

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Андрей Драгомирович Хлутков  
Должность: директор  
Дата подписания: 29.02.2024 17:45:48  
Уникальный программный ключ:  
880f7c07c583b07b775f6604a630281b13ca9fd2

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

**СЕВЕРО-ЗАПАДНЫЙ ИНСТИТУТ УПРАВЛЕНИЯ – ФИЛИАЛ РАНХиГС**

---

Кафедра социальных технологий

УТВЕРЖДЕНО  
Директор СЗИУ РАНХиГС  
А.Д.Хлутков  
Электронная подпись

**ПРОГРАММА МАГИСТРАТУРЫ  
«Социология политики и управления»**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
реализуемой без применения электронного (онлайн) курса**

**Б1.В.ДВ.01.01 «Игровое моделирование социально-политических  
процессов»**

39.04.01 Социология

очная

Год набора – 2022

Санкт-Петербург, 2022 г.

**Автор(ы)–составитель(и):** доктор политических наук, доцент, профессор кафедры социальных технологий И.А. Ветренко.

**Заведующий кафедрой социальных технологий,** доктор политических наук, доцент, профессор кафедры социальных технологий И.А. Ветренко.

**РПД Б1.В.ДВ.01.01 «Игровое моделирование социально-политических процессов»** одобрена на заседании кафедры социальных технологий.  
Протокол №9 от «27» июня 2022г.

## Содержание

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы .....	4
2. Объем и место дисциплины в структуре образовательной программы .....	5
3. Содержание и структура дисциплины .....	6
4. Материалы текущего контроля успеваемости обучающихся .....	11
5. Оценочные материалы промежуточной аттестации по дисциплине .....	16
6. Методические материалы по освоению дисциплины .....	20
7. Учебная литература и ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" .....	21
7.1. Основная литература .....	21
7.2. Дополнительная литература .....	21
7.3. Нормативные правовые документы и иная правовая информация .....	22
7.4. Интернет-ресурсы .....	22
7.5. Иные источники .....	23
8. Материально-техническая база, информационные технологии, программное обеспечение и информационные справочные системы .....	23

## 1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

1.1. Дисциплина Б1.В.ДВ.01.01 «Игровое моделирование социально-политических процессов» обеспечивает овладение следующими компетенциями с учетом этапа:

Таблица 1

Код компетенции	Наименование компетенции	Код компонента компетенции	Наименование компонента компетенции
ПК-1	Способен использовать углубленные специализированные теоретические знания, практические навыки и умения для организации научных и научно-прикладных исследований, учебного процесса, экспертной, аналитической и консалтинговой деятельности	ПК-1.1	Способен применять специализированные теоретические знания, практические умения для проведения прикладных исследований
ПК-5	Способен осваивать новые теории, модели, методы исследования, навыки разработки новых методических подходов с учетом целей и задач исследования	ПК – 5.1	Способен моделировать социально-политические процессы с использованием знаний игрового подхода, создавать модели и теории, способные разрешать проблемные управленческие ситуации

1.1. В результате освоения дисциплины Б1.В.ДВ.01.01 «Игровое моделирование социально-политических процессов» у студентов должны быть сформированы:

Таблица 2

ОТФ/ТФ (при наличии профстандарта)/ профессиональные действия	Код компонента компетенции	Результаты обучения
<i>(на основе результатов Форсайт-сессии по направлению 39.04.01 Социология. Проведена факультетом СТ СЗИУ РАНХиГС Протокол №1 от 09 ноября 2020г.)</i>	ПК –1.1.	<p><b>На уровне знаний:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- степени разработанности темы научно-исследовательской работы;</li> <li>- методики подбора научной литературы;</li> <li>- технологии проведения научных и научно-прикладных исследований</li> </ul> <p><b>На уровне умений:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- использовать основные социологические понятия и теории как инструмент</li> </ul>

<p>обладание навыками научно-исследовательской деятельности в отношении системы социальных и политических отношений, процессов и институтов, а также управлению, как основной составляющей.</p>		<p>социологического исследования;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- организовать и провести прикладное социологическое исследование;</li> <li>- умением провести онлайн исследования в социологии.</li> </ul> <p><b>На уровне навыков:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками организации и проведения научных и научно-прикладных исследований;</li> <li>- навыками проведения игрового моделирования социально-политических процессов;</li> <li>- использования современных социологических методов оценки персонала в организации.</li> </ul>
<p>умение осуществлять проектирование в социально-политической и управленческой деятельности (разработка проекта, его реализация, социологическое сопровождение каждого этапа).</p>	<p>ПК – 5.1</p>	<p><b>На уровне знаний:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- степени разработанности темы научно-исследовательской работы;</li> <li>- базовые методологические принципы, лежащие в основе научного познания;</li> <li>- технологии проведения научных и научно-прикладных исследований</li> </ul> <p><b>На уровне умений:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- использовать основные социологические понятия и теории как инструмент социологического исследования;</li> <li>- организовать и провести прикладное социологическое исследование;</li> <li>- адаптировать новые знания, идеи и результаты крупных исследований к специфике проводимого исследования.</li> </ul> <p><b>На уровне навыков:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- проведения игрового моделирования социально-политических процессов;</li> <li>- использования современных социологических методов оценки персонала в организации.</li> <li>- освоения нововведений в социологической исследовательской практике и в развитии знания.</li> </ul>

## 2. Объем и место дисциплины в структуре образовательной программы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетные единицы, 180 акад. часов, 135 астр. часов

Вид работы	Трудоемкость (в академ./астр. часах) очная формы обучения
Общая трудоемкость	180/135



Тема 1	Игра: понятие, виды, особенности игровой деятельности в политике	10	4		4		-	2	Деловая игра
Тема 2	Игровая составляющая современной шоу-политики	6	2		2		-	2	Устный опрос
Тема 3	Политическая доминанта игры	12	4		4		-	4	Устный опрос
Тема 4	Игра в современных политических действиях и кампаниях	8	2		2			4	Устный опрос
Тема 5	Возможности игровых методов в прикладных политических исследованиях	12	4		4			4	Игровые задания
Тема 6	Матричные методы и теория игр	8	2		2			4	Игровые задания
Тема 7	Имитационные и репрезентационные игры	12	4		4			4	
Тема 8	Метод «утопических игр»	8	2		2			4	Практические задания
Тема 9	Игровые технологии при разрешении политических конфликтов	12	4		4			4	Практические задания
Тема 10	Значение и роль игры в политических переговорах	10	2		4			4	Практические задания
Тема 11	Игровые практики в политическом консультировании	12	4		4			4	Игровые задания
Тема 12	Игровое моделирование социальных процессов: методы, специфика	10	2		4			4	Устный опрос
Тема 13	Игровое моделирование изменений и политических реформ	12	4			4		4	Деловая игра
Тема 14	Социальные и политические технологии в контексте игрового моделирования.	10	2				4	4	Устный опрос

