от «22» апреля 2019 г.: Обновлен перечень ПО и список договоров ЭБС.

Заведующий кафедрой



Шайхисламов Р.Б.

Дополнения и изменения, внесенные в рабочую программу дисциплины, утверждены на заседании кафедры социологии и работы с молодежью,  
протокол № \_\_\_\_ от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_ г.

Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ Ф.И.О/

Дополнения и изменения, внесенные в рабочую программу дисциплины, утверждены на заседании кафедры социологии и работы с молодежью,  
протокол № \_\_\_\_ от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_ г.

Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ Ф.И.О/

Дополнения и изменения, внесенные в рабочую программу дисциплины, утверждены на заседании кафедры \_\_\_\_\_,  
протокол № \_\_\_\_ от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_ г.

Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ Ф.И.О/

### Список документов и материалов

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы	3
2. Цель и место дисциплины в структуре образовательной программы	5
3. Содержание рабочей программы (объем дисциплины, типы и виды учебных занятий, учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся)	5
4. Фонд оценочных средств по дисциплине	6
4.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания	6
4.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций	8
4.3. <i>Рейтинг-план дисциплины (при необходимости)</i>	9
5. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины	16
5.1. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины	16
5.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и программного обеспечения, необходимых для освоения дисциплины	16
6. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине	17

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

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине:

Результаты обучения		Формируемая компетенция (с указанием кода)	Примечание
<i>Знания</i>	Знать основные идеи, концепции и навыки по философии социальных наук, новейшим тенденциям и направлениям современной социологической теории, методологии и методам социальных наук применительно к задачам фундаментального или прикладного исследования социальных общностей, институтов и процессов, общественного мнения.	ПК-1 способностью и умением самостоятельно использовать знания и навыки по философии социальных наук, новейшим тенденциям и направлениям современной социологической теории, методологии и методам социальных наук применительно к задачам фундаментального или прикладного исследования социальных общностей, институтов и процессов, общественного мнения	
	Знать новые теории, модели, методы исследования, навыки разработки новых методических подходов с учетом целей и задач исследования в области игро-технического социального менеджмента	ПК-3 способностью осваивать новые теории, модели, методы исследования, навыки разработки новых методических подходов с учетом целей и задач исследования	
<i>Умения</i>	Уметь идентифицировать основные идеи, концепции и навыки по философии социальных наук, новейшим тенденциям и направлениям современной социологической теории, методологии и методам социальных наук применительно к задачам фундаментального или прикладного исследования	ПК-1 способностью и умением самостоятельно использовать знания и навыки по философии социальных наук, новейшим тенденциям и направлениям современной социологической теории, методологии и методам социальных наук применительно к задачам фундаментального или прикладного исследования социальных общностей, институтов и процессов, общественного мнения	
	Уметь осваивать новые теории, модели, методы исследования, навыки разработки новых методических подходов с учетом	ПК-3 способностью осваивать новые теории, модели, методы исследования, навыки разработки новых методических подходов с учетом целей и задач исследования	

	целей и задач исследования в области игро-технического социального менеджмента		
<i>Владения (навыки / опыт деятельности)</i>	Владеть навыками правильной идентификации знаний и навыков по философии социальных наук, новейшим тенденциям и направлениям современной социологической теории, методологии и методам социальных наук применительно к задачам фундаментального или прикладного исследования социальных общностей, институтов и процессов, общественного мнения.	ПК-1 способностью и умением самостоятельно использовать знания и навыки по философии социальных наук, новейшим тенденциям и направлениям современной социологической теории, методологии и методам социальных наук применительно к задачам фундаментального или прикладного исследования социальных общностей, институтов и процессов, общественного мнения	
	Владеть способностью осваивать новые теории, модели, методы исследования, навыки разработки новых методических подходов с учетом целей и задач исследования в области игро-технического социального менеджмента	ПК-3 способностью осваивать новые теории, модели, методы исследования, навыки разработки новых методических подходов с учетом целей и задач исследования	

## **2. Цель и место дисциплины в структуре образовательной программы**

Дисциплина «Игро-технический социальный менеджмент» относится к вариативной части.

Дисциплина изучается на 2 курсе в 3 семестре

Основная цель - показать историю возникновения и современное многообразие интерактивных технологий, весь комплекс материалов, относящихся к игро-техническому менеджменту: от постановки учебных целей до выбора средств и достижения ожидаемого результата; помочь начинающим специалистам с внедрением и освоением интерактивных технологий.

Для освоения дисциплины необходимы компетенции, сформированные в рамках изучения следующих дисциплин: Исследование систем социального управления, Управление социальными проектами и другими.

## **3. Содержание рабочей программы (объем дисциплины, типы и виды учебных занятий, учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся)**

Содержание рабочей программы представлено в Приложении № 1.

