

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «АРХІТЕКТОНІКА СОЦІАЛЬНИХ ІГОР»

Лектор курсу			Горпинич Ольга Валеріївна , кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри економіки підприємств та соціальних технологій		Контактна інформація лектора (e-mail), сторінка курсу в Moodle		e-mail: ptbd_dut@ukr.net ; сторінка курсу в Moodle – http://dl.dut.edu.ua/ course/view.php?id=1195	
Галузь знань			05 Соціальні та поведінкові науки		Рівень вищої освіти		бакалавр	
Спеціальність			054 Соціологія		Семестр		7	
Освітня програма					Тип дисципліни		Вибіркова	
Обсяг:	Кредитів ECTS	Годин	За видами занять:					
	5	150	Лекцій	Семінарських занять	Практичних занять	Лабораторних занять	Самостійна підготовка	
			24	-	26	-	100	
АНОТАЦІЯ КУРСУ								
Мета курсу: сформувати у студентів навичок організації та проведення ділових та імітаційних ігор								
Компетентності відповідно до освітньої програми								
Soft- skills / Загальні компетентності (ЗК)					Hard-skills / Спеціальні компетентності (СК)			
<p>ЗК11. Здатність реалізувати свої права і обов'язки як члена суспільства, усвідомлювати цінності громадянського (вільного демократичного) суспільства та необхідність його сталого розвитку, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина в Україні.</p> <p>ЗК12. Здатність зберігати та примножувати моральні, культурні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.</p> <p>ЗК13. Здатність розробляти проекти та управляти ними.</p>					<p>СК08. Здатність дотримуватися у своїй діяльності норм професійної етики соціолога.</p> <p>СК12. Здатність створювати сприятливе соціокультурне середовища для реалізації креативних ідей у бізнесі.</p>			
Програмні результати навчання (ПРН)								
<p>ПРН10. Володіти навичками збору соціальної інформації з використанням кількісних та якісних методів.</p> <p>ПРН18. Створювати сприятливе соціокультурне середовища для реалізації креативних ідей у бізнесі, формувати ефективні бізнес-команди для реалізації завдань у сфері управління та економіки</p>								

ОРГАНІЗАЦІЯ НАВЧАННЯ

Тема, опис теми	Вид заняття	Оцінювання за тему	Форми і методи навчання/питання до самостійної роботи
Розділ 1 «ЗАГАЛЬНІ ВИМОГИ, ЦІЛІ, МЕТОДОЛОГІЯ СОЦІАЛЬНИХ ІГОР»			
<p>Тема 1. <i>Філософські концепції соціальних ігор</i> Знати: конкретний об'єкт ігрового моделювання, філософські концепції соціальних ігор Вміти: використовувати теоретичні знання та основні категорії при використанні ігрових технологій на практиці Формування компетенцій: ЗК 11, ЗК 12, СК 08 Результати навчання: ПРН 18 Рекомендовані джерела: 4,5,7</p>	Лекція 1.1	5,5*	Лекція-візуалізація
	Практичне заняття 1.1		Усне опитування, навчальна дискусія, обговорення ситуаційного завдання
	Лекція 1.2		Лекція-візуалізація, експрес-опитування студентів
	Практичне заняття 1.2		Усне опитування, навчальна дискусія, доповідь з презентацією за тематикою самостійного вивчення дисципліни
<p>Тема 2. <i>Гра як від соціальної технології</i> Знати: побудову гри як соціальної технології Вміти: грамотно будувати гайд гри, використовувати ігрові елементи Формування компетенцій: ЗК 11, ЗК 12, СК 08 Результати навчання: ПРН 18 Рекомендовані джерела: 5,6,8</p>	Лекція 2.1	5,5*	Лекція-візуалізація, експрес-опитування студентів
	Практичне заняття 2.1		Усне опитування, навчальна дискусія, обговорення ситуаційного завдання
	Лекція 2.2		Лекція-візуалізація, експрес-опитування студентів
	Практичне заняття 2.2		Усне опитування, навчальна дискусія, доповідь з презентацією за тематикою самостійного вивчення дисципліни (гайд гри)
<p>Тема 1. Філософські концепції соціальних ігор Тема 2. Гра як від соціальної технології</p>	Самостійна робота		<ol style="list-style-type: none"> 1. Систематичний науковий феномен гри. 2. Німецька класична філософія о феномені гри. 3. Сприйняття гри 4. Умовами побудови оптимальних ігрових технологій, та принципи. 5. Ігрові технології. 6. Система ігри як соціальної технології. 7. Методи навчання та маніпуляції в грі як соціальній технології.
Розділ 2 «ДІЛОВІ ІГРИ ТА МЕТОДИКА ЇХ ПРОВЕДЕННЯ»			
<p>Тема 3. <i>Ділова гра: методика проведення</i> Знати: методика побудови та проведення ділової гри Вміти: організувати та проводити ділову гру Формування компетенцій: ЗК 11, ЗК 12, ЗК 13, СК 12 Результати навчання: ПРН 10, ПРН 18 Рекомендовані джерела: 1,2,7</p>	Лекція 3.1	5,5*	Лекція-візуалізація, експрес-опитування студентів
	Практичне заняття 3.1		Мозковий шторм, навчальна дискусія, обговорення ситуаційного завдання
	Лекція 3.2		Лекція-візуалізація, експрес-опитування студентів
	Практичне заняття 3.2		Усне опитування, навчальна дискусія, доповідь з презентацією за тематикою самостійного вивчення дисципліни (авторська ділова гра)
Тема 4. <i>Ділова гра: сутність, особливість, види</i>	Лекція 4.1	5,5*	Лекція-візуалізація, експрес-опитування студентів

