Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ НАРОДНОГО ХОЗЯЙСТВА И ГОСУДАРСТВЕННОЙ СЛУЖБЫ ПРИ ПРЕЗИДЕНТЕ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»

Институт общественных наук

Кафедра философии

УТВЕРЖДЕНА
Кафедрой философии
Протокол от «12» апреля 2016 г.
№ 2

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДВ.4 Социальные технологии

38.04.04 «Государственное и муниципальное управление»

Социальное проектирование в системе управления

магистр

заочная

Год набора - 2016

Москва, 2016 г.

Автор(ы)–составитель(и):

Д.филос.н., профессор, заведующий кафедрой философии ФСФ ИОН Резник Ю.М.

Заведующий кафедрой философии ФСФ ИОН д.филос.н., профессор Резник Ю.М.

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы	4
2.	Объем и место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы	4
3.	Содержание и структура дисциплины (модуля)	5
4.	Материалы текущего контроля успеваемости обучающихся и фонд оценочных средств промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)	9
5.	Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)	12
6.	Учебная литература и ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)	16
	6.1. Основная литература	16
	6.2. Дополнительная литература	17
	6.3. Интернет-ресурсы	17
	6.4. Иные источники	17
7.	Материально-техническая база, информационные технологии, программное обеспечение и информационные справочные системы	18

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения программы

1.1. Дисциплина Б1.В.ДВ.4 «Социальные технологии» обеспечивает овладение следующими компетенциями с учетом этапа:

Код компетенции	Наименование компетенции	Код этапа освоения компетенции	Наименование этапа освоения компетенции
ПК-7	способностью разрабатывать системы стратегического, текущего и оперативного контроля	ПК-7.2	Прогнозирование и контроль профессиональной деятельности в сфере государственного и муниципального управления
ПК-17	способностью использовать знание методов и теорий гуманитарных, социальных и экономических наук при осуществлении экспертных и аналитических работ	ПК-17.2	Гуманитарная культура специалиста в области государственного и муниципального управления
ПК-18	владением методами и специализированными средствами для аналитической работы и научных исследований	ПК-18.1	Аналитическая работа в государственном и муниципальном управлении в контексте языкового и культурного разнообразия

1.2. В результате освоения дисциплины у студентов должны быть:

Код этапа освоения компетенции	Результаты обучения
ПК-7.2	на уровне знаний: знания систем стратегического, текущего и операционного контроля
	на уровне умений: умения критически оценивать действующие системы стратегического, текущего и операционного контроля
	на уровне навыков: навыки выражения и обоснования собственной позиции относительно оценки действующих и разрабатываемых систем стратегического, текущего и операционного контроля
ПК-17.2	на уровне знаний: знания методов и теорий гуманитарных, социальных и экономических наук (методы и теории), используемые при осуществлении экспертных и аналитических работ
	на уровне умений: умения выбирать и применять методы и теорий гуманитарных, социальных и экономических наук (методы и теории) в зависимости от цели и характера экспертных и аналитических работ
	на уровне навыков: навыки применения знаний методов и теорий гуманитарных, социальных и экономических наук (методы и теории) при

	осуществлении экспертных и аналитических работ
ПК-18.1	на уровне знаний: знания современных методов аналитической работы в рамках научного или проектного исследования
	на уровне умений: умения ставить цель научного исследования и выбирать инструменты аналитической работы для ее достижения
	на уровне навыков: владение навыками обоснованного использование современных методов и специализированных средств анализа в научных исследования

2. Объем и место дисциплины (модуля) в структуре ОП ВО

Дисциплина Б1.В.ДВ.4 «Социальные технологии» относится к вариативной части учебного плана. Осваивается на 2 курсе.

Опирается на

- Б1.В.ОД. 8 Основы социального проектирования (2 курс)
- Б1.В.ОД.10 Основы социально-психологического консультирования (2 курс)
- Б1.В.ОД. 4 Социальные системы: анализ и управление (1 курс)

Является опорой для

- Б1.Б.2 Управление в социальной сфере (2 курс)
- Б1.В.ОД. 6 Практикум по социальным технологиям управления (2 курс)

Таблица 1.

Вид учебных занятий и самостоятельная работа		**Объем дисциплины (модуля), час.**												
		Всего	**Семестр (триместр), курс**											
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Заочная форма обучения														
Контактная работа обучающихся с преподавателем, в том числе:														
лекционного типа (Л)														
лабораторные работы (практикумы) (ЛР)														
практического (семинарского) типа (ПЗ)		20		20										
контролируемая самостоятельная работа обучающихся (КСР)														
Самостоятельная работа обучающихся (СР)		84		84										
Промежуточная аттестация	**форма**	***Зачет с оценкой***												
	час.	***4***												
Общая трудоемкость (час. / з.е.)		***108/3***												

Примечание: 3 – семестр (триместр) – для очной и очно-заочной формы обучения, курс – для заочной формы обучения.

3. Содержание и структура дисциплины (модуля)

Таблица 2.