<b>Консультации</b>				2					
<b>Промежуточная аттестация</b>									<b>экзамен</b>
<b>Контроль</b>		36/27							
<b>Всего (акад.час./астр.час)</b>		180/13 5	42/31.5	2/1 ,5	40/3 0	4***		52/39	

Используемые сокращения:

Л- занятия лекционного типа (лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации педагогическими работниками организации и (или) лицами, привлекаемыми организацией к реализации образовательных программ на иных условиях, обучающимся);

ЛР- лабораторные работы (вид занятий семинарского типа);

ПЗ- практические занятия (виды занятий семинарского типа за исключением лабораторных работ);

КСР- индивидуальная работа обучающихся с педагогическими работниками организации и (или) лицами, привлекаемыми организацией к реализации образовательных программ на иных условиях (в том числе индивидуальные консультации);

ДОТ- занятия, проводимые с применением дистанционных образовательных технологий, в том числе с применением виртуальных аналогов профессиональной деятельности;

СРО- самостоятельная работа, осуществляемая без участия педагогических работников организации и (или) лиц, привлекаемых организацией к реализации образовательных программ на иных условиях.

*Примечание:*

\*\* - формы промежуточной аттестации: экзамен (Экз).

8\*\*\*- практическая подготовка. Проводится в ИАЦ «Русская мечта» СЗИУ РАНХиГС

\*При реализации дисциплины с использованием ДОТ преподаватель самостоятельно адаптирует форму текущего контроля, указанного в таблице, к системе дистанционного обучения .

Доступ к системе дистанционных образовательных технологий осуществляется каждым обучающимся самостоятельно с любого устройства, и том числе на портале: <https://sziu-de.ranepa.ru/>. Пароль и логин к личному кабинету / профилю предоставляется студенту в деканате.

### 3.2.Содержание дисциплины

#### **Тема 1. Игра: понятие, виды, особенности игровой деятельности в политике.**

Типы социальной активности: деятельность, мыследеятельность, игра. Руководство, организация, управление (РОУ) – основные функции распоряжения ресурсами. Дефинизация игры в политической науке. Социологизаторский, биологизаторский и эволюционный подходы к определению природы и статуса игры. Возможности и ограничения игры в политике. Виды игровых практик в политических действиях.

#### **Тема 2. Игровая составляющая современной шоу-политики.**

Шоу-политика как элемент политической игры. Общие черты между шоу и политикой: зрелищность и иллюзионистичность, интерактивность, презентационность, манипулятивность и маркетинговая прагматичность, карнавальность, гедонистичность, звездность. 4 фазы формирования политического шоу: постановочное стратегическое проектирование, перформанс, "Послевкусие": отклики, воспоминания и вторичные образы шоу, интеграция в семиосферу макрокультуры: запечатление на текстовых и электронных носителях с последующим цитированием и тиражированием.

#### **Тема 3: Политическая доминанта игры.**



Обязательные составляющие игры: игре должна быть детерминанта, выраженная в правилах и условиях, все игроки должны иметь равные шансы на выигрыш и проигрыш, обязательно должна существовать неопределённость в отношении результатов. Игры в тоталитарном и демократическом обществе. Их специфика и возможности.

"Политическое поле — игровое поле". Субъекты политических игр и их характеристика.

#### **Тема 4: Игра в современных политических действиях и кампаниях.**

Предпосылки развития игры как самостоятельной политической технологии: историческое развитие института власти; формирование манипулятивных технологий управления поведением индивидов и масс.

Виды социального действия по М. Веберу: целерациональное, ценностно-рациональное, аффективное и традиционное и место игры в них.

Игра политическая и игра в политику в современных избирательных кампаниях. Игровой элемент в системе государственного властвования.

#### **Тема 5: Возможности игровых методов в прикладных политических исследованиях.**

Метод игрового моделирования и его специфика. Методологическая ценность игрового моделирования политических процессов. Особенности игрового моделирования политических процессов: возможности и ограничения. Классификация игровых моделей по критериям.

Возможности и история становления. Матричные методы и теория игр. Имитационные и репрезентационные игры. Метод мозговой атаки. «Жест отношения». «Рынок идей». Методика ДОО. Метод 635. Метод «утопических игр». Метаплан. Синектика. Метод групповой работы.

#### **Тема 6: Матричные методы и теория игр**

Матрицы как аналоговые модели. Матричный метод - несколько альтернативных вариантов решения, эффективность каждого из которых зависит дополнительных обстоятельств. Платежная матрица для определения выигрыша или проигрыша (т.е. платеж). Анализ ситуаций из теории лоббизма по матричному методу.

Понятие Теория игр как совокупности математических методов анализа и оценки конфликтных ситуаций. Содержание теории игр: установление принципов оптимального поведения в условиях неопределенности (конфликта), доказательство существования решений, удовлетворяющих этим принципам, указание алгоритмов нахождения решений, их реализация.

Модели теории игр при описании следующих ситуаций: экономические, правовые, классовые, военные конфликты, взаимодействие человека с природой.

#### **Тема 7. Имитационные и репрезентационные игры.**

Определение и компоненты имитационной игры. Принципы и этапы построения имитационных и репрезентационных игр. Типология имитационных игр. Имитационные и репрезентационные игры: общее и особенное. Организационно-деятельностные и инновационные игры в политическом управлении.

#### **Тема 8. Метод «утопических игр»**

Рассмотрение известных игровых моделей «Дилемма узника», «Цыпленок», «Охота на оленя», «Страховка», «Тупик».

#### **Тема 9. Игровые технологии при разрешении политических конфликтов**

Сущность политических конфликтов, причины их возникновения, типы, специфику и отличия от других видов социальных конфликтов, а также возможности их разрешения и урегулирования.

