

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
Тобольский педагогический институт им. Д.И.Менделеева (филиал)  
Тюменского государственного университета

УТВЕРЖДАЮ

Директор

Шилов С.П.

« 28 » 2020 г.



**СОЗДАНИЕ ИГРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ**

Рабочая программа

для обучающихся по направлению подготовки

44.03.01 Педагогическое образование

Профиль: начальное образование

форма обучения: заочная

Остякова Г.В.Создание игровой образовательной среды. Рабочая программа для обучающихся по направлению подготовки 04.03.01Педагогическое образование, профили: начальное образование, форма обучения: заочная. Тобольск, 2020.

Рабочая программа дисциплины опубликована на сайте ТюмГУ: Создание игровой образовательной среды[электронный ресурс]/ Режим доступа: <https://www.utmn.ru/sveden/education/#>

© Тобольский педагогический институт им. Д.И. Менделеева (филиал) Тюменского государственного университета, 2020

© Остякова Галина Владимировна, 2020

## 1. Пояснительная записка

Дисциплина «Создание игровой образовательной среды» предназначена для формирования у обучающихся компетенций в области современных игровых технологий, способствующих повышению мотивации у учащихся к образовательному процессу.

**Цель дисциплины** – совершенствование профессиональных компетенций студентов в области применения игровых технологий в образовании.

### **Основные задачи дисциплины:**

1. Знакомство с основными категориями и понятиями дисциплины.
2. Рассмотрение основных подходов к изучению игровых технологий в образовании.
3. Овладение студентами спецификой и особенностями использования игровых технологий в образовательном процессе.
4. Формирование умений применять игровые технологии с учетом индивидуальных и возрастных особенностей обучающихся.
5. Активизация и развитие творческих способностей у студентов.
6. Развитие умений применения на практике современных игровых технологий.

### 1.1. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Создание игровой образовательной среды» включается в вариативную часть дисциплин основной образовательной программы по направлению подготовки 04.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) (Б1.ЧФУ.ДВ.08.02.).

Дисциплина «Создание игровой образовательной среды» имеет межпредметные связи с дисциплинами «Эдьютейнмент (обучение с увлечением)», «Образовательные экосистемы», «Геймификация образования: психология и педагогика игры», «Игротехника».

Для освоения дисциплины студенты опираются на знания, умения, навыки, сформированные в процессе изучения таких предметов как «Методика обучения и воспитания», «Теория и технологии художественно-эстетического развития младших школьников», «Современные технологии обучения и воспитания».

Одновременное изучение таких дисциплин как «Навыки академической коммуникации», «Практикум по разработке игр в IT-среде», «Технологии развития навыков коммуникации в образовательном процессе» дает возможность сформировать широкий мировоззренческий горизонт.

### 1.2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения данной дисциплины (модуля)

№ п/п	Код и наименование компетенции (из ФГОС ВО)	Компонент (знаниевый/функциональный)
1.	ПК-1 Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся.	Знает: возрастные и индивидуальные особенности обучающихся, методики обучения с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся; Умеет: применять на практике методики обучения с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся.

2.	ПК-2 - способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе	Знает современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе ва. Умеет получать, передавать и хранить информацию.
----	--	--

## 2. Структура и объем дисциплины

Таблица 1

Вид учебной работы	Всего часов	Часов в семестре
		9
Общий объем зач. ед.	4	4
час.	144	144
Из них:		
<b>Часы аудиторной работы всего:</b>	16	16
Лекции	8	8
Практические занятия	8	8
Лабораторные/ практические занятия по подгруппам	-	-
<b>Часы внеаудиторной работы, включая самостоятельную работу обучающегося</b>	128	128
Вид промежуточной аттестации	<b>зачет</b>	<b>зачет</b>

## 3. Система оценивания

Оценивание осуществляется в рамках стобалльной системы, разработанной преподавателем и доведенной до сведения обучающихся на первом занятии.

№	Виды оцениваемой работы	Количество баллов	
		Текущий контроль	Промежуточный контроль
1.	Посещение лекций (16 x 0-1)	0-16	0-16
2.	Работа на семинарских занятиях (16 x 0-1)	0-16	0-16
3.	Выполнение заданий по СРС (7 x 0-5)	0-35	0-35
4.	Практико-ориентированное задание (2 x 0-11)	0-22	0-22
5.	Написание реферата (1 x 0-11)	0-11	0-11
	Итого	0-100	0-100

Промежуточная аттестация может быть выставлена с учетом совокупности баллов, полученных обучающимся в рамках текущего контроля. Если студент не набирает достаточное количество баллов для получения зачета, он имеет право сдавать зачет по вопросам, предложенным в п. 6.1., в установленные графиком учебного процесса сроки.