№ п/п	**Наименование тем (разделов)**	**Объем дисциплины (модуля), час.**						**Форма текущего контроля успеваемости[4], промежуточной аттестации**
		Всего	**Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий**				**СР**	
			Л	**ЛР**	**ПЗ**	**КСР**		
Заочная форма обучения								
Тема 1	Сущность и типология игровых форм социального				4		7	О, Д

№ п/п	Наименование тем (разделов)	Объем дисциплины (модуля), час.						Форма текущего контроля успеваемости[4], промежуточной аттестации
		Всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий				СР	
			Л	ЛР	ПЗ	КСР		
Заочная форма обучения								
	проектирования							
Тема 2	Принципы игрового моделирования				4		7	Д
Тема 3	Инновационная игра как способ развития организационных систем				2		7	О, Д
Тема 4	Структура и содержание инновационной игры				2		7	К
Тема 5	Метод анализа конкретных ситуаций (ситуационный анализ)				4		7	Д
Тема 6	Метод группового решения проблем				4		7	О, Д
Тема 7	Метод рефлексного тренинга				2		7	Д
Тема 8	Метод социально-психологического тренинга				2		7	Д
Тема 9	Метод достижения согласия. Переговоры				4		7	О, Д
Тема 10	Игровые технологии и пути их применения в системе социального управления в России				4		7	О, Д
Промежуточная аттестация							2	Зачет с оценкой
Итого по курсу:					**32**		**72**	**108**

Примечание: 4 – формы текущего контроля успеваемости: опрос (О), тестирование (Т), контрольная работа (КР), коллоквиум (К), эссе (Э), реферат (Р), диспут (Д), Доклад (Дк) и др.

Содержание дисциплины (модуля)

Тема 1. Сущность и типология игровых форм социального проектирования

Понятие игры. Игра как способ человеческой деятельности и коммуникации. Теория игры и игрового моделирования реальности. Игра как театр. Концепция игры Й. Хейзинги. Игра как функция культуры. Игровые формы искусства, правосудия, политической деятельности и хозяйства. Психологическая теория игры Э. Берна. Роль игры в человеческих взаимоотношениях. Философия игры Э. Финка. Структура и функции игры. Творческий потенциал участников игры.

Типы игры и игровых форм деятельности. Спонтанные и организационные игры. Примеры спонтанных игр (детские, супружеские и сексуальные игры). Примеры организованных игр (игры-обычаи, спортивные, художественные, политические, деловые игры). Развивающие и обучающие игры. Военные игры. Перманентные и локальные игры.

Игровые формы социального проектирования. Игры открытого и закрытого типа. Ролевые и ситуационные игры. Имитационные и деловые игры. Организационно-деятельностные игры (ОДИ). Организационно-мыслительные игры (ОМИ). Коммуникативные игры. Инновационные игры (ИНИ). Продуктивно-ориентированные игры (ПОИ). Рекреационные игры. Проектная игра как способ построения социального проекта.

Тема 2. Принципы игрового моделирования

Методология игрового моделирования в проектной деятельности. Системный подход как методологическая основа игрового моделирования в социальном проектировании. Ограничения научного, «сциентистского» подхода в решении сложных, слабоструктурированных проблем. Системно-ситуационный подход в игротехнике. Комбинированный и интегративные подходы. Системодеятельностная и инновационная методология игр. Конструктивистский подход.

Принципы построения и организации игры в процессе проектной деятельности. Проектная игра и ее участники (субъекты). Самопрограммирование и саморазвитие. Автономность участников игры (игроков) в обсуждении всех вопросов. Принцип контролируемой борьбы и состязательности. Принцип развивающего обучения и др. Особенности игрового моделирования в государственном управлении.

Тема 3. Инновационная игра как способ развития организационных систем

Организационное развитие как объект игрового моделирования. Социальное проектирование организаций и игровой подход. Применение игровых методов при проведении проблемных совещаний и организационных семинаров. Проектная игра как метод развития сложных организационных систем.

Сопоставление проектной игры и других методов социального проектирования организаций. Возможности использования проектной игры на различных этапах социального проектирования. Использование игровых методов при выработке и принятии управленческих решений. Игровые методы социальных нововведений в организации.

Тема 4. Структура и содержание инновационной игры

Основные этапы проектной игры. Подготовка игры (предигровой период). Составление сценария игры. Организация и проведение игры (рабочий период). Введение в игру. Групповая работа. Межгрупповая дискуссия. Анализ хода игры (рефлексия). Завершение игры (послеигровой период). Подведение итогов игры и разработка рекомендаций.

Методические требования к организации и проведению проектной игры в процессе социального проектирования. Информационное обеспечение игры. Определение целей и стратегии игры. Обоснование методов и средств игрового моделирования. Требования к подбору участников игры. Требования к подготовке игротехников-консультантов. Продолжительность игры и распределение времени между игровыми процедурами. Оформление результатов игры в социальном проекте.

Тема 5. Метод анализа конкретных ситуаций (ситуационный анализ)

Характеристика игровых ситуаций, используемых в социальном проектировании. Понятие «конкретная ситуация» (case study). Элементы и факторы игровых ситуаций. Типы игровых ситуаций: реальная, нормативная, идеальная и желаемая ситуации. Примеры игровых ситуаций. Ситуация «Конфликт в бригаде». Ситуация «Формирование модели идеального руководителя и др.»

Процедуры и средства ситуационного анализа и игрового тренинга в социальном проектировании. Анализ причин возникновения ситуации. Анализ тематического содержания ситуации. Анализ состава участников ситуации. Анализ пространственно-временных параметров ситуации. Моделирование конкретных ситуаций. Построение модели реальной ситуации (МРС). Конструирование модели нормативной ситуации (МНС). Особенности построения модели идеальной ситуации (МИС).