Применения игр при решении политических конфликтов. Теории игр в исследованиях Н. Ховарда, Дж. Нэша, Н. Фрэзера, К. Хайпеля, М. Килгорума.

### **Тема 10. Значение и роль игры в политических переговорах**

Возможности игры в политических переговорах. Применение математической теории игр, теории метаигр, а также игрового моделирования при выборе стратегии переговорного процесса.

Рациональный исход политических переговоров для двух сторон по вопросу дележа территорий. Игроки предлагают (по очереди) дележ территории на две части, причем другой игрок может сначала только отказаться или только принять предложение. Поскольку подобного рода переговоры могут продолжаться бесконечно, при помощи игрового моделирования мы определяем оптимальный выход из него для всех участников. Создание идеальных игровых моделей поведения в политических переговорах. Тридцать шесть известных китайских стратегем (игр).

### **Тема 11. Игровые практики в политическом консультировании**

Определение политического консультирования с позиций практически значимого профессионального направления в политической науке.

Виды политического консультирования:

- внутреннее консультирование;
- внешнее консультирование.

Содержание различных типов политического консультирования: информационно-аналитическое, имиджмейкинг, проектирование политических кампаний, подготовка и проведение информационных кампаний, организационно-управленческие услуги, обучение-консультирование.

Игровое консультирование. Игровые формы политконсалтинга: имитационные, которые имитируют абстрактную ситуацию, внешне похожую на ситуацию, сложившуюся на практике, и организационно-деятельностные, моделирующие именно те обстоятельства, которые имеют место в данной ситуации и обладают проблемным характером и динамикой развития.

### **Тема 12. Игровое моделирование социальных процессов: методы, специфика**

Структура и виды социальных процессов. Особенности игрового моделирования социальных процессов. Виды построения моделей под социальные процессы. Методы моделирования социальных процессов.

### **Тема 13. Игровое моделирование изменений и политических реформ**

Политические изменения и их виды. Политическая модернизация и политическая трансформация как виды политических процессов. Политическая реформа, как вид изменений. Виды политических реформ. Особенности моделирования политических реформ. Удачные практики игрового моделирования политических реформ.

### **Тема 14. Социальные и политические технологии в контексте игрового моделирования.**

Использование игр в социологических методах исследования. Качественные методы в социально-политических исследованиях. Возможности и ограничения количественных и качественных методов. Прогностические возможности. Виды и области применения качественных методов. Метод фокус-групп. Теоретические аспекты, организация, проведение, отчетность. Применение проективных методик.

#### 4. Материалы текущего контроля успеваемости обучающихся

4.1. В ходе реализации дисциплины используются следующие методы текущего контроля успеваемости обучающихся:

№ п/п	Наименование тем и/или разделов	Форма текущего контроля успеваемости*, промежуточной аттестации
Тема 1	Игра: понятие, виды, особенности игровой деятельности в политике	Деловая игра
Тема 2	Игровая составляющая современной шоу-политики	Устный опрос
Тема 3	Политическая доминанта игры	Устный опрос
Тема 4	Игра в современных политических действиях и кампаниях	Устный опрос
Тема 5	Возможности игровых методов в прикладных политических исследованиях	Игровые задания
Тема 6	Матричные методы и теория игр	Игровые задания
Тема 7	Имитационные и репрезентационные игры	
Тема 8	Метод «утопических игр»	Практические задания
Тема 9	Игровые технологии при разрешении политических конфликтов	Практические задания
Тема 10	Значение и роль игры в политических переговорах	Практические задания
Тема 11	Игровые практики в политическом консультировании	Игровые задания
Тема 12	Игровое моделирование социальных процессов: методы, специфика	Устный опрос
Тема 13	Игровое моделирование изменений и политических реформ	Деловая игра

Тема 14	Социальные и политические технологии в контексте игрового моделирования.	Устный опрос
---------	--	--------------

#### 4.2. Типовые материалы текущего контроля успеваемости обучающихся

##### **Тема 1. Игра: понятие, виды, особенности игровой деятельности в политике Деловая игра «Диагностика интеллекта»**

Литература для изучения:

1. Кавтарадзе Д. Н. Обучение игре. – М.: Наука, 2008. – 210 с.
2. Левада Ю. А. Игровые структуры в системах социального действия // Системные исследования. – М., 2004. С.273-293.
3. Макаревич В. Н. Игропатика, методологи: "незримое общество" выходит из подполья // Соц. исследования. 2002. №7. С. 46-67.

##### **Тема 2. Игровая составляющая современной шоу-политики.**

###### **Примерные вопросы устного опроса**

Шоу-политика как элемент политической игры. Общие черты между шоу и политикой: зрелищность и иллюзионистичность, интерактивность, презентационность, манипулятивность и маркетинговая прагматичность, карнавальность, гедонистичность, звездность. 4 фазы формирования политического шоу: постановочное стратегическое проектирование, перформанс, "Послевкусие": отклики, воспоминания и вторичные образы шоу, интеграция в семиосферу макрокультуры: запечатление на текстовых и электронных носителях с последующим цитированием и тиражированием.

**Интерактивное занятие «Представление политического шоу» - 2 часа.** На основе прочтения рекомендованной литературы к семинарскому заданию магистранты изучают составляющие политического шоу и затем в соответствии с освоенным алгоритмом проектируют и представляют свое политическое шоу в виде дебатов, съезда партии и других.

##### **Тема 3: Политическая доминанта игры.**

###### **Примерные вопросы устного опроса**

Обязательные составляющие игры: игровая детерминанта, выраженная в правилах и условиях, равные шансы на выигрыш и проигрыш, неопределённость в отношении результатов. Игры в тоталитарном и демократическом обществе. Их специфика и возможности.

"Политическое поле — игровое поле". Субъекты политических игр и их характеристика.

**Занятие в интерактивной форме. Написание Эссе по работе П. Бурдые** Бурдые П. Дух государства: генезис и структура бюрократического поля // Поэтика и политика: сборник статей. – СПб., 1999.

