

## 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

**ПК-2.** Способен оказывать психологическую помощь социальным группам и отдельным лицам (клиентам)

**ПК-3.** Способен проектировать и выполнять работы по психологическому просвещению и повышению психологической культуры различных возрастных и социальных групп населения

В результате изучения дисциплины студент должен:

Задача ПД/ Объект или область знания	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенций	Планируемые результаты обучения
Осуществление индивидуального и группового психологического консультирования различных групп населения и организаций/ Индивидуально-личностное развитие человека, психологическое здоровье лиц, нуждающихся в психологической помощи.	ПК-2. Способен оказывать психологическую помощь социальным группам и отдельным лицам (клиентам)	ПК-2.1. Использует психологические технологии проведения индивидуальных и групповых консультаций	Знать: 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: разрабатывать программу и
		ПК-2.3. Использует современные психологические техники в процессе проведения индивидуальных и групповых психологических консультаций.	

			<p>методическое обеспечение игровой деятельности на основе анализа достижений современной науки и практики - определять содержание и этапы игры, Владеть: навыками использования инновационных игровых технологий в психологической практике</p>
	<p><b>ПК-3.</b> Способен проектировать и выполнять работы по психологическому просвещению и повышению психологической культуры различных возрастных и социальных групп населения</p>	<p><b>ПК-3.2.</b> Умеет планировать профилактическую работу и апробировать мероприятия по психологическому просвещению и повышению психологической культуры различных возрастных и социальных групп населения</p>	<p><b>знать:</b> возможности и ограничения современного психологического инструментария, в частности игровых технологий; методы оказания психологической помощи с применением игры; основные подходы к проектированию игры с инновационных технологий, направленных на предупреждение рисков в различных видах деятельности, социальном и личностном статусе и развитии человека; сущность,</p>

			<p>структуру и условия проведения игр, направленных на предупреждение профессиональных рисков в различных деятельности, социальном и личностном статусе и развитии человека;</p> <p><b>уметь:</b> проектировать игры в зависимости от проблемы клиента или группы</p> <p><b>владеть:</b> навыками проведения различного вида игр; навыками реализации запросов клиентов через игру</p>
--	--	--	--

### 3. Указание места дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Игра в психологической практике» (Б1.В.03) относится к вариативной части блока Б1 (Дисциплины (модули)). Дисциплина изучается в 5-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 – 3 з.е.(108 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