Тема 6. Метод группового решения проблем

Метод групповой работы и его роль в социальном проектировании. Понятие «групповая работа». Основные признаки метода: коллективная выработка решений, формирование единой цели, многоальтернативность решений, наличие системы группового

оценивания деятельности участников группы, наличие управляемого эмоционального напряжения в группе и др. Синергический эффект совместной деятельности.

Процедуры и техники группового решения проблем в проектной игре (group problem solving). Деятельность проектировщика по группообразованию. Организация знакомств между участниками групповой работы. Организация позиционной динамики в группе. Организация соревнования и конфликтной ситуации в группе. Организация сотрудничества. Техники групповой работы: порождение сомнений, проблематизация, приведение к абсурду, критика, инверсия и др.

Тема 7. Метод рефлексного тренинга

Понятия «рефлексия» и «рефлексивный метод» в игровом моделировании. Рефлексия как способ отображения людьми своих мыслительных состояний, оснований и средств деятельности с позиции внешних наблюдателей. Основные параметры рефлексной работы: рефлексивный выход, рефлексивная позиция, рефлексивное отношение, ранг рефлексии и др. Типы рефлексии: индивидуальная и групповая рефлексия, само-и взаиморефлексия, рефлексия первого, второго ранга и т.д.

Процедуры и средства рефлексивного тренинга в проектной игре. Отработка навыков рефлексивного выхода, взаиморефлексии, рефлексивного отношения, групповой рефлексии, рефлексии второго и третьего ранга. Примеры рефлексивных приемов и техник: выражение лица, видение группы, ситуация «здесь и теперь», групповое решение, «зеркальное отражение», «огонь на себя» и др.

Тема 8. Метод социально-психологического тренинга

Общая характеристика социально-психологического тренинга (СПТ). Назначение и задачи метода. Разновидности СПТ: тренинг общения, тренинг организационных умений и социоинженерный тренинг. Сфера применения СПТ: Преимущества и недостатки метода. СПТ как метод проектной игры.

Процедуры и техники СПТ в игровом проектировании. СПТ как средство разработки социального проекта в игровой ситуации. Обучение навыкам общения. Процедуры: «знакомство», «проективный рисунок», «зеркало», «восприятие состояния другого», «пантомима», «социодрамма» и др. Обучение организационным навыкам и умениям. Процедуры: самодиагностика и планирование деятельности, самоорганизация в группе, групповая коррекция деятельности, «конкуренты», «конкурс» и др. Обучение навыкам конструирования ситуаций совместной деятельности и взаимодействия. Процедуры: столкновение и организационная борьба, проектирование, реализация и внедрение.

Тренинг идентичности (идентификации) субъектов социального проектирования. Идентичность как проектная задача. Игровое моделирование стратегий и практик идентификации участников проектной деятельности. Определение ценностных приоритетов. Согласование целей. Распределение ролей и позиций в проектной команде. Лидер социального проекта и его последователи.

Тема 9. Метод достижения согласия. Переговоры

Метод соглашения в игропрактике как инструмент реализации социального проекта. Соглашение как процесс и результат достижения согласия и преодоления конфликтов между участниками проектной игры. Возможности применения метода. Организация и проведение деловых совещаний. Понятие и виды переговоров. Разрешение конфликтных ситуаций в группах и организациях.

Процедуры и техники метода соглашения. Технология переговоров. Выявление интересов и целей участников взаимодействия. Определение общих интересов и целей. Выработка правил взаимодействия. Координация и контроль совместных действий. Техника ведения переговоров. Недостатки позиционного торга. Сосредоточение на обсуждении проблем. Учет интересов партнера. Поиск взаимовыгодных вариантов. Применение

объективных критериев в решении.

Тема 10. Игровые технологии и пути их применения в системе социального управления в России

Круглый стол, 2 часа

1. Игровые технологии: понятие и структура, характеристика основных моделей.
2. Игровые технологии как средства государственного и организационного управления.
3. Игровые технологии – основа развития личностного потенциала руководителей в российском обществе.
4. Управленческий резерв системы государственной службы России: анализ и формирование.

4. Материалы текущего контроля успеваемости обучающихся и фонд оценочных средств промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

4.1. Формы и методы текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

4.1.1. В ходе реализации дисциплины Б1.В.ДВ.4 «Социальные технологии» используются следующие методы текущего контроля успеваемости обучающихся:

При проведении занятий лекционного типа: опрос, диспут.
при проведении занятий семинарского типа: опрос, диспут, коллоквиум.

4.1.2. Зачет с оценкой проводится с применением следующих методов (средств): устная форма.

4.2. Материалы текущего контроля успеваемости обучающихся.

– устные и письменные опросы обучающихся по отдельным темам дисциплины;
– оценка участия в лекционных и семинарских занятиях;
– коллоквиумы, диспуты.

4.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации.

