

Сибирский институт управления – филиал РАНХиГС

Кафедра управления персоналом

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ
ДИСЦИПЛИНЫ
Игровой практикум
(Б1.В.ДВ.09.01)

не устанавливается

краткое наименование дисциплины

по направлению подготовки: 38.03.03 Управление персоналом
направленность (профиль): Управление персоналом организации
квалификация выпускника: Бакалавр
форма обучения: очная

Год набора -2022

Автор – составитель:

доцент, канд. соц. наук, доцент кафедры управления персоналом Вера Николаевна Меньшова

Новосибирск, 2021

1. Цель освоения дисциплины

Сформировать у студентов следующие компетенции:

Код компетенции	Наименование компетенции
ПКс-2	Способен разрабатывать и применять кадровые технологии оценки различных категорий персонала
ПКс-4	Способен осуществлять деятельность по обеспечению кадрами и их рациональному использованию в соответствии с целями организации, соблюдать нормы трудового законодательства при принятии кадровых решений, разрабатывать организационную и функционально-штатную структуру и локальные нормативные акты

Задачи дисциплины:

- изучить теоретико-методические основы игровых методов и технологий в их эволюции, познакомиться с основными типологиями и отличительными признаками игр, а также с их развивающими и диагностическими возможностями, особенностями их организационного и социально-психологического сопровождения;
- освоить пакет апробированных игр, зарекомендовавших себя в области HR-менеджмента;
- приобрести навыки и организационно-методические компетенции, необходимые ведущему-игропрактику для грамотного проведения ролевых и имитационных игр ;
- научиться проектировать диагностические и развивающие игровые комплексы в зависимости от реализуемой задачи и имеющихся ресурсов;
- развить у студентов самостоятельность, организационно-управленческие компетенции, творческую активность, познавательные способности, навыки управления групповой динамикой.

3. Содержание дисциплины

Раздел 1. Теоретико-методические основы игровых методов и технологий

Тема 1.1 Введение в игровую имитацию.

Игра как имитационный эксперимент и метод обучения. Эволюция игрового движения в России и за рубежом. Организационно-производственные испытания как первые управленческие игры (30-е годы). Второе рождение – компьютерные деловые игры (1957 г., АМА). Развитие метода игрового имитационного моделирования (80-е-90-е гг.). Особенности и возможности проектирования, модификации и применения игровых моделей. Деятельность и среда как основа создания игровых моделей. Современные тенденции в развитии игрового имитационного моделирования. Информационно-телекоммуникационные средства и имитационные игры. Ситуационные центры и компьютерные симуляторы. расширение возможностей использования.

Тема 1.2 Типология и основные этапы подготовки и проведения игр.

Советские и зарубежные каталоги игр. Основания классификации: Тематика, цели применения, состав ролей (игровых позиций), техническое оснащение. Основные конструктивные элементы игры. Пространственно-временной хронотоп, способы взаимодействия, тип модели как основания игровой типологии. Типы игры в зависимости от сложности игровой модели: игровые упражнения, ролевые игры, деловые игры, проблемно-деловые игры и организационно-деятельностные игры. Игры как средства обучения. Управленческие, социально-психологические и экономические игры. Проектирование и использование игр в контексте программ и задач обучения. Особенности организация и встраивания игр в учебный процесс. Игры как дидактическая основа семинаров-тренингов. Пространственно-временная организация игрового взаимодействия.

Основные этапы игры Цели, задачи, особенности вводного инструктажа в игровое взаимодействия. Методические приемы. Позиция и роль ведущего (игротехника) .на основном

этапе. Обсуждение игровых результатов и поведенческих особенностей как заключительный этап. Контекстное обсуждение.

Тема 1.3. Социально-психологическое и методическое сопровождение игр

Логика развития игры и групповая динамика. Ведущий как фасилитатор (модератор) игрового взаимодействия. Игра как эксперимент в смоделированной среде. Погружение участников в игровой контекст. Особенности эмоционального игрового поведения участников. Средства усиления и снятия эмоционального напряжения. «Здесь и сейчас» как ключевой принцип проведения игровой имитации. Основные формы методического сопровождения игр. Структура и основные элементы сценария игры. Игровая модель как методическая и деятельностная основа. Нормативное пространство игры. Инструкции как элементы методического обеспечения. Информационно-техническое сопровождение. Видеосъемка как инструмент анализа и развития поведения. Включение игр в семинары-тренинги.