Эссе – творческая работа небольшого объема (5–7 страниц через полтора интервала, кегель 12 при шрифте Times New Roman) и свободной композиции, выражающая индивидуальные впечатления и соображения по конкретному поводу или вопросу и заведомо не претендующая на исчерпывающую трактовку предмета. Как правило, эссе предполагает субъективно окрашенное изложение мысли, позиции и может иметь

научный или публицистический характер. Эссеистический стиль отличает образность и установка на разговорную интонацию и лексику.

Домашнее задание магистрантам и рекомендации по его выполнению выдаются преподавателем на занятиях.

#### **Тема 4: Игра в современных политических действиях и кампаниях.**

##### **Примерные вопросы устного опроса**

Предпосылки развития игры как самостоятельной политической технологии: историческое развитие института власти; формирование манипулятивных технологий управления поведением индивидов и масс.

Виды социального действия по М. Веберу: целерациональное, ценностно-рациональное, аффективное и традиционное и место игры в них.

Игра политическая и игра в политику в современных избирательных кампаниях. Игровой элемент в системе государственного властвования.

#### **Тема 5. Возможности игровых методов в прикладных политических исследованиях**

**Интерактивное занятие** анализ игровых компонентов избирательной кампании И.М. Зуги на выборах мэра г. Омска в 2010 г.

Формат проведения – круглый стол.

Необходимо предварительно изучить следующие источники:

Бизнес курс, №8(335) от 10.03.2010 г.Омск

<http://www.vybor-naroda.org/>

<http://www.kommersant.ru/>

#### **Тема 6: Матричные методы и теория игр**

**Интерактивное занятие** анализ игр «дилемма узника», «модель цыпленка».

**Бихевиоралистская теория и теория игр.**

**Интерактивное занятие:** рассмотрим дилемму узника на таком примере: политического деятеля А пригласили дать интервью одной из самых популярных телевизионных программ, которую с интересом смотрит вся страна. Это интервью будет показано через день после записи, однако оно хорошо разрекламировано и о нем уже знает большинство населения, в том числе и главный политический противник А — политик Б. Их обостренные отношения не являются секретом, и поэтому Б имеет все основания думать, что А попытается скомпрометировать его перед населением. Однако Б не сможет узнать, что скажет А во время записи. В то же время А не обладает возможностью внести в передачу коррективы после посещения телестудии. Проигрываем все ситуации.

#### **Тема 7. Имитационные и репрезентационные игры.**

##### **Примерные вопросы устного опроса**

Определение и компоненты имитационной игры. Принципы и этапы построения имитационных и репрезентационных игр. Типология имитационных игр. Имитационные и репрезентационные игры: общее и особенное. Организационно-деятельностные и инновационные игры в политическом управлении.

#### **Тема 8. Метод «утопических игр»**

##### **Практическое занятие.**

Группа из 15-20 человек разбивается на три-четыре подгруппы. Консультант помогает определить интересующую всех проблем и предлагает в шуточной форме пофантазировать о том, как ее можно решить. Каждый участник в своей микрогруппе спонтанно высказывает любые, самые утопические идеи и фантастические предложения.

Чем неожиданнее и «безумнее» идея, тем лучше. Время подачи идей - около двадцати минут.

Затем проводится общее обсуждение полученных идей в форме дискуссии между микрогруппами. Идеи разбиваются на два класса: «утопии» и «антиутопии» - то есть образы желательного и нежелательного будущего. При обсуждении первые дополняются факторами, мешающими осуществить эти фантастические замыслы; вторые - описанием причин, которые к ним ведут. Причины и препятствующие факторы распределяются участниками по степени их значимости.

При проведении итогов дискуссии между группами используются такие критерии, как смелость идей, их перспективность и чувство юмора.

### **Тема 9. Игровые технологии при разрешении политических конфликтов Игровой анализ Кубинского конфликта 1962г.**

Алгоритм для игрового анализа политических конфликтов включает в себя следующие этапы:

- выявление истории конфликта, определение возможных вариантов ходов (действий) и обозначение временной точки для игрового анализа;
- выявление подлинных участников конфликта (игроков);
- просчет возможности исходов, основанный на рациональной обработке выявленных на первом этапе возможных действий и субъективном анализе;
- определение всех предпочтений игроков, составление векторов предпочтений;
- определение стабильности всех исходов для каждого игрока;
- вычисление множества решений, т. е. точек стабильности и равновесия для каждого игрока и общих для всех;
- определение наиболее вероятного решения из образовавшихся.

### **Тема 10. Значение и роль игры в политических переговорах**

#### **Практическое занятие**

Тридцать шесть известных китайских стратагем (игр) мы разделили на шесть групп в зависимости от той цели, которую они помогают достичь в рамках политических переговоров:

- имитационные игры, т. е. своего рода создание иллюзорной действительности. К примеру, «Из ничего сотворить нечто», «Притвориться глупцом не теряя головы», «Украсить сухое дерево искусственными цветами»;
- маскирующие игры, их цель – делать имеющиеся обстоятельства делаются скрытыми от другой стороны, например: «Обмануть императора, чтобы он переплыл море», «На востоке поднимать шум, на западе нападать», «Скрывать за улыбкой кинжал»;
- дезинформирующие игры – о том, что на самом деле неизвестно, сообщается как об известном факте. Примером могут служить игровые модели «Бить по траве, чтобы вспугнуть змею», «Грозить софоре, указывая на тутовое дерево»;
- выгодные игры – своевременно используются активно вызванные или случайно создавшиеся условия. Удачным примером могут быть игры «Грабить во время пожара», «В покое ожидать утомленного врага»;
- игры-уходы, т. е. уклонение от неблагоприятных обстоятельств, например: «Золотая цикада сбрасывает чешую», «Сливовое дерево засыхает вместо персикового»;
- смешанные игры – одну и ту же игровую ситуацию можно отнести к различным видам игр. К примеру, те игры, которые направлены на утаивание, всегда сопровождаются имитацией.

Необходимо рассмотреть каждую группу стратагем и предложить свои примеры проведения политических переговоров по данным стратегиям.

### **Тема 11. Игровые практики в политическом консультировании**

**Интерактивное занятие по теме 11:** выявление плюсов и минусов игровой формы политического консультирования в формате деловой игры: «Политический коучинг»

### **Тема 12. Игровое моделирование социальных процессов: методы, специфика Примерные вопросы устного опроса**

Структура и виды социальных процессов. Особенности игрового моделирования социальных процессов. Виды построения моделей под социальные процессы. Методы моделирования социальных процессов.