4.3.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы. Показатели и критерии оценивания компетенций с учетом этапа их формирования

Код компетенции	Наименование компетенции	Код этапа освоения компетенции	Наименование этапа освоения компетенции
ПК-7	способностью разрабатывать системы стратегического, текущего и оперативного контроля	ПК-7.2	Прогнозирование и контроль профессиональной деятельности в сфере государственного и муниципального управления
ПК-17	способностью использовать знание методов и теорий гуманитарных,	ПК-17.2	Гуманитарная культура специалиста в области государственного и муниципального

	социальных и экономических наук при осуществлении экспертных и аналитических работ		управления
ПК-18	владением методами и специализированными средствами для аналитической работы и научных исследований	ПК-18.1	Аналитическая работа в государственном и муниципальном управлении в контексте языкового и культурного разнообразия

Этап освоения компетенции	Критерий оценивания	Показатель оценивания
ПК-7.2	Может дать критический анализ современным системам стратегического, текущего и операционного контроля. Свободно ориентируется в системах стратегического, текущего и операционного контроля. Понимает их основания и умеет выделить практическое значение. Способен обосновать собственную позицию относительно оценки действующих и разрабатываемых систем стратегического, текущего и операционного контроля.	Владеет навыками разработки программ текущего контроля деятельности, способностью разрабатывать и реализовывать различные виды контроля в сфере государственного управления, способностью разрабатывать системы текущего и оперативного контроля, владеть современными системами контроля и управления, навыками разработки системы стратегического контроля.
ПК-17.1	Знает, понимает, воспроизводит с максимальной точностью содержание всех, предусмотренных программой, методов и теорий, используемых при осуществлении экспертных и аналитических работ. Способен самостоятельно выбрать и применить наиболее эффективные методы и теории, сформулировать достоверные выводы. Демонстрирует навык выбора наиболее эффективных методов и теорий и их применения при выполнении экспертных и аналитических работ.	Способен, ориентируясь на знание методов и теорий гуманитарных, социальных и экономических наук разработать направления для формирования кадровой политики в организации в целях повышения эффективности деятельности работников. Владеет навыками экспертных и аналитических работ. Свободно ориентируется в методах и теориях гуманитарных, социальных и экономических наук и применяет их на практике.

Этап освоения компетенции	Критерий оценивания	Показатель оценивания
ПК-18.1	Знает и понимает методологию аналитической работы в научных исследованиях. Свободно самостоятельно определяет научного исследования и выбирает оптимальные инструменты аналитической работы для ее достижения. Способен обоснованно применять современные методы и специализированные средства анализа в научных исследованиях.	Имеет стремление к освоению достижений науки в странах изучаемого языка в рамках своего исследовательского поля. Имеет полное представление о видах и жанрах справочной и научной литературы для сбора и анализа необходимой информации. Владеет навыками аналитической деятельности в сфере государственного и муниципального управления, навыками проведения научного исследования, навыками обработки и анализа полученных результатов.

4.3.2 Типовые оценочные средства

Вопросы для подготовки к зачету

1. Понятие игры и игровых форм коммуникации.
2. Типы игры в социальной и управленческой практике.
3. Игровые формы социального проектирования.
4. Методология игрового моделирования в социальном проектировании.
5. Принципы построения и организации игры в проектной деятельности.
6. Игровой подход в социальном проектировании организаций.
7. Соотношение игровых и неигровых методов социального проектирования организаций.
8. Основные этапы проектной игры.
9. Организация и проведение проектной игры в ходе социального проектирования: методические рекомендации.
10. Игровое моделирование ситуаций в социальном проектировании.
11. Методы и процедуры ситуационного анализа в игровом моделировании и социальном проектировании.
12. Метод группового решения проблем в игровом моделировании и социальном проектировании.
13. Процедуры и техники группового решения проблем в инновационной игре.
14. Метод рефлексивного анализа в игропрактике и проектной деятельности.
15. Рефлексивный тренинг в проектной игре: процедуры и средства.
16. Социально-психологический тренинг как метод игрового моделирования ситуации в социальном проектировании.
17. Игровое проектирование социально-психологического климата в коллективе и организации.
18. Тренинг идентичности субъектов социального проектирования.
19. Метод достижения согласия в игровом моделировании и его значение для реализации социального проекта.
20. Технология и техники переговоров в процессе игрового проектирования социальных объектов.

Шкала оценивания.

Отлично	Самостоятельное и оригинальное осмысление материала; ясное и убедительное рассуждение; убедительный анализ. Аналитичность стиля и подхода, критичность представлений и интерпретаций. Использованы актуальные, разнообразные источники
Хорошо	Студент показал глубокое знание учебного курса, понимание основных категорий самостоятельной научной работы. Ответ студента является развернутым, уверенным, содержит достаточно четкие формулировки. При необходимости подтверждается фактическими примерами. Ответ демонстрирует знание материала лекций, основной и дополнительной литературы
Удовлетворительно	Удовлетворительные построение и анализ при отсутствии оригинальности или критического осмысления материала. достаточное понимание материала, поверхностных или неадекватных суждений немного
Неудовлетворительно	Студент не разобрался с основными вопросами курса, не понимает сущности основных методов и приемов исследовательской практики. Логика крайне слабая, отсутствует или неадекватна выбранной теме. Изложение материала совершенно не соответствует требованиям, плохое знание предмета, тема не раскрыта

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Процесс освоения дисциплины должен сочетать усвоение лекционного материала с работой студента в рамках семинарских занятий и с самостоятельной работой. Участие в семинарских занятиях не будет продуктивным без предшествующего самостоятельного ознакомления с основной и дополнительной литературой по теме предстоящего занятия.