#### 4. Фонд оценочных средств по дисциплине

##### 4.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Код и формулировка компетенции

ПК-1 способностью и умение самостоятельно использовать знания и навыки по философии социальных наук, новейшим тенденциям и направлениям современной социологической теории, методологии и методам социальных наук применительно к задачам фундаментального или прикладного исследования социальных общностей, институтов и процессов, общественного мнения

Этап (уровень) освоения компетенции и	Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения	
		Не зачтено	Зачтено
Первый этап (уровень)	Знать основные идеи, концепции и навыки по философии социальных наук, новейшим тенденциям и направлениям современной социологической теории, методологии и методам социальных наук применительно к задачам фундаментального или прикладного исследования социальных общностей, институтов и процессов, общественного мнения.	Не знает основные идеи, концепции и навыки по философии социальных наук, новейшим тенденциям и направлениям современной социологической теории, методологии и методам социальных наук применительно к задачам фундаментального или прикладного исследования социальных общностей, институтов и процессов, общественного мнения	Знает основные идеи, концепции и навыки по философии социальных наук, новейшим тенденциям и направлениям современной социологической теории, методологии и методам социальных наук применительно к задачам фундаментального или прикладного исследования социальных общностей, институтов и процессов, общественного мнения
Второй этап (уровень)	Уметь идентифицировать основные идеи, концепции и навыки по философии социальных наук, новейшим тенденциям и направлениям современной социологической теории, методологии и методам социальных наук применительно к задачам фундаментального или прикладного исследования	Не умеет идентифицировать основные идеи, концепции и навыки по философии социальных наук, новейшим тенденциям и направлениям современной социологической теории, методологии и методам социальных наук применительно к задачам фундаментального или прикладного исследования	Умеет идентифицировать основные идеи, концепции и навыки по философии социальных наук, новейшим тенденциям и направлениям современной социологической теории, методологии и методам социальных наук применительно к задачам фундаментального или прикладного исследования

Третий этап (уровень)	Владеть навыками правильной идентификации знаний и навыков по философии социальных наук, новейшим тенденциям и направлениям современной социологической теории, методологии и методам социальных наук применительно к задачам фундаментального или прикладного исследования социальных общностей, институтов и процессов, общественного мнения.	Не владеет навыками правильной идентификации знаний и навыков по философии социальных наук, новейшим тенденциям и направлениям современной социологической теории, методологии и методам социальных наук применительно к задачам фундаментального или прикладного исследования социальных общностей, институтов и процессов, общественного мнения.	Владеет навыками правильной идентификации знаний и навыков по философии социальных наук, новейшим тенденциям и направлениям современной социологической теории, методологии и методам социальных наук применительно к задачам фундаментального или прикладного исследования социальных общностей, институтов и процессов, общественного мнения.
-----------------------	---	--	---

ПК-3 способностью осваивать новые теории, модели, методы исследования, навыки разработки новых методических подходов с учетом целей и задач исследования

Этап (уровень) освоения компетенции	Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения	
		Не зачтено	Зачтено
Первый этап (уровень)	Знать новые теории, модели, методы исследования, навыки разработки новых методических подходов с учетом целей и задач исследования в области игро-технического социального менеджмента	Не знает теории, модели, методы исследования, навыки разработки новых методических подходов с учетом целей и задач исследования в области игро-технического социального менеджмента	Знает новые теории, модели, методы исследования, навыки разработки новых методических подходов с учетом целей и задач исследования в области игро-технического социального менеджмента
Второй этап (уровень)	Уметь осваивать новые теории, модели, методы исследования, навыки разработки новых методических подходов с учетом целей и задач исследования в области игро-технического социального менеджмента	Не умеет или не способен осваивать новые теории, модели, методы исследования, навыки разработки новых методических подходов с учетом целей и задач исследования в области игро-технического социального менеджмента	Умеет правильно осваивать новые теории, модели, методы исследования, навыки разработки новых методических подходов с учетом целей и задач исследования в области игро-технического социального менеджмента



Третий этап (уровень)	Владеть способностью осваивать новые теории, модели, методы исследования, навыки разработки новых методических подходов с учетом целей и задач исследования в области игро-технического социального менеджмента	Не владеет способностью осваивать новые теории, модели, методы исследования, навыки разработки новых методических подходов с учетом целей и задач исследования в области игро-технического социального менеджмента	Правильно применяет новые теории, модели, методы исследования, навыки разработки новых методических подходов с учетом целей и задач исследования в области игро-технического социального менеджмента
-----------------------	---	--	--