<p>Знати: відмінності видів ділової гри, особливості їх використання при навчанні персоналу</p> <p>Вміти: конструювати сценарій ділової гри</p> <p>Формування компетенцій: ЗК 11, ЗК 12, ЗК 13, СК 12</p> <p>Результати навчання: ПРН 10, ПРН 18</p> <p>Рекомендовані джерела: 1,2,7</p>	Практичне заняття 4.1		Усне опитування, тестування, навчальна дискусія, обговорення ситуаційного завдання, побудова гайду ділової гри
	Лекція 4.2		Лекція-візуалізація, експрес-опитування студентів
	Практичне заняття 4.2		Усне опитування, навчальна дискусія, доповідь з презентацією за тематикою самостійного вивчення дисципліни
	Практичне заняття 4.3		Ділова гра за авторською розробкою
<p>Тема 3. Ділова гра: методика проведення</p> <p>Тема 4. Ділова гра: сутність, особливість, види</p>	Самостійна робота		<p>1.Непередбачуваність ділової гри.</p> <p>2.Мозковий штурм.</p> <p>3.Контроль малих робочих груп.</p> <p>4.Створення умов для реалізації потенціалу учасників. 5.Історія досліджень і розробок ділових ігор.</p> <p>6.Переваги ігрового методу.</p> <p>7.Конструювання гри.</p>
Розділ 3 «ІНОВАЦІЙНІ ІГРИ ТА МЕТОДИКА ЇХ ПРОВЕДЕННЯ»			
<p>Тема 5. Інноваційна гра як метод дослідження та як соціальна технологія</p> <p>Знати: особливості інноваційних ігор</p> <p>Вміти: конструювати сценарій інноваційної гри та проводити її у невеликих групах</p> <p>Формування компетенцій: ЗК 11, ЗК 12, ЗК 13, СК 12</p> <p>Результати навчання: ПРН 10, ПРН 18</p> <p>Рекомендовані джерела: 1,2,3,7</p>	Лекція 5.1	5,5*	Лекція-візуалізація, експрес-опитування студентів
	Практичне заняття 5.1		Усне опитування, тестування, навчальна дискусія, обговорення ситуаційного завдання
	Лекція 5.2		Лекція-візуалізація, експрес-опитування студентів
	Практичне заняття 5.2		Усне опитування, навчальна дискусія, доповідь з презентацією за тематикою самостійного вивчення дисципліни (інноваційна гра)
<p>Тема 6. Інноваційні ігри як метод управлінського консультування.</p> <p>Знати: принципи та умови проведення інноваційних ігор в різних організаціях</p> <p>Вміти: використовувати всі види та окремі елементи інноваційної гри для управлінського консультування</p> <p>Формування компетенцій: ЗК 11, ЗК 12, ЗК 13, СК 12</p> <p>Результати навчання: ПРН 10, ПРН 18</p> <p>Рекомендовані джерела: 1,4,5,7</p>	Лекція 6.1	5,5*	Лекція-візуалізація, експрес-опитування студентів
	Практичне заняття 6.1		Усне опитування, тестування, навчальна дискусія, проведення гри у невеликих групах
	Лекція 6.2		Лекція-візуалізація, експрес-опитування студентів
	Практичне заняття 6.2		Усне опитування, навчальна дискусія, доповідь з презентацією за тематикою самостійного вивчення дисципліни
<p>Тема 5. Інноваційна гра як метод дослідження та як соціальна технологія</p> <p>Тема 6. Інноваційні ігри як метод управлінського консультування</p>	Самостійна робота		<p>1.Методи розвитку і організації інноваційних ігор.</p> <p>2.Історія розвитку інноваційних ігор.</p> <p>3.Роздатковий матеріал до гри.</p> <p>4.Організаційно-діяльні ігри.</p> <p>5.Позиційний аналіз.</p> <p>6.Умови проведення гри.</p> <p>7.Схематизація.</p>