### **Тема 13. Игровое моделирование изменений и политических реформ Деловая игра по теме 13:**

**1 Тема (проблема) «Избирательные технологии и электоральное поведение».**  
Цель игры – активизация познавательной деятельности, закрепление знаний, полученных в ходе изучения темы: «Политическое поведение и политическое участие», повышение политической, социальной активности студентов.

Задачи: активизация творческого процесса, совершенствование коммуникативных умений и культуры общения, выработка умения работать в группах, самореализация личности студента в ходе проигрывании ролей, повышения интереса к избирательным процессам, как региона, так и современной России в целом.

#### **2 Концепция игры**

Совместная деятельность группы обучающихся и преподавателя под управлением преподавателя с целью решения учебных и профессионально-ориентированных задач путем игрового моделирования реальной проблемной ситуации. Позволяет оценивать умение анализировать и решать типичные профессиональные задачи.

В данной игре моделируется деятельность лидеров и активистов партии, избирательной комиссии, независимой прессы, международных избирателей и избирателей. Рассматриваются цели и механизмы проведения избирательной кампании, показаны закономерные действия участников предвыборной кампании, дня голосования и подведение итогов избирательного процесса.

Условия игры: имитируются условия проведения избирательного процесса от дня регистрации партийных лидеров в избирательной комиссии, проведения дня голосования до дня подведения итогов голосования и объявления победителей.

**3 Роли:** независимая пресса; избирательная комиссия; международные наблюдатели; лидеры и представители партий; избиратели.

#### **4 Ожидаемый результат (ы)**

Проявление умения работать в команде: активная внутригрупповая и межгрупповая деятельность; формирование установки на активные самостоятельные действия, координируемые общегрупповой задачей; развитие представления о профессионально значимых качествах и стимулирование профессионального саморазвития.

Повышение политической, социальной активности студентов, сознание участниками игры необходимости участия в избирательных процессах, как региона, так и современной России в целом.

### **Тема 14. Социальные и политические технологии в контексте игрового моделирования.**

#### **Примерные вопросы устного опроса**

Использование игр в социологических методов исследования. Качественные методы в социально-политических исследованиях. Возможности и ограничения количественных и качественных методов. Прогностические возможности. Виды и области применения

качественных методов. Метод фокус-групп. Теоретические аспекты, организация, проведение, отчетность. Применение проективных методик.

## 5.Оценочные материалы промежуточной аттестации по дисциплине

**5.1. Экзамен** проводится с применением следующих методов (средств): в устной форме по вопросам.

При реализации промежуточной аттестации в ЭО/ДОТ могут быть использованы следующие формы:

1. Устно в ДОТ - в форме устного ответа на теоретические вопросы и решения задачи (кейса).
2. Письменно в СДО с прокторингом - в форме письменного ответа на теоретические вопросы и решения задачи (кейса).

## 5.2. Оценочные материалы промежуточной аттестации

Таблица 6

Компонент компетенции	Промежуточный/ключевой индикатор оценивания	Критерий оценивания
ПК-1.1	Использует специализированные теоретические знания, практические умения для проведения прикладных исследований	Моделирует социально-политические процессы с использованием знаний игрового подхода, создает модели и теории, способные разрешать проблемные управленческие ситуации Владеет методикой межличностного делового общения на русском и иностранном языках, с применением профессиональных языковых форм, средств и современных коммуникативных технологий. Аргументированно и конструктивно отстаивает свои позиции и идеи в академических и профессиональных дискуссиях на государственном языке РФ и иностранном языке
ПК – 5.1	Моделирует социально-политические процессы с использованием знаний игрового подхода, создает модели и теории, способные разрешать проблемные управленческие ситуации	Правильно сформирована методология анализа социальных общностей, институтов и процессов, общественного мнения, специфических методов исследования социально-структурных процессов



## **Типовые оценочные средства промежуточной аттестации** **Примерные вопросы к экзамену:**

### **При ответе на указанные вопросы:**

необходимо изложить теоретические основы по данной теме (дать ключевые определения, назвать основоположников, основные первоисточники в литературе, проследить взаимосвязь основных понятий дисциплины в их значении для приобретаемой профессии), продемонстрировать знание специальной литературы по данной теме; раскрыть сущности проблемы; рассмотреть различные точки зрения по вопросу; выделить проблемные области; сформулировать собственную точку зрения; аргументировать свой ответ и привести примеры, пользуясь литературным языком, с использованием современных научных терминов.

1. Дефиниция игры в контексте политической науке.
2. Виды игр: классификация по различным основаниям.
3. Исторические этапы формирования научного интереса к игре как к социально-политической технологии.
4. Теории природы игровой деятельности.
5. Шоу-политика: понятие, признаки.
6. Политическая игра в контексте шоу-политики.
7. Элементы шоу политики в избирательных кампаниях.
8. Игра как метод изучения политических процессов.
9. Игровое моделирование политических процессов: плюсы, минусы.
10. Игровой анализ политических конфликтов.
11. Анализ содержания работы А. Дегтярева, Д. Дегтярева «Теория игр и международные отношения».
12. Игра политическая и игра в политику в современных избирательных кампаниях.
13. Игра как способ формирования эффективной команды в политическом управлении.
14. Виды тимбилдинга.
15. Интеллектуальный тимбилдинг и его возможности.
16. Веревочный тимбилдинг и сферы его применения.
17. Игра в современной культуре.
18. Анализ содержания работы Й. Хейзеннга «Человек играющий».
19. Анализ содержания работы Э. Берна «Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры».
20. Различия между игрой и манипуляцией.
21. Организационно-деятельностные игры: понятие, виды, применение.
22. Математическая теория игр и ее применение в психологии.

23. Анализ классических игровых моделей.
24. Моделирование социальных процессов и его особенности.
25. Игра в социологических методах исследования.

### **Типовые оценочные средства с применением СДО**

Для успешного прохождения промежуточной аттестации учащемуся рекомендуется ознакомиться с литературой, размещенной в разделе 7, и материалами, выложенными в ДОТ.

При проведении экзамена в устной или письменной форме с применением ДОТ структура билета и типовые оценочные средства соответствуют п.5 (см. выше).