При освоении лекционного материала, основной и дополнительной литературы необходимо делать краткий конспект прочитанного, фиксировать возникающие вопросы для последующего обсуждения в рамках занятий, подбирать примеры явлений и процессов из истории или из актуальной общественно-политической повестки дня, которые могли бы служить иллюстрацией изучаемых концепций.

Ознакомление по каждой теме с одним или несколькими источниками из раздела дополнительной литературы является обязательным для получения оценок «хорошо» и «отлично» по итогам курса.

Планы семинарских занятий

Тема 5. Метод анализа конкретных ситуаций

Семинар, 2 часа

1. Системно-ситуационный подход в игровом моделировании на стадии разработки социального проекта.
2. Техники и процедуры ситуационного и игрового тренинга в социальном проектировании.

Основная литература:

1. *Грей Д., Браун С. Макануфо Д. Геймторминг.* Игры, в которые играет бизнес. М.: Изд-во «Питер», 2012.
2. *Леньков Р. В.* Социальное прогнозирование и проектирование. Учебное пособие. М.: Инфра-М, 2014.
3. *Смирнов А.В.* Моделирование систем управления различного уровня. М., 2013.
4. Орлов А.И. Организационно-экономическое моделирование. В 3 частях. М.: МГТУ им. Баумана, 2012.
5. *Разу М., Лялин А., Бронникова Т., Разу Б., Титов С., Якутин Ю.* Управление проектом. Основы проектного управления. М.: КноРус, 2012.
6. *Розин В.* Этюды по социальной инженерии: от утопии к организации. – М.: Либроком, 2013.

7. Социальная инженерия. Ч. 1. Теоретико-методологические проблемы: Курс лекций / Под ред. Ю.М. Резника и В.В. Щербины. М., 1994.

Дополнительная литература:

8. *Батыгин Г. С.* Ситуативный анализ как метод исследования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.ethicscenter.ru/ed/school2/

9. *Глазунова Н.И.* Государственное управление как система. М., 2001.

10. *Деркач А. М.* Кейс-метод в обучении // Специалист. 2010. № 4.

11. Конкретные ситуации. Технология обучения с помощью метода конкретных ситуаций [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://ou.tsu.ru/school/lucky/Resource/ Situations.html – Загл. с экрана.

12. *Розанова Н.М.* Ситуационный анализ в экономики. М., 2011.

13. Ситуационный анализ или Анатомия кейс-метода / Под ред. Ю.П. Сурмина. Киев, 2002.

14. *Штапак С.С., Кривуля С.С.* Ситуационные модели организационного проектирования. Луганск, 2009.

15. *Щедровицкий Г.П.* Методология и философия оргуправленческой деятельности. Основные понятия и принципы. М., 2003.

Тема 6. Метод группового решения проблем

Семинар, 2 часа

1. Метод групповой работы в игровом моделировании социального проекта: понятие и содержание.
2. Процедуры и техники группового решения проблем в проектной игре.

Основная литература:

1. *Грей Д., Браун С. Макануфо Д. Геймторминг.* Игры, в которые играет бизнес. М.: Изд-во «Питер», 2012.

2. *Леньков Р. В.* Социальное прогнозирование и проектирование. Учебное пособие. М.: Инфра-М, 2014.

3. *Смирнов А.В.* Моделирование систем управления различного уровня. М., 2013.

4. Социальная инженерия. Ч. 1. Теоретико-методологические проблемы: Курс лекций / Под ред. Ю.М. Резника и В.В. Щербины. М., 1994.

5. *Орлов А.И.* Организационно-экономическое моделирование. В 3 частях. М.: МГТУ им. Баумана, 2012.

6. *Разу М., Лялин А., Бронникова Т., Разу Б., Титов С., Якутин Ю.* Управление проектом. Основы проектного управления. М.: КноРус, 2012.

7. *Розин В.* Этюды по социальной инженерии: от утопии к организации. – М.: Либроком, 2013.

Дополнительная литература:

1. *Анисимов О.С., Данько Т.П.* Игровой тренинг мыслительной деятельности. Учебное пособие. М.,1992.

2. *Анурин В.Ф.* Интеллектуальный тренинг. М., 2005.

3. *Вачков И.В.* Основы технологии группового тренинга. Психотехники: Учебное пособие. М., 2000.

4. *Глазунова Н.И.* Государственное управление как система. М., 2001.

5. *Гуревич А.М.* Ролевые игры и кейсы в бизнес-тренингах. СПб., 2006.

6. *Лукичева Л.И.* Управленческие решения: Учебник. М., 2008.

7. *Лифшиц А.С.* Управленческие решения: Учеб. пособие. М., 2009.

8. *Мадера А.Г.* Моделирование и принятие решений в менеджменте. М., 2010.

9. *Шнейдер Л.Б.* Тренинг профессиональной идентичности: Руководство для преподавателей вузов и практикующих психологов. М., 2004.

10. *Щедровицкий Г.П.* Методология и философия оргуправленческой деятельности.

Основные понятия и принципы. М., 2003.

Тема 7. Метод рефлексного тренинга

Семинар, 2 часа

1. Рефлексивный подход в игровом моделировании управленческих ситуаций.
2. Содержание и процедуры рефлексивного тренинга в игровом моделировании и проектировании.