		8.Целепологание. 9.Нові методи проведення ігор.
МАТЕРІАЛЬНО-ТЕХНІЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ		
<ul style="list-style-type: none"> • Мультимедійний проектор; • Комп'ютерний клас для проведення практичних занять. 		
ІНФОРМАЦІЙНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Богданович В. Н. «Истории и метафоры в помощь ведущему тренинга». 2006.URL: http://www.dut.edu.ua/ua/lib/3/category/738/view/1641 2. Геллерт Манфред Все о командообразовании : руководство для тренеров : пер. с нем. / Манфред Геллерт, Клаус Новак М. : Вершина, 2006. 352 с. URL: http://www.dut.edu.ua/uploads/l_1639_64863533.pdf 3. Кипнис М. Апельсиновый тренинг 18. Игры и упражнения на знакомство. М.: Мировой жанр. 2016. 254 с.URL: http://www.dut.edu.ua/uploads/l_1640_89191929.pdf 4. Клименко О.Ю., Ятченко В.Ф.,Горпинич О.В., Москаленко Л.М., Труш М. С. Соціологія. Київ : ДУТ, 2020. 235 с. URL: http://www.dut.edu.ua/ua/lib/1/category/738 5. Шарипов Э., Кронин С. Режиссура социальных игр М.: КСП+, 2001. 320 с. URL: http://www.dut.edu.ua/uploads/l_1637_21479548.pdf 6. Шиян А.А. Теорія ігор: основи та застосування в економіці та менеджменті. Навчальний посібник. Вінниця: ВНТУ, 2009. 164 с. URL: http://www.dut.edu.ua/uploads/l_1465_75966459.pdf 7. Эрик Берн. «Игры, в которые играют люди (Психология человеческих взаимоотношений)».URL: http://www.dut.edu.ua/ua/lib/4/category/738/view/1638 		
ПОЛІТИКА КУРСУ («ПРАВИЛА ГРИ»)		
<ul style="list-style-type: none"> • Курс передбачає роботу в колективі. • Середовище в аудиторії є дружнім, творчим, відкритим до конструктивної критики. • Освоєння дисципліни передбачає обов'язкове відвідування лекцій і практичних занять, а також самостійну роботу. • Самостійна робота включає в себе теоретичне вивчення питань, що стосуються тем лекційних занять, які не ввійшли в теоретичний курс, або ж були розглянуті коротко, їх поглиблена проробка за рекомендованою літературою. • Усі завдання, передбачені програмою, мають бути виконані у встановлений термін. • Якщо студент відсутній з поважної причини, він презентує виконані завдання під час самостійної підготовки та консультації викладача. • Під час роботи над завданнями не допустимо порушення академічної доброчесності: при використанні Інтернет ресурсів та інших джерел інформації студент повинен вказати джерело, використане в ході виконання завдання. У разі виявлення факту плагіату студент отримує за завдання 0 балів. • Студент, який спізнився, вважається таким, що пропустив заняття з неповажної причини з виставленням 0 балів за заняття, і при цьому має право бути присутнім на занятті. • За використання телефонів і комп'ютерних засобів без дозволу викладача, порушення дисципліни студент видаляється з заняття, за заняття отримує 0 балів. 		
*КРИТЕРІЙ ТА МЕТОДИ ОЦІНЮВАННЯ		
Умовою допуску до підсумкового контролю є набрання студентом 30 балів у сукупності за всіма темами дисципліни		
Форми контролю	Види навчальної роботи	Оцінювання
ПОТОЧНИЙ КОНТРОЛЬ	<i>Робота на заняттях, у т.ч.:</i>	
	• присутність на заняттях (при пропусках занять з поважних причин допускається відпрацювання пройденого матеріалу)	за кожне відвідування 0,55 балу
	• участь у експрес-опитуванні	за кожну правильну відповідь 0,25 балу
	• доповідь з презентацією за тематикою самостійного вивчення дисципліни (оцінка залежить від повноти розкриття теми, якості інформації, самостійності та креативності матеріалу, якості презентації і доповіді), підготовка реферату	за кожну презентацію (реферат) максимум 3 бали
	• усне опитування, тестування, розробка та написання сценарію гри	за кожну правильну відповідь 0,5 балу
	• участь у навчальній дискусії, обговоренні ситуаційного завдання	за кожну правильну відповідь 2 бали