### Перевод баллов в оценки (зачет)

№	Баллы	Оценки
1.	0-60	Незачтено
2.	61-100	Зачтено

## 4. Содержание дисциплины

## 6.1. Тематический план дисциплины

Таблица 2

№ п/п	Наименование тем и/или разделов	Объем дисциплины (модуля), час.				
		Всего	Виды аудиторной работы (академические часы)			Иные виды контактной работы
			Лекции	Практические занятия	Лабораторные/практические занятия по подгруппам	
1	2	3	4	5	6	7
<b>Семестр 9</b>						
1.	Понятие игровой образовательной среды. Психологические и педагогические основы игры	20	1	1	-	-
2.	Игра и психическое развитие детей	20	1	1	-	-
3.	Значение игры в социализации детей	20	1	1	-	-
4.	Педагогическая классификация детской игры	21	1	1	-	-
5.	Сущность и структура игровой деятельности	21	1	1	-	-
6.	Методы и средства игровой деятельности	21	1	1	-	-
7.	Организация игровой деятельности обучающихся	21	2	2	-	-
	<b>Итого (часов)</b>	<b>144</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

## 4.2. Содержание дисциплины по темам

### 4.2.1. Содержание лекционных занятий

#### **Тема 1. Понятие игровой образовательной среды. Психологические и педагогические основы игры**

Характеристика понятий «игра», «игровая деятельность». Основные тенденции культурно-исторического развития игры. Общие теории игры К. Гросса и Ф. Бойтендайка. Теории и проблемы исследования детской игры в зарубежной психологии (Дж. Селли, В. Штерн, З. Фрейд, С. Спенсер, Ж. Пиаже, Ж. Шато, Ф. Шиллер и др.).

Проблемы психологии и педагогики игры в отечественной науке (К.Д. Ушинский, А.И. Сикорский, Н.Д. Виноградов, М.Я. Басов, П.П. Блонский, Л.С. Выготский, Л.С. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин и др.). Теория игровой деятельности в конце XX – начале XXI

века.

### **Тема 2. Игра и психическое развитие детей**

Игра как социокультурный феномен. Общие черты социальной игровой технологии. Частное и общее определение деловой игры. Методологические принципы игры. Функции и задачи. Классификация игр.

Игра и развитие мотивационно-потребностной сферы. Игра и преодоление «познавательного эгоцентризма». Игра и развитие умственных действий.

Игра и развитие произвольного поведения ребенка. Психолого-педагогические условия использования игровых технологий в разные возрастные периоды детского развития.

### **Тема 3. Значение игры в социализации детей**

Этапы развития игровой технологии. Использование игровых технологий в современном социуме. Игротехнологии в моделировании и прогнозировании.

Функции игры. Факторы социализации обучающихся на разных этапах психического развития. Особенности игровой деятельности в младшем школьном возрасте. Значение игры в личностном становлении подростков. Роль игры в интеллектуальном развитии учащихся старших классов. Значение игры в развитии творческих способностей обучающихся.

### **Тема 4. Педагогическая классификация детской игры**

Современные подходы к классификации детских игр. Игры с правилами, «без правил», сюжетно-ролевые, импровизированные (О.Ю. Грезнева, О.А. Казанский). Игры, возникающие по инициативе детей, по инициативе взрослого, традиционные (народные) игры (С.Л. Новоселова).

Вещно-предметная деятельность, сюжетная игра, ролевая игра, игра по правилам (В.А. Петровский). Творческие игры (сюжетно-ролевые, режиссерские, театрализованные и др.), игры с правилами (подвижные, дидактические, настольно-печатные, компьютерные и т.д.).

### **Тема 5. Сущность и структура игровой деятельности**

Игра как педагогическое явление. Признаки игры. Функции игры в младшем школьном возрасте. Структурные компоненты игры: сюжет, роль, игровые действия, правила, игровое употребление предметов, отношения между играющими.

### **Тема 6. Методы и средства игровой деятельности**

Характеристика понятий «метод», «методы игровой деятельности». Классификация методов игровой деятельности: теоретические и эмпирические, методы-операции и методы-действия. Средства игровой деятельности: материальные, информационные, языковые, логические, математические.

### **Тема 7. Организация игровой деятельности обучающихся**

Этапы игры. Организация педагогического сопровождения игровой деятельности обучающихся на разных этапах обучения. Метод игрового конструирования в работе учителя начальных классов. Принципы игрового конструирования.

Этапы реализации метода игрового конструирования. Формы организации процесса игрового конструирования. Требования к профессиональной компетентности учителя в области организации игровой деятельности.

## 4.2.2. Планы семинарских занятий

### Тема 1. Понятие игровой образовательной среды. Психологические и педагогические основы игры

#### План

1. Сущность понятий «игра» и «игровая деятельность». На основании изученных предложите свои определения данных понятий.
2. Основные тенденции культурно-исторического развития игры.
3. Современные подходы в теории игровой деятельности.

