

Аннотация к рабочей программе дисциплины

Направление подготовки: 37.04.01 Психология (уровень магистратуры)

Направленность (профиль): Практическая психология

Форма обучения: Очно-заочная

1. Наименование дисциплины – «Игра в психологической практике»

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

Цель дисциплины состоит в том, чтобы сформировать у магистрантов целостное понимание возможности применения игр как технологии профессиональной деятельности.

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

- способность осуществлять постановку проблем, целей и задач исследования, на основе анализа достижений современной психологической науки и практики, обосновывать гипотезы, разрабатывать программу и методическое обеспечение исследования (теоретического, эмпирического) **(ПК-1)**;

- способность создавать программы, направленные на предупреждение профессиональных рисков в различных видах деятельности, отклонений в социальном и личностном статусе и развитии человека с применением современного психологического инструментария **(ПК-6)**.

В результате изучения дисциплины студент должен:

Наименование компетенции	Планируемые результаты обучения
способность осуществлять постановку проблем, целей и задач исследования, на основе анализа достижений современной психологической науки и практики, обосновывать гипотезы, разрабатывать программу и методическое обеспечение исследования (теоретического, эмпирического) (ПК-1)	знать: <ul style="list-style-type: none">- особенности игровой деятельности как психологической категории;- игровой процесс и его структуру, условия, правила и результат игры;- основные виды игр и возможности их применения в психологической практике уметь: <ul style="list-style-type: none">- разрабатывать программу и методическое обеспечение игровой деятельности на основе анализа достижений современной науки и практики- определять содержание и этапы игры,

	<p>планировать индивидуальные и групповые игровые занятия;</p> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками использования инновационных игровых технологий в психологической практике
<p>способность создавать программы, направленные на предупреждение профессиональных рисков в различных видах деятельности, отклонений в социальном и личностном статусе и развитии человека с применением современного психологического инструментария (ПК-6).</p>	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - возможности и ограничения современного психологического инструментария, в частности игровых технологий; - методы оказания психологической помощи с применением игры - основные подходы к проектированию игры с использованием инновационных психологических технологий, направленных на предупреждение профессиональных рисков в различных видах деятельности, отклонений в социальном и личностном статусе и развитии человека; - сущность, структуру и условия проведения игр, направленных на предупреждение профессиональных рисков в различных видах деятельности, отклонений в социальном и личностном статусе и развитии человека; <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - проектировать игры в зависимости от проблемы клиента или группы <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками проведения различного

	вида игр; - навыками реализации запросов клиентов через игру,
--	--

3. Указание места дисциплины в структуре образовательной программы
 Дисциплина «Игра в психологической практике» (Б1.В.ОД.3) относится к вариативной части блока Б1 (Дисциплины (модули)). Дисциплина изучается в 3-м семестре.

Изучение курса «Игра в психологической практике» должно быть основано на базе знания Психологии личности, Психологии восприятия и Социальной психологии, полученных студентами при обучении по направлению бакалавриата. Компетенции, формируемые дисциплиной, находят отражение в параллельно изучаемых дисциплинах: Консультативная практика на основе различных психотерапевтических парадигм; Методология и техники арт-терапии в практической психологии.

4. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов

Объем дисциплины в зачетных единицах составляет - 2 з.е. (72 академических часа).

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

№	Темы (разделы) дисциплины
1.	Игра как феномен человеческой культуры
2.	Виды игровых технологий.
3.	Методологические аспекты разработки сценария игры, организации и проведения игр в психологической практике.
	Форма промежуточной аттестации: экзамен