**4.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций**

Этапы освоения	Результаты обучения	Компетенция	Оценочные средства
1-й этап  Знания	Знать основные идеи, концепции и навыки по философии социальных наук, новейшим тенденциям и направлениям современной социологической теории, методологии и методам социальных наук применительно к задачам фундаментального или прикладного исследования социальных общностей, институтов и процессов, общественного мнения.	ПК-1 способностью и умение самостоятельно использовать знания и навыки по философии социальных наук, новейшим тенденциям и направлениям современной социологической теории, методологии и методам социальных наук применительно к задачам фундаментального или прикладного исследования социальных общностей, институтов и процессов, общественного мнения	устный опрос
	Знать новые теории, модели, методы исследования, навыки разработки новых методических подходов с учетом целей и задач исследования в области игро-технического социального менеджмента	ПК-3 способностью осваивать новые теории, модели, методы исследования, навыки разработки новых методических подходов с учетом целей и задач исследования	устный опрос практические задания

2-й этап  Умения	Уметь идентифицировать основные идеи, концепции и навыки по философии социальных наук, новейшим тенденциям и направлениям современной социологической теории, методологии и методам социальных наук применительно к задачам фундаментального или прикладного исследования	ПК-1 способностью и умение самостоятельно использовать знания и навыки по философии социальных наук, новейшим тенденциям и направлениям современной социологической теории, методологии и методам социальных наук применительно к задачам фундаментального или прикладного исследования социальных общностей, институтов и процессов, общественного мнения	практические задания
	Уметь осваивать новые теории, модели, методы исследования, навыки разработки новых методических подходов с учетом целей и задач исследования в области игро-технического социального менеджмента	ПК-3 способностью осваивать новые теории, модели, методы исследования, навыки разработки новых методических подходов с учетом целей и задач исследования	устный опрос практические задания
3-й этап  Владеть навыками	Владеть навыками правильной идентификации знаний и навыков по философии социальных наук, новейшим тенденциям и направлениям современной социологической теории, методологии и методам социальных наук применительно к задачам фундаментального или прикладного исследования социальных общностей, институтов и процессов, общественного мнения.	ПК-1 способностью и умение самостоятельно использовать знания и навыки по философии социальных наук, новейшим тенденциям и направлениям современной социологической теории, методологии и методам социальных наук применительно к задачам фундаментального или прикладного исследования социальных общностей, институтов и процессов, общественного мнения	ролевая игра
	Владеть способностью осваивать новые теории, модели, методы исследования, навыки разработки новых методических подходов с учетом целей и задач исследования в области игро-технического социального менеджмента	ПК-3 способностью осваивать новые теории, модели, методы исследования, навыки разработки новых методических подходов с учетом целей и задач исследования	Практические задания

#### 4.3. *Рейтинг-план дисциплины*

Рейтинг–план дисциплины не предусмотрен

**Устный опрос** — наиболее распространенный метод контроля знаний студентов. При устном контроле устанавливается непосредственный контакт между преподавателем и студентом, в процессе которого преподаватель получает широкие возможности для изучения индивидуальных особенностей усвоения студентами учебного материала. Устный опрос требует от преподавателя большой предварительной подготовки: тщательного отбора содержания, всестороннего продумывания вопросов, задач и примеров, которые

будут предложены, путей активизации деятельности всех студентов группы в процессе проверки, создания на занятии деловой и доброжелательной обстановки.

### **Вопросы для семинаров (устный опрос)**

Тема 1. Инновационные подходы к обучающим технологиям.

1. История создания игровых технологий
2. Методологические принципы интерактивного обучения

Тема 2. Имитационные игры

1. Основные составляющие имитационной игры
2. Этапы в имитационной игре
3. Принципы построения имитационных игр
4. Организация и проведение имитационных игр
5. Достоинства и ограничения технологии имитационных игр
6. Практические технологии имитационных игр
7. Компьютерные имитационные игры

Тема 3. Организационно-деятельностные игры (ОДИ)

1. Специфика организационно-деятельностных игр
2. Типы игровых групп на ОДИ
3. Достоинства и ограничения технологии ОДИ

Тема 4. Деловые игры

1. Виды деловых игр
2. Признаки деловых игр
3. Характеристики деловой игры
4. Преимущества деловых игр и возможности их использования

Тема 5. Эвристические технологии генерирования идей

1. Метод мозгового штурма
2. Метод синектики
3. Метод ассоциаций
4. Практические технологии для генерирования идей

**Критерии и методика оценивания:**

– «отлично» выставляется студенту, если он правильно выполнил задание, владеет содержанием практической работы. Студент показал отличные владения навыками применения полученных знаний и умений при решении профессиональных задач в рамках усвоенного учебного материала.

- «хорошо» выставляется студенту, если он владеет содержанием практической работы, выполнил задание с небольшими неточностями. Студент показал хорошие владения навыками применения полученных знаний и умений при решении профессиональных задач в рамках усвоенного учебного материала;

- «удовлетворительно» выставляется студенту, если он частично владеет содержанием практической работы; выполнил задание с существенными неточностями. Студент показал удовлетворительное владение навыками применения полученных знаний и умений при решении профессиональных задач в рамках усвоенного учебного материала

- «неудовлетворительно» выставляются студенту, если он не выполнил или не полностью выполнил задание практической работы, при выполнении задания студент продемонстрировал недостаточный уровень владения умениями и навыками при решении профессиональных задач в рамках усвоенного учебного материала.