Основная литература:

1. *Грей Д., Браун С. Макануфо Д. Геймторминг.* Игры, в которые играет бизнес. М.: Изд-во «Питер», 2012.
2. *Леньков Р. В.* Социальное прогнозирование и проектирование. Учебное пособие. М.: Инфра-М, 2014.
3. *Орлов А.И.* Организационно-экономическое моделирование. В 3 частях. М.: МГТУ им.Баумана, 2012.
4. *Разу М., Лялин А., Бронникова Т., Разу Б., Титов С., Якутин Ю.* Управление проектом. Основы проектного управления. М.: КноРус, 2012.
5. *Розин В.* Этюды по социальной инженерии: от утопии к организации. – М.: Либроком, 2013.
6. *Смирнов А.В.* Моделирование систем управления различного уровня. М., 2013.
7. Социальная инженерия. Ч. 1. Теоретико-методологические проблемы: Курс лекций / Под ред. Ю.М. Резника и В.В. Щербины. М., 1994.

Дополнительная литература:

1. *Аникина В. Г.* Организация рефлексивного тренинга. Орел, 1999.
2. *Варламова Е. П., Степанов С. Ю.* Рефлексивные методы диагностики в системе образования // Вопросы психологии. 1997. № 5.
3. *Карпов А. В.* Психология рефлексивных механизмов деятельности. М., 2004.
4. *Лефевр В.* Лекции по теории рефлексивных игр. М., 2009.
5. *Лефевр В. А.* Рефлексия. М., 2003.
6. *Панфилова А.П.* Игротехнический менеджмент. СПб., 2003. Глава 5. С. 268-351.
7. *Семенов И. Н.* Проблемы рефлексивной психологии решения творческих задач. М., 1990.
8. *Семенов И. Н., Степанов С. Ю.* От психологии рефлексии к рефлексивной культурпарадигме в психологии. Новосибирск, 1989.
9. *Щедровицкий Г. П.* Мышление. Понимание. Рефлексия. М., 2002.

Тема 8. Метод социально-психологического тренинга

Семинар, 2 часа

1. Понятие социально-психологического тренинга.
2. Методы и процедуры СПТ в игровом моделировании.
3. Тренинг идентичности основных участников социального проектирования.

Основная литература:

1. *Грей Д., Браун С. Макануфо Д. Геймторминг.* Игры, в которые играет бизнес. М.: Изд-во «Питер», 2012.
2. *Леньков Р. В.* Социальное прогнозирование и проектирование. Учебное пособие. М.: Инфра-М, 2014.
3. *Орлов А.И.* Организационно-экономическое моделирование. В 3 частях. М.: МГТУ им.Баумана, 2012.
4. *Разу М., Лялин А., Бронникова Т., Разу Б., Титов С., Якутин Ю.* Управление проектом. Основы проектного управления. М.: КноРус, 2012.
5. *Розин В.* Этюды по социальной инженерии: от утопии к организации. – М.: Либроком, 2013.

6. *Смирнов А.В.* Моделирование систем управления различного уровня. М., 2013.
7. Социальная инженерия. Ч. 1. Теоретико-методологические проблемы: Курс лекций / Под ред. Ю.М. Резника и В.В. Щербины. М., 1994.

Дополнительная литература:

1. *Анисимов О.С., Данько Т.П.* Игровой тренинг мыслительной деятельности. Учебное пособие. М.,1992.
2. *Анурин В.Ф.* Интеллектуальный тренинг. М., 2005.
3. *Борисова С.Е.* Деловая игра как метод социально-психологического тренинга // Вопросы психологии. 1999. №4.
4. *Волков В.Б.* Тренинг социальной активности. М.: Речь, 2005.
5. *Гуревич А.М.* Ролевые игры и кейсы в бизнес-тренингах. СПб., 2006.
6. *Леванова Е.А., Волошина А.Г., Плешаков В.А., Соболева А.Е., Телегина И.О.* Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия. СПб.: Питер, 2012.
7. *Марасанов Г.И.* Социально-психологический тренинг. М., 2007.
8. *Ментс М. ван.* Эффективный тренинг с помощью ролевых игр. СПб., 2002.
9. *Шнейдер Л.Б.* Тренинг профессиональной идентичности: Руководство для преподавателей вузов и практикующих психологов. М., 2004.

Тема 9. Метод достижения согласия. Переговоры

Семинар, 2 часа

1. Метод достижения согласия в игровом решении проектных задач.
2. Процедуры и техники переговорного процесса в ходе реализации игровых моделей социального проекта.

Основная литература:

1. *Гоулстоун М.* Я слышу вас насквозь. Эффективная техника переговоров. М.: Изд-во «Манн, Иванов и Фербер», 2011.
2. *Грей Д., Браун С. Макануфо Д. Геймторминг.* Игры, в которые играет бизнес. М.: Изд-во «Питер», 2012.
3. *Леньков Р. В.* Социальное прогнозирование и проектирование. Учебное пособие. М.: Инфра-М, 2014.
4. *Орлов А.И.* Организационно-экономическое моделирование. В 3 частях. М.: МГТУ им. Баумана, 2012.
5. *Разу М., Лялин А., Бронникова Т., Разу Б., Титов С., Якутин Ю.* Управление проектом. Основы проектного управления. М.: КноРус, 2012.
6. *Розин В.* Этюды по социальной инженерии: от утопии к организации. – М.: Либроком, 2013.
7. *Смирнов А.В.* Моделирование систем управления различного уровня. М., 2013.
8. Социальная инженерия. Ч. 1. Теоретико-методологические проблемы: Курс лекций / Под ред. Ю.М. Резника и В.В. Щербины. М., 1994.