Раздел 2. Практика проведения игр

Тема 2.1 Подготовка и проведение игры

Игра как действие и деятельность. Позиция ведущего (игротехника) как режиссера (организатора) игрового взаимодействия. Диагностические и развивающие задачи как основа режиссирования. Принципы игры : целостность, завершенность, зрелищность, кульминация, темпо-ритм игры. Сценарий игры и организация игровой площадки (пространства игрового взаимодействия). Распределение участников по игровым позициям. «Игровой» реквизит.

Тема 2.2 Интерпретация результатов игрового поведения

Диагностические возможности игры. Цели и задачи оценки. Критерии оцениваемого поведения. Оценка профессиональных и личностных качеств, особенностей поведения. . Ценности как критерии оценки. Организация наблюдения и фиксация поведения. Подготовка наблюдателей. Использование видеотехнологии как диагностического инструмента. Принципы и подходы создания диагностических комплексов. Динамика изменения личностных и профессиональных качеств. Мониторинг компетенций.

Тема 2.3 Проектирование игровых комплексов

Игры как средства обучения. Управленческие, социально-психологические и экономические игры. Проектирование и использование игр в контексте программ и задач обучения. Особенности организация и встраивания игр в учебный процесс. Игры как дидактическая основа семинаров-тренингов. Пространственно-временная организация игрового взаимодействия. Диагностические игровые комплексы. Разработка оценочных программ и формирование игровых комплексов. Игра как комплексное дидактическое средство развития компетенций. Дидактические (обучающие) комплексы. Проектирование игровых педагогических технологий.

4. Формы текущего контроля и промежуточной аттестации

При проведении занятий по дисциплине «Игровой практикум» используются следующие методы текущего контроля успеваемости обучающихся:

Тема (раздел)		Методы текущего контроля успеваемости
Раздел 1	Теоретико-методические основы игровых методов и технологий	
Тема 1.1	Введение в игровую имитацию.	Устный ответ на вопросы О-1.1. Выполнение письменного задания ПЗ– 1.1.– выразить и обосновать свое мнение на основе высказывания
Тема 1.2.	Типология и основные этапы подготовки и проведения игр.	Устный ответ на вопросы О-1.2. Выполнение письменного задания ПЗ-1.2. – обосновать высказывание

Тема 1.3.	Социально-психологическое и методическое сопровождение игр	Устный ответ на вопросы О-1.3. Выполнение письменного задания ПЗ – 1.3.– разработать паспорт деловой игры Тестирование по разделу 1.
Раздел 2	Практика проведения игр	
Тема 2.1	Подготовка и проведение игры	Выполнение письменного задания ПЗ-2.1. – подготовка и проведение игры
Тема 2.2.	Интерпретация результатов игрового поведения	Устный опрос на вопросы О – 2.2.
Тема 2.3	Проектирование игровых комплексов	Устный опрос на вопросы О–2.3 Выполнение письменного задания ПЗ-2.3. – проектирование игрового комплекса
Промежуточная аттестация		Зачет

4. Основная литература

1. Абрамова, Г. С. Деловые игры: теория и организация : учебно-методическое пособие / Г. С. Абрамова, В. А. Степанович. — 2-е изд., стер. — Москва : ИНФРА-М, 2021. — 189 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). - ISBN 978-5-16-013580-9. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1165267> (дата обращения: 16.09.2021). – Режим доступа: по подписке.

2. Менеджмент: кейсы, тренинги, деловые игры : практикум / Т. Ю. Анопченко, А. М. Григан, А. А. Лысоченко [и др.]. — 4-е изд. — Москва : Дашков и К, 2019. — 282 с. — ISBN 978-5-394-03361-2. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/85392.html> (дата обращения: 16.09.2021). — Режим доступа: электрон.-библиотечная система «IPRbooks», требуется авторизация.

3. Черняк, Т. В Игровые технологии в подготовке HR-менеджера: междисциплинарный подход : практикум / Т. В. Черняк. – РАНХиГС, Сиб. ин-т упр.- Новосибирск : Изд-во СибАГС, 2016. - 206 с. — ISBN 978-5-8036-09732-8. — URL: <https://siu.ranepa.ru/> (дата обращения: 15.09.2021). — Режим доступа: Б-ка электрон. изд. Сиб. ин-та упр. — фил. РАНХиГС, требуется авторизация.