### **Шкала оценивания**

Экзамен проводится в период сессии в соответствии с текущим графиком учебного процесса, утвержденным в соответствии с установленным в СЗИУ порядком. Продолжительность экзамена для каждого студента не может превышать четырех академических часов. Экзамен не может начинаться ранее 9.00 часов и заканчиваться позднее 21.00 часа. Экзамен проводится в аудитории, в которую запускаются одновременно не более 5 человек. Время на подготовку ответов по билету каждому обучающемуся отводится 30 минут. При явке на зачет обучающийся должен иметь при себе зачетную книжку. Во время Экзамена обучающиеся по решению преподавателя могут пользоваться учебной программой дисциплины и справочной литературой.

Оценка результатов производится на основе Положения о текущем контроле успеваемости обучающихся и промежуточной аттестации обучающихся по образовательным программам среднего профессионального и высшего образования в федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации», утвержденного Приказом Ректора РАНХиГС при Президенте РФ от 30.01.2018 г. № 02-66 (п.10 раздела 3 (первый абзац) и п.11), а также Решения Ученого совета Северо-западного института управления РАНХиГС при Президенте РФ от 19.06.2018, протокол № 11.

### **ОТЛИЧНО**

Обучающийся показывает высокий уровень компетентности, знания программного материала, учебной литературы, раскрывает и анализирует проблему с точки зрения различных авторов. Обучающийся показывает не только высокий уровень теоретических знаний, но и видит междисциплинарные связи. Профессионально, грамотно, последовательно, хорошим языком четко излагает материал, аргументированно формулирует выводы. Знает в рамках требований к направлению и профилю подготовки нормативную и практическую базу. На вопросы отвечает кратко, аргументировано, уверенно, по существу. Способен принимать быстрые и нестандартные решения.

Нестандартное (многоплановое) решение ситуационной задачи (кейса)

### **ХОРОШО**

Обучающийся показывает достаточный уровень компетентности, знания материалов занятий, учебной и методической литературы, нормативов и практики его применения.

Уверенно и профессионально, грамотным языком, ясно, четко и понятно излагает состояние и суть вопроса. Знает теоретическую и практическую базу, но при ответе допускает несущественные погрешности. Обучающийся показывает достаточный уровень профессиональных знаний, свободно оперирует понятиями, методами оценки принятия решений, имеет представление: о междисциплинарных связях, увязывает знания, полученные при изучении различных дисциплин, умеет анализировать практические ситуации, но допускает некоторые погрешности. Ответ построен логично, материал излагается хорошим языком, привлекается информативный и иллюстрированный материал, но при ответе допускает незначительные ошибки, неточности по названным критериям, которые не искажают сути ответа;

### **УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО**

Обучающийся показывает слабое знание материалов занятий, отсутствует должная связь между анализом, аргументацией и выводами. На поставленные вопросы отвечает неуверенно, допускает погрешности. Обучающийся владеет практическими навыками, привлекает иллюстративный материал, но чувствует себя неуверенно при анализе междисциплинарных связей. В ответе не всегда присутствует логика, аргументы привлекаются недостаточно веские. На поставленные вопросы затрудняется с ответами, показывает недостаточно глубокие знания.

### **НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО**

Обучающийся показывает слабые знания материалов занятий, учебной литературы, теории и практики применения изучаемого вопроса, низкий уровень компетентности, неуверенное изложение вопроса. Обучающийся показывает слабый уровень профессиональных знаний, затрудняется при анализе практических ситуаций. Не может привести примеры из реальной практики. Неуверенно и логически непоследовательно излагает материал. Неправильно отвечает на вопросы или затрудняется с ответом.

### **При проведении промежуточной аттестации в СДО**

Промежуточная аттестация проводится в период сессии в соответствии с текущим графиком учебного процесса и расписанием, утвержденными в соответствии с установленным в СЗИУ порядком.

Чтобы пройти промежуточную аттестацию с прокторингом, студенту нужно:

- за 15 минут до начала промежуточной аттестации включить компьютер, чтобы зарегистрироваться в системе,
  - проверить оборудование и убедиться, что связь с удаленным портом установлена.
  - включить видеотрансляцию и разрешить системе вести запись с экрана
  - пройти верификацию личности, показав документы на веб-камеру (паспорт и зачетную книжку студента), при этом должно быть достаточное освещение.
  - при необходимости показать рабочий стол и комнату.
- После регистрации всех присутствующих проктор открывает проведение промежуточной аттестации.

Во время промежуточной аттестации можно пользоваться рукописными конспектами с лекциями.

При этом запрещено:

- ходить по вкладкам в браузере
- сидеть в наушниках
- пользоваться подсказками 3-х лиц и шпаргалками
- звонить по телефону и уходить без предупреждения

При любом нарушении проверяющий пишет замечание. А если грубых нарушений было несколько или студент не реагирует на предупреждения — проктор может прервать промежуточную аттестацию досрочно или прекратить проведение аттестации для нарушителя.

Продолжительность промежуточной аттестации для каждого студента не может превышать четырех академических часов. Аттестация не может начинаться ранее 9.00 часов и заканчиваться позднее 21.00 часа.

На выполнение заданий отводится максимально 30 минут. Отлучаться в процессе выполнения заданий можно не более, чем на 2-3 минуты, заранее предупредив проктора.

В случае невыхода студента на связь в течение более чем 15 минут с начала проведения контрольного мероприятия он считается неявившимся, за исключением случаев, признанных руководителем структурного подразделения уважительными (в данном случае студенту предоставляется право пройти испытание в другой день в рамках срока, установленного преподавателем до окончания текущей промежуточной аттестации). Студент должен представить в структурное подразделение документ, подтверждающий уважительную причину невыхода его на связь в день проведения испытания по расписанию (болезнь, стихийное бедствие, отсутствие электричества и иные случаи, признанные руководителем структурного подразделения уважительными).

В случае сбоев в работе оборудования или канала связи (основного и альтернативного) на протяжении более 15 минут со стороны преподавателя, либо со стороны студента, преподаватель оставляет за собой право отменить проведение испытания, о чем преподавателем составляется акт. Данное обстоятельство считается уважительной причиной несвоевременной сдачи контрольных мероприятий. Студентам предоставляется возможность пройти испытания в другой день до окончания текущей промежуточной аттестации. О дате и времени проведения мероприятия, сообщается отдельно через СЭО Института.