Тема 10. Игровые технологии и их реализация в системе социального управления в России

Круглый стол, 2 часа

1. Игровые технологии: понятие и структура, характеристика основных моделей.
2. Игровые технологии как средства государственного и организационного управления.
3. Игровые технологии – основа развития личностного потенциала руководителей в российском обществе.

Основная литература:

Ксенофонтова Х.З. Социальные технологии как средство развития потенциала управленческого персонала // Социология управления: Учебное пособие. М.: КНОРУС, 2010.

Гл. 7.

Тощенко Ж.Т. Социальные технологии // Социология управления: Учебник. М.: Центр социального прогнозирования и маркетинга, 2011. С. 136-157.

Примерные темы рефератов

1. Игра как способ деятельности и коммуникации человека.
2. Концепции игры и игрового моделирования реальности.
3. Системный подход в игровом моделировании и проектировании.
4. Ситуационный подход в игропрактике.
5. Особенности конструктивистского подхода в игровом моделировании и проектировании сложных социокультурных объектов.
6. Типология игры и игровых форм деятельности.
7. Игровые формы проектной деятельности (сравнительный анализ).
8. Ролевые и имитационные игры.
9. Деловые игры в социальном управлении.
10. Организационно-деятельностная игра.
11. Инновационная игра.
12. Проектная игра: понятие и специфика.
13. Проектная игра как способ построения и продвижения социального проекта.
14. Игровые методы социального проектирования в системе государственного управления.
15. Игровые методы социального проектирования организаций.
16. Игровые методы социального проектирования целевых групп и команд.
17. Игровые методы социального проектирования личностных изменений.
18. Игровое моделирование реальности. Метод анализа конкретных ситуаций.
19. Игровое моделирование реальности. Метод группового решения проблем.
20. Игровое моделирование реальности. Рефлексивный тренинг.
21. Игровое моделирование реальности. Социально-психологический тренинг.
22. Игровое моделирование реальности. Метод достижения согласия.

6. Учебная литература и ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", включая перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

6.1. Основная литература.

1. *Граждан В.Д.* Социология управления. М.: Юрайт, 2014.
2. *Грей Д., Браун С. Макануфо Д.* Геймторминг. Игры, в которые играет бизнес. М.: Изд-во «Питер», 2012.
3. *Леньков Р.В.* Социальное прогнозирование и проектирование. Учебное пособие. М.: Инфра-М, 2014.
4. *Смирнов А.В.* Моделирование систем управления различного уровня. М., 2013.
5. *Орлов А.И.* Организационно-экономическое моделирование. В 3 частях. М.: МГТУ им. Баумана, 2012.
6. *Разу М., Лялин А., Бронникова Т., Разу Б., Титов С., Якутин Ю.* Управление проектом. Основы проектного управления. М.: КноРус, 2012.
7. *Резник Ю.М.* Прикладная антропология и социальная инженерия // Социокультурная антропология: История, теория и методология. Энциклопедический словарь / Под ред. Ю.М. Резника. – М.: Академический проект, 2012. С. 552-561.
8. *Розин В.* Этюды по социальной инженерии: от утопии к организации. – М.: Либроком, 2013.
9. *Тощенко Ж.Т.* Тезаурус социологии. Книга 2. Методология и методы. М.: Юнити-

Дана, 2013.

6.2. Дополнительная литература.

1. *Гуревич А.М.* Ролевые игры и кейсы в бизнес-тренингах. СПб., 2006.
2. *Ксенофонтова Х.З.* Социальные технологии как средство развития потенциала управленческого персонала // Социология управления: Учебное пособие. М.: КНОРУС, 2010. Гл. 7.
3. *Лефевр В.* Лекции по теории рефлексивных игр. М., 2009.
4. *Резник Ю.М.* Социальная инженерия в системе подготовки кадров // Управленческое консультирование. 2011. № 4. С. 131-139.
5. *Резник Ю.М.* Социальная инженерия как профессия // Известия Томского политехнического университета. 2011. Т. 318. № 6. Экономика. Философия, социология и культурология. С. 124-130.
6. *Резник Ю.М.* Социально-гуманитарные технологии управления: специфика и возможности применения // Вестник РГУ им. С.А. Есенина. 2010. № 4 (29). С. 91-105.
7. *Тощенко Ж.Т.* Социальные технологии // Социология управления: Учебник. М.: Центр социального прогнозирования и маркетинга, 2011. С. 136-157.

6.3. Интернет-ресурсы.

База данных включает сайты, располагающие большим выбором философско-методологической классики, источников, текстов:

http://society.polbu.ru
http://www.philosophy.ru

6.4. Иные источники.