Цель **ролевой игры** – активизировать мышление студентов, повысить самостоятельность будущего специалиста, внести дух творчества в обучение, подготовить студента к практической профессиональной деятельности.

**Ролевая игра** представляет собой моделирование событий, происходящих в определенном мире в определенное время. Её участники отыгрывают собственных персонажей, руководствуясь при этом характером своей роли и внутренними убеждениями персонажа в рамках игровых реалий. Индивидуальные и коллективные действия игроков составляют сюжет игры. Как правило, существуют правила проведения ролевой игры, где описаны рамки действий игроков, их поведения, моделирования игровых ситуаций. Действия игроков представляют из себя вольную импровизацию в рамках выбранных правил, а также определяют суть игры и её результат

### **Ситуационно-ролевая игра «Шантаж»**

В основу игры положен реальный факт, насыщенный отдельными деталями и искусственно «приближенный» к иным обстоятельствам. Данная игра может быть применена в работе с кандидатами при приеме на работу или с сотрудниками (выборочно).

#### *Цель*

Определить особенности поведения кандидата (сотрудника) в условиях оказания на него психологического давления.

#### *Метод*

Игра проводится в форме разыгрывания ситуации в ролях. Слушателю предлагается сыграть роль человека, который неожиданно для себя оказывается в сложной ситуации и должен противостоять шантажу и принуждению, попыткам заставить его пойти на конфликт с собственной совестью и принятыми обязательствами перед фирмой.

#### *Участники*

В игре принимают участие психолог, руководитель службы безопасности фирмы и представитель ее руководства, испытуемые кандидаты или сотрудники.

#### *Оборудование*

В процессе игры желательна аудио- или видеозапись поведения испытуемого.

#### *Материал исполняющему роль Иванова*

Сведения об Иванове. Ему 30 лет. Окончил Московский институт физической культуры и спорта. Кандидат в мастера спорта по самбо. Женат, имеет дочь. Жена Екатерина временно не работает и находится дома, ухаживая за больной дочерью Аней. Дочь родилась с пороком сердца и нуждается в срочной и дорогостоящей операции, которую врачи рекомендуют провести в течение ближайшего года. Иванов живет в однокомнатной квартире. Все свободное время он уделяет семье. У него есть хобби - он воспитывает служебную немецкую овчарку по кличке Джекки. Вредных привычек не имеет.

#### *Причины согласия Иванова участвовать в разговоре*

Кафе находится в нескольких кварталах от дома (место для Иванова знакомое, он неоднократно там бывал). Время: 18 часов. Хотя кафе расположено не на самом людном месте, вокруг находится все же довольно много людей. Предложивший беседу человек не вызывал каких-либо подозрений. Иванов решил, что, возможно, речь идет о новой работе: ему это было необходимо из-за болезни дочери. Иванов уверен в своих силах и при необходимости может за себя постоять.

#### *Инструкция слушателю, играющему роль шантажиста*

Вы представляете криминальную группировку, пытающуюся поставить под свой контроль фирму, в которой работает Иванов. К беседе с Ивановым вы тщательно готовились. Вместе с вами в кафе присутствуют несколько помощников, которые в случае необходимости готовы применить по отношению к Иванову меры физического воздействия.

Вам известно, что Иванов пользуется особым доверием главы фирмы, иногда присутствует на его конфиденциальных деловых встречах, нередко выезжает с ним в командировки по странам СНГ и дальнего зарубежья, лично знает многих сотрудников фирмы и некоторых деловых партнеров руководства. Известны вам и основные обстоятельства жизни Иванова, его адрес, привычный режим дня.

#### *Цель беседы*

Склонить Иванова к тому, чтобы он рассказал о предстоящей поездке главы фирмы в Калининград и о планируемых деловых встречах. Его просят также представить более подробную информацию о руководстве фирмы. В ходе беседы обещания выплатить Иванову крупную сумму денег чередуются с угрозами. В частности, ему сообщают о гибели его собаки, которую якобы сбила машина.

#### **Порядок проведения ситуационно-ролевой игры**

Одному из участников занятий предлагается сыграть роль Иванова и после этого дается вводная информация.

Беседа должна проходить с использованием психологического воздействия. Продолжительность беседы 20-25 минут. Начало беседы должно носить спокойный, дружественный характер. На возможный вопрос Иванова, с кем он имеет дело, можно ответить: с одним из конкурирующих финансовых учреждений, обладающих гораздо большими возможностями, чем фирма, в которой он служит.