#### **При проведении промежуточной аттестации в СДО в форме устного или письменного ответа**

На подготовку студентам выделяется время в соответствии с объявленным в начале промежуточной аттестации регламентом. Во время подготовки все студенты должны находиться в поле включенных камер их ноутбуков, компьютеров или смартфонов. Для визуального контроля за ходом подготовки допустимо привлекать других преподавателей кафедры, работников деканата или проводить промежуточную аттестацию по подгруппам, численностью не более 9 человек.

По окончании времени, отведенного на подготовку:

- в случае проведения промежуточной аттестации в устной форме студенты начинают отвечать с соблюдением установленной преподавателем очередности и отвечают на дополнительные вопросы; оценка объявляется по завершении ответов на дополнительные вопросы;

- в случае проведения промежуточной аттестации в письменной форме письменная работа набирается студентами на компьютере в текстовом редакторе или записывается от руки; по завершении студенты сохраняют работу в электронном формате, указывая в наименовании файла свою фамилию; файл размещается в Moodle или в чате видеоконференции;

При проведении промежуточной аттестации в ДОТ в форме устного ответа на теоретические вопросы и решения задачи (кейса) – оценка сообщается экзаменуемому по завершению ответа.

При проведении промежуточной аттестации в ДОТ в форме письменного ответа на теоретические вопросы и решения задачи (кейса) – в течение 24 часов преподаватель проверяет работы, выставляет оценки и доводит информацию до студентов.

### **6. Методические материалы по освоению дисциплины**

Подготовка к занятиям должна носить систематический характер. Это позволит обучающемуся в полном объеме выполнить все требования преподавателя. Обучающимся рекомендуется изучать как основную, так и дополнительную литературу, а также знакомиться с Интернет-источниками (список приведен в рабочей программе по дисциплине).

Подготовка обучающихся к опросу предполагает изучение в соответствии тематикой дисциплины основной/ дополнительной литературы, нормативных документов, Интернет-ресурсов.

#### **Методические указания по подготовке к опросу**

Подготовка к занятиям должна носить систематический характер. Это позволит

обучающемуся в полном объеме выполнить все требования преподавателя. Обучающимся рекомендуется изучать как основную, так и дополнительную литературу, а также знакомиться с Интернет-источниками (список приведен в рабочей программе по дисциплине).

Подготовка обучающихся к опросу предполагает изучение в соответствии тематикой дисциплины основной/ дополнительной литературы, нормативных документов, интернет-ресурсов.

### **Методические рекомендации по защите кейсов и игровых заданий:**

Кейсы – это проблемные ситуации, специально разработанные на основе фактического материала для оценки умений и навыков обучающихся.

Цель метода применения кейсов -научить обучающихся, анализировать проблемную ситуацию, возникшую при конкретном положении дел, и выработать наиболее рациональное решение; научить работать с информационными источниками, перерабатывать и анализировать их.

На знакомство и решение кейса обучающемуся отводится 30 мин. Обучающийся знакомится с материалом кейса. Осмысливает ситуацию. Если необходимо, собирает необходимую информацию по ситуации. Рассматривает альтернативы решения проблемы и находит ее верное или оптимальное решение. Обучающийся презентует (защищает) свое решение. Преподаватель оценивает качество выполнения задания по критериям: диагностики проблемы, качества предложений и рекомендаций по решению кейса, качества изложения материала.

## **7. Учебная литература и ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"**

### **7.1. Основная литература**

1. Федорова, М. А. Теория игр : учебно-методическое пособие / М. А. Федорова. — Москва : Издательский дом «Дело» РАНХиГС, 2018. — 122 с. - ISBN 973-5-7749-1320-6. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1085556>
2. Челноков, А. Ю. Теория игр : учебник и практикум для вузов / А. Ю. Челноков. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 223 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-00233-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait-ru.idp.nwipa.ru/bcode/489321>
3. Шагин, В. Л. Теория игр : учебник и практикум / В. Л. Шагин. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2018. — 223 с. — (Авторский учебник). — ISBN 978-5-534-03263-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/413168>

### **7.2. Дополнительная литература**

1. Василенко, Ирина Алексеевна. Политические переговоры : [учебник для студентов, обучающихся по специальности "Политология"] / И. А. Василенко. - 3-е изд., испр. и доп. - Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2015. - 445 с. : табл. - Текст: электронный. - URL: <http://ibooks.ru/reading.php?productid=344648>
2. Алипрантис К.Д., Чакрабартти С.К. Игры и принятие решений. Москва: ВШЭ, 2016. 543 с.
3. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих отношений; Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы/ пер. с англ. – М.: Прогресс, 1988. – 400с.
4. Ветренко И.А. Социально-исторический статус игры: монография. Омск: Изд-во

- «Прогресс», 2003. - 136 с.
5. Ветренко И.А. Игровые практики в политическом процессе: монография. Омск: Изд-во ОмГУ, 2009. - 173 с.
  6. Дегтярев Д.А. Зарубежные работы по теории игр// <http://www.intertrends.ru/twenty/006.htm>
  7. Дегтярев А., Дегтярев А. Теория игр и международные отношения // Мирская экономика и международные отношения. 2011, № 2, с. 79-89
  8. Коковин С.Г. Лекции по теории игр и политологии// <http://math.nsc.ru/~mathecon/Kokovin/m2polit.pdf>
  9. Моррис Дик Игры политиков. М., 2004. 343с.
  10. Кершис О, Монтузенко Б. Игра как политика// [http://netgorod.narod.ru/articls/Motuzenko\\_Kershits.htm](http://netgorod.narod.ru/articls/Motuzenko_Kershits.htm)
  11. Хейзинга Й. Homo Ludens (человек играющий). – М.: Республика, 2001. – 560с.
  12. Хейзинга Й. Осень средневековья: Исследование форм жизненного уклада и форм мышления в XIV-XV веках во Франции и Нидерландах. – М.: Наука, 1988. – 540с.
  13. Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня/ Пер. с нидерл. – М.: Прогресс-Академия, 1992. – 464с.
  14. Бурдые П. Дух государства: генезис и структура бюрократического поля // Поэтика и политика (сборник статей). – СПб., 1999 – С.129-146.
  15. Ветренко И.А. Игра как социальная технология: философский аспект // Личность. Культура. Общество. 2009. Том. XI. Вып. 4 (50).
  16. Ветренко И.А. Анализ многомерности игры // Философия образования. 2008. №1. (0,5 п. л.).
  17. Ветренко И.А. Концепция игры в контексте философского мировоззрения // Личность. Культура. Общество. 2008. Т. X, Вып. 2 (41).
  18. Ветренко И.А. Политическая доминанта игры // Научный вестник Омской академии МВД России. 2002. № 1(15).
  19. Ветренко И.А. К вопросу о социальной определенности игры // Научный вестник Омской академии МВД России. 2000. № 1(11).
  20. Салмина Н. Ю. Теория Игр: Учебное Пособие. Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники. Томск, 2016. 210с.