	• проведення та участь у діловій та інноваційній грі	за кожну участь 1 бал
РУБІЖНЕ ОЦІНЮВАННЯ (МОДУЛЬНИЙ КОНТРОЛЬ)	Модульний контроль № 1 «ЗАГАЛЬНІ ВИМОГИ, ЦІЛІ, МЕТОДОЛОГІЯ СОЦІАЛЬНИХ ІГОР»	максимальна оцінка – 10 балів
	Модульний контроль № 2 «ДІЛОВІ ІГРИ ТА МЕТОДИКА ЇХ ПРОВЕДЕННЯ»	максимальна оцінка – 10 балів
	Модульний контроль № 3 «ІНОВАЦІЙНІ ІГРИ ТА МЕТОДИКА ЇХ ПРОВЕДЕННЯ»	максимальна оцінка – 10 балів
Додаткова оцінка	Участь у наукових конференціях, підготовка наукових публікацій, участь у Всеукраїнських та Міжнародних конкурсах наукових студентських робіт за спеціальністю, створення кейсів тощо.	Звільняється від заліку
ПІДСУМКОВЕ ОЦІНЮВАННЯ Залік	Метою іспиту є контроль сформованості практичних навичок та професійних компетентностей, необхідних для виконання професійних обов'язків. Залік проходить у формі проведення самостійно (авторської) розробленої гри.	30 балів