1. *Абрамова Г.С., Степанович В.А.* Деловые игры. Теория и организация. Екатеринбург: Деловая книга, 1999.
2. *Анурин В.Ф.* Интеллектуальный тренинг. М., 2005.
3. *Бабкин В.Ф., Баркалов С.А., Щепкин А.В.* Деловые имитационные игры в организации и управлении. Учебное пособие. Воронеж, 2004.
4. *Баранов И.В., Сазонов Б.В*. Игровая форма развития коммуникации, мышления и деятельности. М., 1988.
5. *Баркалов С.А., Бабкин В., Щепкин А.* Деловые имитационные игры в организации и управлении. Учебное пособие. М., 2003.
6. *Бельчиков Я.М., Бирштейн М.М.* Деловые игры. Рига, 1989.
7. *Берн Э.* Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. М., 1988.
8. *Вачугов Д.Д., Веснин В.Р., Кисляков Н.А.* Практикум по менеджменту. Деловые игры. М., 2004.
9. *Венгер А.А.* Игра как вид деятельности // Вопросы психологии. 1978. № 3.
10. *Губко М.В., Новиков Д.А.* Теория игр в управлении организационными системами. М., 2002.
11. *Дудченко В.С.* Инновационные игры. Практика, методология, теория. Таллинн, 1989.
12. *Дудченко В.С.* Программа инновационной игры. Таллинн, 1989.
13. *Дудченко В.С., Макаревич В.Н.* Игровые методы в социологии // Социологические исследования. 1990. № 12.
14. *Ерешко Ф.И., Лохныгина Ю.В.* Исследование моделей рефлексивных стратегий в управляемых системах. М., 2001.
15. *Иванов П.Г.* Моделирование в государственном управлении: методология и практика: Монография. М., 2005.
16. *Красовский Ю.Д.* Мир деловой игры (опыт обучения хозяйственных руководителей). М., 1989.

17. *Кричевский М.А.*Интеллектуальные методы в менеджменте. СПб., 2005.
18. *Кэдьюсон Х., Шефер Ч.* Практикум по игровой терапии. СПб., 2000.
19. *Лабскер Л. Г., Бабешко Л.О.* Игровые методы в управлении экономикой и бизнесом. М.: Дело, 2001.
20. *Макаревич В.Н.* Игровые методы в социологии: теория и алгоритмы. М.,1994.
21. *Миллер С.* Психология игры. СПб., 1999.
22. *Оуэн Г.* Теория игр. М., 2004.
23. *Резник Ю.М.* Введение в социальную теорию. Социальная системология. М., 2003.
24. *Резник Ю.М.* Институциональный подход в социальной инженерии // Социальная инженерия: Сбор. трудов семинара / Под ред. Ю.М. Резника и В.В. Щербины. М., 1996.
25. *Резник Ю.М.* Социальная инженерия в системе социологического образования // Социологические исследования. 1994. № 5. С. 14-30.
26. *Резник Ю.М.* Социальная инженерия как средство обеспечения управления: учебно-методическое пособие. М., 1996.
27. *Резник Ю.М.* Социальная инженерия: предметная область и границы применения // Социологические исследования. 1994. № 2. С. 87-101.
28. *Резник Ю.М.* Социальная инженерия: технократизм или гуманистический подход? // Личность. Культура. Общество. 1999. Т. 1. Вып. 1.
29. *Резник Ю.М.* Формирование институтов гражданского общества (социоинженерный подход) // Социологические исследования. 1994. № 10.
30. *Силкина Г.Ю.* Теоретико-игровой подход к формированию портфеля инноваций. СПб., 2000.
31. Социальная инженерия. Ч. 1. Теоретико-методологические проблемы: Курс лекций / Под ред. Ю.М. Резника и В.В. Щербины. М., 1994.
32. Социальное проектирование в сфере культуры. Игровые методы. М., 1987.
33. *Сысоев В.В., Сербулов Ю.С., Сипко В.В.* Теоретико-игровые модели принятия решений многоцелевого управления в задачах выбора и распределения ресурсов. Воронеж, 2000. *Фопель К.* Создание команды. Психологические игры и упражнения. М., 2002.
34. *Трайнев В.А.* Деловые игры в учебном процессе: Методология разработки и практика проведения. М., 2002.
35. *Турнер Д.* Ролевые игры. Практическое руководство. СПб., 2002.
36. *Фопель К.* Создание команды. Психологические игры и упражнения. М., 2002.
37. *Хейзинга Й.* HOMO LUDENS в тени завтрашнего дня. М.: Прогресс, 1992.
38. *Шефер Ч.* Практикум по игровой терапии. СПб., 2000.
39. *Шнейдер Л.Б.* Тренинг профессиональной идентичности: Руководство для преподавателей вузов и практикующих психологов. М., 2004.
40. *Щедровицкий Г.П.* Организационно-деятельностная игра: Сборник текстов: В 2-х т. М., 2005.
41. *Щедровицкий Г.П.* Оргуправленческое мышление. М., 2003.

7. Материально-техническая база, информационные технологии, программное обеспечение и информационные справочные системы

7.1. Требования к аудиториям (помещениям, кабинетам) для проведения занятий с указанием соответствующего оснащения

Для проведения лекций и практических занятий необходимы:

1. Аудитория, оборудованная для проведения компьютерных презентаций, включая возможность частичного затемнения аудитории.

2. Мультимедийное оборудование для компьютерной презентации - персональный компьютер, проектор, экран, звуковые колонки.

3. Обычное оборудование аудитории – доска.

7.2. Требования к программному обеспечению при прохождении учебной дисциплины

Комплект офисных программ: MS Word, MS Excel, MS PowerPoint, Microsoft Internet Explorer.