### 7.3. Нормативные правовые документы и иная правовая информация

1. Конституция Российской Федерации: Принята всенародным голосованием 12 декабря 1993г.

### 7.4. Интернет-ресурсы

- <http://socis.isras.ru/> - журнал "Социологические исследования"  
<http://www.politstudies.ru/index.htm> - Политические исследования (ПОЛИС).  
<http://www.isras.ru/> - Институт социологии РАН  
<http://lib.socio.msu.ru> - Электронная библиотека социологического факультета МГУ.  
[www.fom.ru](http://www.fom.ru) – Фонд «Общественное мнение»  
[www.wciom.ru](http://www.wciom.ru) – Всероссийский центр изучения общественного мнения  
[www.levada.ru](http://www.levada.ru) – Аналитический центр Юрия Левады «Левада-центр»  
[www.romir.ru](http://www.romir.ru) – Исследовательский холдинг Romir  
[www.zircon.ru](http://www.zircon.ru) – Исследовательская группа «Циркон»  
[www.levada.ru](http://www.levada.ru) – Аналитический центр Юрия Левады «Левада-центр»  
[www.iisr.ru](http://www.iisr.ru) – Международный Институт Стратегических Исследований “Vector”  
[www.socium.info](http://www.socium.info) – Центр социологических и маркетинговых исследований «SOCIUM»

### Внутренние ЭБС

1. Гарант: <http://www.garant.ru/iver.htm>
2. Консультант Плюс: \NYX\PUBLIC\CONSULTAN
3. Электронные учебники электронно - библиотечной системы (ЭБС) «Айбукс»
4. Электронные учебники электронно – библиотечной системы (ЭБС) «Лань»
5. Научно-практические статьи по финансам и менеджменту Издательского дома «Библиотека Гребенникова»
6. Статьи из периодических изданий по общественным и гуманитарным наукам «Ист - Вью». Энциклопедии, словари, справочники «Рубрикон»
7. Полные тексты диссертаций и авторефератов Электронная Библиотек
8. Диссертаций РГБ

### Внешние ЭБС

Научная электронная библиотека. Полнотекстовые электронные версии статей доступны пользователям на основе Лицензионного соглашения (<http://www.elibrary.ru/agreement.asp>)  
 Университетская информационная система Россия  
 Университетская информационная система РОССИЯ (УИС РОССИЯ)  
<http://uisrussia.msu.ru> [http://uisrussia.msu.ru/docs/ips/n/access\\_levels.htm](http://uisrussia.msu.ru/docs/ips/n/access_levels.htm).

### Ссылки на материалы электронно-библиотечных систем

1. [www.sotsium.ru](http://www.sotsium.ru) – Полнотекстовая библиотека литературы
2. <http://ecsosman.edu.ru/> - Федеральный образовательный портал – Экономика, социология, менеджмент.
3. <http://www.edu.ru/> - Федеральный портал «Российское образование»
4. <http://shool-collection.edu.ru/> - Федеральное хранилище «Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов».
5. <http://www.levada.ru/> - Левада-Центр. Аналитический центр Ю. Левады
6. <http://www.wciom.ru> - Всероссийский центр изучения общественного мнения <http://fom.ru/> - Фонд Общественное Мнение:
7. <http://www.opinio.msu.ru/> - Центр социологических исследований МГУ
8. [http://www.isras.rssi.ru/R\\_Socis.htm](http://www.isras.rssi.ru/R_Socis.htm) - Журнал «Социологические исследования».
9. <http://www.polisportal.ru>
10. <http://www.politcom.ru/>
11. <http://www.vibori.ru>
12. <http://elibrary.ru>
13. <http://www.cikrf.ru/>
14. <http://ppq.sagepub.com/>

### 7.5 Иные источники

Видеоканал Института социологии РАН

[https://www.youtube.com/channel/UC0\\_7qUxpAfA3a3QATxxAxyw](https://www.youtube.com/channel/UC0_7qUxpAfA3a3QATxxAxyw)

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

Курс включает использование программного обеспечения Microsoft Excel, Microsoft Word, Microsoft Power Point для подготовку текстового и табличного материала, графических иллюстраций.

Методы обучения с использованием информационных технологий (компьютерное тестирование, демонстрация мультимедийных материалов)

Интернет-сервисы и электронные ресурсы (поисковые системы, электронная почта, профессиональные тематические чаты и форумы, системы аудио и видео конференций, онлайн энциклопедии, справочники, библиотеки, электронные учебные и учебно-методические материалы)

### **Информационные справочные системы**

Научная электронная библиотека Полнотекстовые электронные версии статей доступны пользователям на основе Лицензионного соглашения (<http://www.elibrary.ru/agreement.asp>)

Университетская информационная система Россия

Университетская информационная система РОССИЯ (УИС РОССИЯ)

<http://uisrussia.msu.ru>) [http://uisrussia.msu.ru/docs/ips/n/access\\_levels.htm](http://uisrussia.msu.ru/docs/ips/n/access_levels.htm).

<http://www.kultura@mkrf.ru> – Министерство культуры РФ

Таблица 8

№ п/п	Наименование
1	Специализированные залы для проведения лекций:
2	Специализированная мебель и оргсредства: аудитории и компьютерные классы, оборудованные посадочными местами
3	Технические средства обучения: Персональные компьютеры; компьютерные проекторы; звуковые динамики; программные средства, обеспечивающие просмотр видеофайлов
4	Прочее