

Аннотация к рабочей программе дисциплины Б1.В.ОД.3 «Игра в психологической практике»

1. Цели освоения дисциплины

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

Задачи дисциплины состоят:

- в формировании мотивации к реализации полученных знаний на практике,
- в содействии развитию профессионально-значимых способностей студентов,
- в формировании способности понимать способы и формы реализации запросов клиентов через игру,
- в понимании места и роли команды в процессе разработки и реализации игры,
- в определении основных фаз и этапов разработки и реализации игры.

2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы (ОПОП)

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

Специальные требования к входным знаниям:

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. В свою очередь знания, приобретенные слушателями данного курса, послужат при изучении психологического консультирования и проведения психологической работы в группах разного профиля и различных вариантов тренинговых программ.

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

- готовность действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения (**ОК-2**);
- готовность к коммуникации в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном языке для решения задач профессиональной деятельности (**ОПК-1**);
- готовность руководить коллективом в сфере своей профессиональной деятельности, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные

и культурные различия (ОПК-2);

- 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
знать сущность, структуру и условия проведения игр
уметь проектировать игры в зависимости от проблемы клиента или группы
владеть навыками проведения различного рода игр.

4. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины: 2 зачетные единицы (72 академических часа).

№	Разделы (темы) дисциплины	Семестр	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов, и трудоемкость в часах				Формы текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации
			Контактная работа			Самостоятельная работа	
			Лекции	Лабораторные занятия	Практические занятия / семинары		
1.	Игра как феномен человеческой культуры	3	2		2	4	тест
2.	Виды игровых технологий.	3	2		6	20	Домашнее задание, тест
3.	Методологические аспекты разработки сценария игры, организации и проведения игр в психологической практике.	3	2		10	20	Доклады
	Итого – 72 часа		6		18	44	4 Зачет