Постепенно беседа должна принять жесткую форму, напоминая допрос. При отказе Иванова ему может быть сообщено о гибели собаки, выражены угрозы в отношении членов семьи и его самого.

#### *Критерии оценки поведения испытуемого*

В ходе беседы обращается внимание на следующие моменты в поведении лица, играющего роль Иванова.

Правильными считаются следующие особенности поведения: проявление самоконтроля, адекватность поведения складывающейся ситуации, способность противостоять оказываемому давлению, попытки получить от собеседников встречную уточняющую информацию о том, кого они представляют, уход от согласия сотрудничать, попытки решить все мирным путем, перенести время решения на другой день или хотя бы на другое время.

После проведения игры участникам обязательно задается вопрос об их последующих действиях. Правильным признается намерение немедленно сообщить о происшедшем руководству фирмы и проявить готовность к оказанию содействия по разоблачению шантажистов.

Наоборот, растерянность, готовность идти на поводу у шантажистов, неумение противостоять давлению, заметное проявление волнения свидетельствуют о податливости участника игры шантажу и реальной возможности возникновения у него серьезных психологических проблем в случае действительного столкновения с подобными ситуациями в жизни.

Целесообразно, чтобы наблюдатели выделили те невербальные сигналы, которые выдавали растерянность и неуверенность в себе

#### **Критерии и методика оценивания:**

– «отлично» выставляется студенту, если он правильно выполнил задание, владеет содержанием практической работы. Студент показал отличные владения навыками применения полученных знаний и умений при решении профессиональных задач в рамках усвоенного учебного материала.

- «хорошо» выставляется студенту, если он владеет содержанием практической работы, выполнил задание с небольшими неточностями. Студент показал хорошие

владения навыками применения полученных знаний и умений при решении профессиональных задач в рамках усвоенного учебного материала;

- «удовлетворительно» выставляется студенту, если он частично владеет содержанием практической работы; выполнил задание с существенными неточностями. Студент показал удовлетворительное владение навыками применения полученных знаний и умений при решении профессиональных задач в рамках усвоенного учебного материала

- «неудовлетворительно» выставляются студенту, если он не выполнил или не полностью выполнил задание практической работы, при выполнении задания студент продемонстрировал недостаточный уровень владения умениями и навыками при решении профессиональных задач в рамках усвоенного учебного материала.

### **Практические задания**

Практические задания выполняются после чтения лекций, дающих теоретические основы для их выполнения. Выполнение практических заданий во время практических занятий – одна из основных форм организации учебного процесса, заключающаяся в выполнении студентами комплекса учебных заданий (переводы, выполнение упражнений и т.д.) под руководством преподавателя с целью усвоения научно-теоретических основ учебной дисциплины, приобретения умений и навыков, опыта творческой деятельности по изучаемой дисциплине, закрепление, углубление, расширение и детализация знаний студентов при решении конкретных задач; развитие познавательных способностей, самостоятельности мышления, творческой активности

Практические задания также могут даваться на дом для закрепления пройденного материала и по подготовке к следующему практическому занятию.

*Задание «Способность к взаимодействию с другими людьми»*

Инструкция

Обведите кружком выбранный вами ответ исходя из наиболее типичного для вас выбора и поведения:

1. Как часто вы стараетесь бывать среди людей?

- А) очень часто;
- Б) часто;
- В) когда как;
- Г) редко;
- Д) очень редко.

2. Как часто вам хотелось бы быть вовлеченным в деятельность других людей?

- А) очень часто;
- Б) часто;
- В) когда как;
- Г) редко;
- Д) очень редко.

3. Как часто вы стараетесь участвовать в коллективных мероприятиях?

- А) очень часто;
- Б) часто;
- В) когда как;
- Г) редко;
- Д) очень редко.

4. Как часто вы хотите, чтобы вас оставили в покое?

- А) очень часто;
- Б) часто;

- В) когда как;  
 Г) редко;  
 Д) очень редко.
5. Как часто вы чувствуете беспокойство по поводу встречи с незнакомым человеком?  
 А) очень часто;  
 Б) часто;  
 В) когда как;  
 Г) редко;  
 Д) очень редко
6. С каким числом людей вы хотели бы близко взаимодействовать?  
 А) с очень большим;  
 Б) с большим;  
 В) когда как;  
 Г) с малым;  
 Д) с очень малым.
7. От какого числа людей вы бы хотели держаться на расстоянии?  
 А) от очень большого;  
 Б) от большого;  
 В) когда как;  
 Г) от малого;  
 Д) от очень малого.
8. Много ли есть людей, с которыми вы можете близко общаться довольно долгое время?  
 А) очень много;  
 Б) много;  
 В) когда как;  
 Г) мало;  
 Д) очень мало.

