



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по образовательной деятельности

А.А. Лукьянова

\_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

## ПАСПОРТ ПРОЕКТА

### Мир умных игр

(наименование проекта)

#### I. Общая информация о проекте:

1. Инициатор проекта (ФИО, должность)	Подгурский Анатолий Сергеевич.
2. Описание проблемы, на решение которой направлен проект	<p>В современном обществе, переполненном информационными технологиями и стремительным развитием искусственного интеллекта, остро возникает проблема развития когнитивных функций, ведущих к снижению уровня познавательных функций мозга. Всё это обуславливает снижение способности человека воспринимать и обрабатывать информацию, обучаться, запоминать, принимать решения, сосредотачиваться. Низкий уровень развития когнитивных функций нарушает бытовую, социальную и профессиональную деятельность, приводит к снижению качества жизни, а в ряде случаев — к инвалидизации и развитию полной зависимости от окружающих. Отсутствие целенаправленной деятельности по разрешению данной проблематики ведет к таким последствиям как: высокий уровень утомляемости и снижение внимания к выполнению поставленных задач; частые ошибки из-за забывания инструкций или непонимания задачи; медленная обработка информации и трудности с темпом работы; проблемы с планированием и завершением проектов; трудности с переключением между задачами или с адаптацией к новым правилам.</p>
3. Цель проекта	Спроектировать и реализовать набор игровых технологий, ориентированных на развитие когнитивных функций.
4. Задачи проекта	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Провести мониторинг и анализ существующих игровых технологий, направленных на развитие когнитивных функций.</li><li>2. Выявить потребность в развитии когнитивных функций.</li><li>3. Подбор игровых механик.</li><li>4. Создание концепта игры.</li><li>5. Апробирование и реализация проекта.</li></ol>
5. Результаты реализации проекта: <ul style="list-style-type: none"><li>• Образовательный результат</li><li>• Проектный результат</li><li>• Личностный результат</li></ul>	Способен к реализации деятельности по предоставлению социальных услуг, социального сопровождения, мер социальной поддержки и государственной социальной помощи, а также профилактике обстоятельств, обуславливающих нуждаемость в социальном обслуживании (ПК-3)

	<p>Игровой комплекс "Мир умных игр", содержащий не менее 4 автономных игровых элементов, направленных на развитие когнитивных функций. Форма: 4 интерактивных занятия с применением игрового комплекса "Мир умных игр".</p>
<p>6. Краткое содержание проекта</p>	<p>развитие навыков проектной деятельности, умений работать в команде, реализация личной командной роли, повышение уровня владения коммуникативными технологиями, освоение тайм-менеджмента.</p> <p>Специалисту по социальной работе необходимо овладеть инструментами социально-психологической помощи и реабилитации клиентов через эффективное использование их свободного времени, применяя методики игровой деятельности для развития когнитивных функций. Формирование указанных умений осуществляется как в процессе теоретического изучения дисциплины, так и при реализации практической деятельности.</p> <p>Развивающие игры выступают эффективным тренажером для поддержания и совершенствования познавательных процессов у различных возрастных групп. Их основное предназначение заключается в системной стимуляции нейронных связей через решение нестандартных задач и игровое моделирование ситуаций. Для разработки и реализации проекта группа объединяется в 4 команды. Команды проводят мониторинг существующих игровых технологий, выявляют потребность в развитии когнитивных функций, подбирают игровые механики и апробируют в практической деятельности.</p>
<p>7. Сроки реализации проекта</p>	<p>16.02.2026 - 13.06.2026</p>
<p>8. Календарный план / этапы реализации проекта</p>	<p>16.02.2026 - 21.03.2026 1 этап. Проведение мониторинга и анализ существующих игровых технологий, направленных на развитие когнитивных функций. Выявление потребности в развитии когнитивных функций. Определение целевой аудитории (25 баллов).</p> <p>23.03.2026 - 25.04.2026 2 этап. Подбор игровых механик, создание концепта игры (25 баллов).</p> <p>27.04.2026 - 13.06.2026 3 этап. Апробирование и реализация проекта. Проведение 4 интерактивных занятий с применением игрового комплекса "Мир умных игр". Защита проекта (25 баллов).</p>
<p>9. Ресурсное обеспечение</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- мультимедийная аудитория для проведения проектного обучения, а также для проведения практических занятий;</li> <li>- учебно-наглядные пособия: учебные пособия по игровым механикам когнитивной психологии; учебные фильмы; наглядные пособия (слайды, плакаты);</li> </ul>

