

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Социальные технологии

Автор: Ю.М. Резник

Код и наименование направления подготовки, профиля: 38.04.04 «Государственное и муниципальное управление», «Социальное проектирование в системе управления»

Квалификация (степень) выпускника: магистр

Форма обучения: заочная

Цель освоения дисциплины:

Главной целью освоения дисциплины является изучение технологий социального управления, их сущности, форм и методов на примере применения игровых технологий в практике социального проектирования.

Задачи:

- раскрыть сущность и содержание социальных технологий на примере игровых практиков и методов социального проектирования;
- обосновать методы игрового моделирования социального управления и научить студентов использовать их в проектной деятельности;
- показать игровые возможности социального проектирования в системах государственного и муниципального управления.

План курса:

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-обычай, 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 рефлексивной 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.

Формы текущего контроля и промежуточной аттестации:

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, 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

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.
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.

Основная литература:

1. *Грей Д., Браун С. Макануфо Д.* Геймторминг. Игры, в которые играет бизнес. М.: Изд-во «Питер», 2012.
2. *Тощенко Ж.Т.* Социальные технологии // Социология управления: Учебник. М.: Центр социального прогнозирования и маркетинга, 2011. С. 136-157.