#### Оценка результатов

Вопросы	1	2	3	4	5	6	7	8
А	5	5	5	1	1	5	1	5
Б	4	4	4	2	2	4	2	4
В	3	3	3	3	3	3	3	3
Г	2	2	2	4	4	2	4	2
Д	1	1	1	5	5	1	5	1

#### Комментарий

36 и более баллов. Вы прирожденный коммуникатор. Среди людей вы чувствуете себя свободно, как рыба в воде. Вы легко устанавливаете контакты. У вас много знакомых, и это раскрывает перед вами дополнительные возможности.

19-35 баллов. В обществе вы чувствуете себя достаточно уверенно, но есть немало персон и компаний, которых вы предпочитаете избегать. Если ваша работа связана с людьми, задумайтесь, не стоит ли вам уделить часть времени и средств на тренинг общения - это окупится сторицей.

18 и менее баллов. Похоже, вы из тех робких натур, для которых даже телефонный звонок - проблема. Скорее всего, вы немало теряете, несмотря на свои способности в других областях. Работайте над собой.

#### Вопросы для подготовки к зачету по курсу «Игро-технический социальный менеджмент»

1. История создания игровых технологий
2. Методологические принципы интерактивного обучения
3. Пять составляющих имитационных игр

4. Три этапа в имитационной игре
5. Принципы построения имитационных игр
6. Организация и проведение имитационных игр
7. Интерактивные имитационные игры для обучения персонала
8. Достоинства и ограничения технологии имитационных игр
9. Продуктивные игры «открытого типа»
10. Специфика организационно-деятельностных игр
11. Типы игровых групп на ОДИ
12. Достоинства и ограничения технологии ОДИ
13. Виды деловых игр
14. Признаки деловых игр
15. Характеристики деловой игры
16. Преимущества деловых игр и возможности их использования
17. Цели для развития участников игры
18. Подготовка к разработке и описанию деловой игры
19. Порядок проведения деловой игры
20. Достоинства и ограничения деловых игр
21. Ситуационный анализ (кейс-стади)
22. Анализ конкретных ситуаций (АКС)
23. Учебные цели традиционного анализа конкретных ситуаций
24. Специфика работы методом АКС
25. Основные характеристики АКС
26. Методы работы с ситуациями
27. Метод кейсов
28. Достоинства и ограничения метода кейсов
29. Метод «Инцидента»
30. Достоинства и ограничения метода «инцидента»
31. Разбор корреспонденции («баскетметод»)
32. Достоинства и ограничения метода разбора корреспонденции
33. Метод проигрывания ролей (инсценировки)
34. Ролевые игры
35. Достоинства и ограничения ролевых игр
36. Метод мозгового штурма
37. Генерирование идей. Процедура мозгового штурма
38. Правила мозгового штурма
39. Подведение итогов мозгового штурма
40. Достоинства и ограничения мозгового штурма
41. Метод синектики
42. Приемы, основанные на аналогии
43. Этапы проведения синектической сессии
44. Организация синектической сессии
45. Трудности использования синектики
46. Метод ассоциаций
47. Применение метафор
48. Принципы организации технологии свободных ассоциаций

Методика оценивания для зачета по дисциплине:

Оценка **«зачтено»** – выставляется студенту, если он дал полные, развернутые ответы по теоретическим вопросам на зачет, продемонстрировал умение использовать терминологический аппарат по дисциплине, умение применять на практике теоретические



знания, полученные в результате освоения дисциплины. Студент смог ответить на дополнительные вопросы и умеет аргументировано оспаривать точку зрения.

Оценка «не зачтено» – выставляется студенту, если он не владеет теоретическими аспектами рассматриваемых вопросов, не использует терминологический аппарат для аргументированного и полного ответа по вопросу. Не смог ответить на дополнительные вопросы. Не умеет применять полученные знания на практике.

## **5. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

### **5.1. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины**

#### **а) основная литература**

1. Сурова, Н.Ю. Проектный менеджмент в социальной сфере и дизайн-мышление : учебное пособие / Н.Ю. Сурова. - Москва: Юнити-Дана, 2015. - 415 с. : табл., схем. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-238-02738-8; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=446441>
2. Юдина, А.И. Социальный менеджмент: учебное пособие / А.И. Юдина. - Кемерово: КемГУКИ, 2013. - 231 с. - ISBN 987-5-8154-0262-1 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=227989>
3. Социальная ответственность менеджмента: учебник / под ред. В.Я. Горфинкель, А.И. Базилевич. - Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2015. - 287 с. : ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-238-02455-4; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=446507>
4. [Абрамов А.П. Социология управления \[Электронный ресурс\]: учебное пособие для студентов вузов / А.П. Абрамов, Е. И. Боев, Е. Г. Каменский - М.: Берлин: Директ-Медиа, 2015 - 385 с. – Режим доступа: \[http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\\_red&id=235088&sr=1\]\(http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=235088&sr=1\).](#)
5. [Инновационный менеджмент \[Электронный ресурс\]: учебник - М.: Юнити-Дана, 2012 - 392 с. – Режим доступа: <http://www.biblioclub.ru/book/119436/>.](#)
6. [Юдина А.И. Социальный менеджмент \[электронный ресурс\]: учеб. пособие / А.И. Юдина - Кемерово: КемГУКИ, 2013 - 231 с. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=227989>.](#)