	- технические средства обучения: цветной МФУ, персональный компьютер (ноутбук), мультимедийный проектор, экран, доска металлическая (флипчарт).			
10. Затраты на выполнение проекта, источник финансирования	не требуются			
11. Критерии оценки результатов проекта: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Образовательный результат</li> <li>• Проектный результат</li> <li>• Личностный результат</li> </ul>	Осуществляется в соответствии с ФОС рабочей программы дисциплины: Организация досуга в социальной работе			
	Разработан игровой комплекс "Мир умных игр", содержащий не менее 4 автономных игровых элементов, направленных на развитие когнитивных функций. Проведены 4 интерактивных занятия с применением игрового комплекса "Мир умных игр".			
	Развиты навыки проектной деятельности, умения работать в команде и реализация личной командной роли, повышен уровень владения коммуникативными технологиями, освоен тайм-менеджмент			
12. Форма представления проектного результата (вид отчётных материалов проекта)	- Игровой комплекс "Мир умных игр", содержащий не менее 4 автономных игровых элементов, направленных на развитие когнитивных функций; - 4 интерактивных занятия с применением игрового комплекса "Мир умных игр"; - инструкция по работе с играми.			
13. Наименование дисциплин, в рамках которых учитывается образовательный результат проекта	Организация досуга в социальной работе			
<b>II. Участники проекта:</b>				
Роль в проекте	Количество вакантных мест	Функции участника проекта	ОПОП, на которых обучаются	Трудоемкость проекта для участника (з.е.)
Лидер	4	Устанавливает и поддерживает контакты, обеспечивающие эффективную работу в команде. Применяет основные методы и приемы социального взаимодействия для реализации своей роли внутри команды. Использует элементарные методы и приемы социального взаимодействия для работы в команде. Координирует и осуществляет контроль	39.03.02 Социальная работа	3
Аналитик	4	Использует методы психолого-педагогической диагностики для выявления индивидуальных особенностей, интересов, проблем населения и трудовых коллективов Анализирует виды ресурсов и ограничений для решения	39.03.02 Социальная работа	3

		профессиональных задач. Использует основные методы оценки разных способов решения задач. Формулирует задачи, которые необходимо решить для достижения поставленной цели		
Исследователь	4	Использует методы психолого-педагогической диагностики для выявления индивидуальных особенностей, интересов, проблем населения и трудовых коллективов Анализирует виды ресурсов и ограничений для решения профессиональных задач. Использует основные методы оценки разных способов решения задач. Формулирует задачи, которые необходимо решить для достижения поставленной цели	39.03.02 Социальная работа	3
Реализатор	12	Осуществляет научно-методическое и психолого-педагогическое сопровождение образовательного процесса на ключевых принципах, организацию мероприятий психологического консультирование населения и трудовых коллективов	39.03.02 Социальная работа	3

Инициатор проекта \_\_\_\_\_ А.С.Подгурский, Автономная  
 некоммерческая организация Социально-проектный центр "Инсайт"  
 МП

Руководитель проекта \_\_\_\_\_ И.В.Гудовский

СОГЛАСОВАНО:

Ответственный за проектную деятельность института \_\_\_\_\_ С.В.Ускова

Директор института ИСИ \_\_\_\_\_ С.Ю.Пискорская

Директор ИПШТ \_\_\_\_\_ М.В.Сафронов