ПІДСУМКОВА ОЦІНКА ЗА ДИСЦИПЛІНУ

бали	Критерії оцінювання	Рівень компетентності	Оцінка /затис в екзаменаційній відомості
90-100	Студент демонструє повні й міцні знання навчального матеріалу в обсязі, що відповідає робочій програмі дисципліни, правильно й обґрунтовано приймає необхідні рішення в різних нестандартних ситуаціях. Вміє реалізувати теоретичні положення дисципліни в практичних розрахунках, аналізувати та співставляти дані об'єктів діяльності фахівця на основі набутих з даної та суміжних дисциплін знань та умінь. Знає сучасні технології та методи розрахунків з даної дисципліни. За час навчання при проведенні практичних занять, при виконанні індивідуальних / контрольних завдань проявив вміння самостійно вирішувати поставлені завдання, активно включатись в дискусії, може відстоювати власну позицію в питаннях та рішеннях, що розглядаються. Зменшення 100-бальної оцінки може бути пов'язане з недостатнім розкриттям питань, що стосується дисципліни, яка вивчається, але виходить за рамки об'єму матеріалу, передбаченого робочою програмою, або студент проявляє невпевненість в тлумаченні теоретичних положень чи складних практичних завдань.	Високий Повністю забезпечує вимоги до знань, умінь і навичок, що викладені в робочій програмі дисципліни. Власні пропозиції студента в оцінках і вирішенні практичних задач підвищує його вміння використовувати знання, які він отримав при вивченні інших дисциплін, а також знання, набуті при самостійному поглибленому вивченні питань, що відносяться до дисципліни, яка вивчається.	Відмінно / Зараховано (А)
82-89	Студент демонструє гарні знання, добре володіє матеріалом, що відповідає робочій програмі дисципліни, робить на їх основі аналіз можливих ситуацій та вміє застосовувати теоретичні положення при вирішенні практичних задач, але допускає окремі неточності. Вміє самостійно виправляти допущені помилки, кількість яких є незначною. Знає сучасні технології та методи розрахунків з даної дисципліни. За час навчання при проведенні практичних занять, при виконанні індивідуальних / контрольних завдань та поясненні прийнятих рішень, дає вичерпні пояснення.	Достатній Забезпечує студенту самостійне вирішення основних практичних задач в умовах, коли вихідні дані в них змінюються порівняно з прикладами, що розглянуті при вивченні дисципліни	Добре / Зараховано (В)
8	Студент в загальному добре володіє матеріалом, знає основні положення матеріалу, що відповідає робочій програмі дисципліни, робить на їх основі аналіз можливих ситуацій та вміє застосовувати при вирішенні типових практичних завдань, але допускає окремі неточності. Вміє пояснити основні положення виконаних завдань та дати правильні відповіді при зміні	Достатній Конкретний рівень, за вивченим матеріалом робочої програми дисципліни. Додаткові питання про можливість	Добре / Зараховано (С)

	результату при заданій зміні вихідних параметрів. Помилки у відповідях/ рішеннях/ розрахунках не є системними. Знає характеристики основних положень, що мають визначальне значення при проведенні практичних занять, при виконанні індивідуальних / контрольних завдань та поясненні прийнятих рішень, в межах дисципліни, що вивчається.	використання теоретичних положень для практичного використання викликають утруднення.	
64-74	Студент засвоїв основний теоретичний матеріал, передбачений робочою програмою дисципліни, та розуміє постанову стандартних практичних завдань, має пропозиції щодо напрямку їх вирішень. Розуміє основні положення, що є визначальними в курсі, може вирішувати подібні завдання тим, що розглядалися з викладачем, але допускає значну кількість неточностей і грубих помилок, які може усувати за допомогою викладача.	Середній Забезпечує достатньо надійний рівень відтворення основних положень дисципліни	Задовільно / Зараховано (D)
60-63	Студент має певні знання, передбачені в робочій програмі дисципліни, володіє основними положеннями, що вивчаються на рівні, який визначається як мінімально допустимий. З використанням основних теоретичних положень, студент з труднощами пояснює правила вирішення практичних/розрахункових завдань дисципліни. Виконання практичних / індивідуальних / контрольних завдань значно формалізовано: є відповідність алгоритму, але відсутнє глибоке розуміння роботи та взаємозв'язків з іншими дисциплінами.	Середній Є мінімально допустимим у всіх складових навчальної програми з дисципліни	Задовільно / Зараховано (E)
35-59	Студент може відтворити окремі фрагменти з курсу. Незважаючи на те, що програму навчальної дисципліни студент виконав, працював він пасивно, його відповіді під час практичних робіт в більшості є невірними, необґрунтованими. Цілісність розуміння матеріалу з дисципліни у студента відсутня.	Низький Не забезпечує практичної реалізації задач, що формуються при вивченні дисципліни	Незадовільно з можливістю повторного складання) / Не зараховано (FX) <i>В залікову книжку не проставляється</i>
1-34	Студент повністю не виконав вимог робочої програми навчальної дисципліни. Його знання на підсумкових етапах навчання є фрагментарними. Студент не допущений до здачі заліку.	Незадовільний Студент не підготовлений до самостійного вирішення задач, які окреслює мета та завдання дисципліни	Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням / Не допущений (F) <i>В залікову книжку не проставляється</i>