#### **б) дополнительная литература**

1. [Валасова А.В. Менеджмент в социальной сфере \[Электронный ресурс\] / Валасова А. В. - М.: Лаборатория книги, 2012 - 99 с.](#)
2. Панфилова А.П. Игротехнический менеджмент. Интерактивные технологии для обучения и организационного развития персонала: Учебное пособие. - СПб: ИВЭСЭП, «Знание», 2003. - 536 с. <https://docplayer.ru/28087879-Igrotehnicheskiiy-menedzhment.html>
3. Силин А.Н. Социальный менеджмент: Словарь-справочник : учебное пособие / А.Н. Силин. - Москва: Университетская книга, 2009. - 89 с. - ISBN 978-5-98704-431-6 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=84896>
4. Марусева И.В. Современный менеджмент (Классический и прикладной аспекты) : учебное пособие для вузов / И.В. Марусева. - Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2018. - 540 с. : ил., схем., табл. - Библиогр.: с. 428-436 - ISBN 978-5-4475-9728-3 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=494455>
5. Полухина А.Н. Менеджмент в социально-культурном сервисе и туризме [Электронный ресурс]: учебное пособие / А.Н. Полухина. — Электрон. дан. — Йошкар-Ола : ПГТУ, 2012. — 220 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/74810>. — Загл. с экрана.

### **5.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и программного обеспечения, необходимых для освоения дисциплины**

1. Электронная библиотечная система «ЭБ БашГУ» - <http://lib.bashedu.ru/>
2. Электронная библиотечная система издательства «Лань» - <https://e.lanbook.com/>
3. Электронная библиотечная система «Университетская библиотека онлайн» - [www.biblioclub.ru](http://www.biblioclub.ru)
4. Сайт научной электронной библиотеки <http://elibrary.ru/>
5. ЭБС «Университетская библиотека online» [www.biblioclub.ru](http://www.biblioclub.ru)
6. Электронный каталог Библиотеки БашГУ - <http://www.bashlib.ru/catalogi/>

#### **Программное обеспечение**

1. Windows 8 Russian. Windows Professional 8 Russian Upgrade. Договор № 104 от 17.06.2013 г. Лицензии – бессрочные.
2. Microsoft Office Standard 2013 Russian. Договор № 114 от 12.11.2014 г. Лицензии – бессрочные.
3. Windows 10. Предустановленная. Договор № 004 от 19.03.2019 г. Лицензии – Бессрочная.

#### **6. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине**

<i>Наименование специализированных аудиторий, кабинетов, лабораторий</i>	<i>Вид занятий</i>	<i>Наименование оборудования, программного обеспечения</i>
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>

<p><b>1.учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа:</b> аудитория № 309 (помещение, ул.Карла Маркса, д.3, корп.4),</p> <p><b>2.учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа:</b> аудитория № 309 (помещение, ул.Карла Маркса, д.3, корп.4), аудитория № 312 (помещение, ул.Карла Маркса, д.3, корп.4),</p> <p><b>3. учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций:</b> аудитория № 419 лаборатория ИТ (помещение, ул.Карла Маркса, д.3, корп.4), аудитория № 421 лаборатория ИТ (помещение, ул.Карла Маркса, д.3, корп.4), аудитория № 309 (помещение, ул.Карла Маркса, д.3, корп.4),</p> <p><b>4. учебная аудитория для текущего контроля и промежуточной аттестации:</b> аудитория № 419 лаборатория ИТ (помещение, ул.Карла Маркса, д.3, корп.4), аудитория № 421 лаборатория ИТ (помещение, ул.Карла Маркса, д.3, корп.4), аудитория № 309 (помещение, ул.Карла Маркса, д.3, корп.4),</p> <p><b>5.помещения для самостоятельной работы:</b> читальный зал № 5 (гуманитарный корпус, ул.Карла Маркса, д.3, корп.4).</p> <p><b>6. помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования:</b> аудитория № 305 (помещение, ул.Карла Маркса, д.3, корп.4)</p>	<p>лекция</p> <p>практические занятия,</p> <p>групповые и индивидуальные консультации,</p> <p>текущий контроль и промежуточная аттестация</p> <p>самостоятельная работа</p>	<p><b>Аудитория № 309</b> Учебная мебель, доска.</p> <p><b>Аудитория № 312</b> Учебная мебель, учебно-наглядные пособия, доска, мультимедиа-проектор Ben QMX 660, экран настенный Classic Norma 244*183, Ноутбук Toshiba Satellite L850-D1S (PSKG8R-00800GRU) 15.6 HD (1 шт.), Ноутбук Toshiba Satellite L850-C6Si32370M (1 шт.). ПО - Windows 8 Russian. Windows Professional 8 Russian Upqrade. Договор № 104 от 17.06.2013 г. Лицензии – бессрочные. Microsoft Office Standard 2013 Russian. Договор № 114 от 12.11.2014 г. Лицензии – бессрочные.</p> <p><b>Аудитория № 419 лаборатория ИТ</b> Учебная мебель, шкафы, моноблоки МоноблокLenovoThinkCentreAll-in-One 2048MB 320GB, инв. номер 410134000000704-410134000000718 (15 штук). ПО - Windows 8 Russian. Windows Professional 8 Russian Upqrade. Договор № 104 от 17.06.2013 г. Лицензии – бессрочные. 2.Microsoft Office Standard 2013 Russian. Договор № 114 от 12.11.2014 г. Лицензии – бессрочные.</p> <p><b>Аудитория № 421 лаборатория ИТ</b> Учебная мебель, доска, мультимедиа-проектор BenQ MX 660, экран настенный Classic Norma 244*183. Компьютер в сборе (Системный блок Power Cool/Core i3-8100(3.6)/ 8 Gb/HDD 1 Tb/DVD-RW/450W/ Win 10 Pro/Кл-ра USB/ Мышь USB/ LCD Монитор 21,5”) (16 шт.) ПО- Windows 10. Предустановленная. Договор № 004 от 19.03.2019 г. Лицензии –Бессрочная. Microsoft Office Standard 2013 Russian. Договор № 114 от 12.11.2014 г. Лицензии – бессрочные.</p> <p><b>Читальный зал № 5</b> Учебная мебель, учебно-наглядные пособия, принтер KyoceraM130 – 1 шт., сканер EpsonV33 – 1 шт., моноблок Compaq Intel Atom, 20.0”, 2 GB, МоноблокIRu 502, 21.5”, Intel Pentium, 4 GB, огнетушитель – 1 шт., подставка автосенсорная на сканер – 1 шт. ПО - Windows 8 Russian. Windows Professional 8 Russian Upqrade. Договор № 104 от 17.06.2013 г. Лицензии – бессрочные. Microsoft Office Standard 2013 Russian. Договор № 114 от 12.11.2014 г. Лицензии – бессрочные.</p> <p><b>Аудитория № 305</b> Учебная мебель, учебно-наглядные пособия, орг. техника.</p>
--	---	---

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
ФГБОУ ВО «БАШКИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
ФАКУЛЬТЕТ ФИЛОСОФИИ И СОЦИОЛОГИИ

**СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**

дисциплины Игро-технический социальный менеджмент на 2 курс 3 семестр

очная

форма обучения

<b>Вид работы</b>	<b>Объем дисциплины</b>
Общая трудоемкость дисциплины (ЗЕТ / часов)	2 ЗЕТ / 72 ч.
Учебных часов на контактную работу с преподавателем:	22,2
лекций	10
практических/ семинарских	12
лабораторных	--
других (групповая, индивидуальная консультация и иные виды учебной деятельности, предусматривающие работу обучающихся с преподавателем) (ФКР)	0.2
Учебных часов на самостоятельную работу обучающихся (СР)	49.8
Учебных часов на подготовку к экзамену/зачету (Контроль)	---

Форма(ы) контроля:

зачет   2   семестр

№ п/п	Тема и содержание	Форма изучения материалов: лекции, практические занятия, семинарские занятия, лабораторные работы, самостоятельная работа и трудоемкость (в часах)				Основная и дополнительная литература, рекомендуемая студентам (номера из списка)	Задания по самостоятельной работе студентов	Форма текущего контроля успеваемости (коллоквиумы, контрольные работы, компьютерные тесты и т.п.)
		ЛК	ПР/СЕМ	ЛР	СР			
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.	Инновационные подходы к обучающим технологиям. История создания игровых технологий.	2	2		8	1,3	Самостоятельное изучение рекомендуемой основной и дополнительной литературы (конспектирование), Выполнение практического задания	опрос
2.	Имитационные игры	2	2		8	1,2	Самостоятельное изучение рекомендуемой основной и дополнительной литературы (конспектирование).	практические задания
3.	Организационно-деятельностные игры	2	2		8	1,2,3	Выполнение практического задания	устный опрос; практические задания
4.	Деловые игры	2	2		9.8	1,2,3,4	Выполнение практического задания	практические задания
5	Методы активизации учебного процесса	2			8	1,2,3,4	Выполнение практического задания	устный опрос, практические задания;
6	Эвристические технологии генерирования идей		4		8	1,2,3,4	Выполнение практического задания	практические задания; ролевая игра
<b>Всего часов:</b>		10	12		49.8			