Практическое задание: напишите реферат на тему: «Теория игры (игровой деятельности) Д.Б. Эльконина» (С. Спенсера, Ф. Шиллера, Л.С. Рубинштейна, Г.В. Плеханова, Д.Н.Узнадзе, Л.С. Выготского и др.).

### Тема 2. Игра и психическое развитие детей

#### План

1. Игра как педагогическое явление. Сущность и специфика игры в младшем школьном возрасте. Игра и развитие мотивационно-потребностной сферы.
2. Основные тенденции культурно-исторического развития игры. Общие теории игры К. Гросса и Ф. Бойтендайка.
3. Теории и проблемы исследования детской игры в зарубежной психологии.
4. Роль игры в развитии умственных действий.
5. Игра и развитие произвольного поведения ребенка. Психолого-педагогические условия использования игровых технологий в разные возрастные периоды детского развития.

Задание для самостоятельной работы.

Придумайте 3 педагогические ситуации, подтверждающие влияние игры на формирование положительной учебной мотивации у учащихся (возраст обучающихся определите самостоятельно).

Письменная работа № 1 «Начать мыслить как дизайнер игр».

### Тема 3. Значение игры в социализации детей

#### План

1. Этапы развития игровой технологии. Использование игровых технологий в современном социуме.
2. Игротехнологии в моделировании и прогнозировании.
3. Факторы социализации обучающихся на разных этапах психического развития.
4. Роль игры в развитии творческих способностей учащихся разных возрастных групп.

Задание для самостоятельной работы:

Приготовьте эссе: «Роль игры в социализации младших школьников». Рассуждения подкрепляйте известными Вам теориями игротехники, примерами из практики

### Тема 4. Педагогическая классификация детской игры

#### План

1. Дайте характеристику современных подходов к классификации детских игр.
2. Игры с правилами, «без правил», сюжетно-ролевые, импровизированные (О.Ю. Грезнева, О.А. Казанский).
3. Игры, возникающие по инициативе детей, по инициативе взрослого, традиционные (народные) игры (С.Л. Новоселова).

4. Творческие игры (сюжетно-ролевые, режиссерские, театрализованные и др.), игры с правилами (подвижные, дидактические, настольно-печатные, компьютерные и т.д.).

Задание для самостоятельной работы:

Оформите в виде таблицы классификацию игр, дайте характеристику каждого вида игр. Укажите их дидактические возможности

Письменная работа № 2 «Построение геймифицированной системы (этапы О1, О2 и О3)»

### **Тема 5. Сущность и структура игровой деятельности**

#### **План**

1. Игра как педагогическое явление. Признаки игры
2. Структурные компоненты игры: сюжет, роль, игровые действия, правила, игровое употребление предметов, отношения между играющими.
3. Характеристика и генезис сюжетной игры в детском возрасте.

Задание для самостоятельной работы:

Выберите тему занятия и опишите процедуру конструирования дидактической игры для младших школьников

### **Тема 6. Методы и средства игровой деятельности**

#### **План**

1. Характеристика понятий «метод», «методы игровой деятельности».
2. Классификация методов игровой деятельности: теоретические и эмпирические, методы-операции и методы-действия.
3. Средства игровой деятельности: материальные, информационные, языковые, логические, математические

Задание для самостоятельной работы: выберите тему (сюжет) и опишите процедуру конструирования сюжетно-ролевой игры на заданную тему для младших школьников

### **Тема 7. Организация игровой деятельности обучающихся**

#### **План**

1. Значение игры в личностном становлении детей.
2. Этапы игры. Организация педагогического сопровождения игровой деятельности обучающихся на разных этапах обучения.
3. Метод игрового конструирования в образовательном процессе. Принципы игрового конструирования.
4. Компьютерные игры и игровые обучающие программы.

Задание для самостоятельной работы:

Разработать квест игру для детей 7-11 лет. Квест должен содержать в себе не менее 5-ти игр. Работа должна содержать: цели, задачи, оборудование, сценарий.

#### **4.2.3. Образцы средств для проведения текущего контроля**

#### **Темы для написания рефератов**

1. Функции игры в образовательном процессе. Сущность и специфика игры в младшем школьном возрасте.
2. Обучающая функция игры.
3. Развлекательная функция игры.
4. Коммуникативная функция игры.
5. Релаксационная функция игры.



6. Психотехническая функция игры.
7. Формирование организационно-коммуникативных и личностных компетенций средствами игры.
8. Формирование умения работать в команде через успешность в игре.
9. Игровые технологии в преподавании фундаментальных дисциплин.
10. Игровые технологии в преподавании гуманитарных дисциплин.
11. Игровые технологии в преподавании естественнонаучных дисциплин.
12. Игровые технологии в преподавании иностранных языков.
13. Геймификация как средство повышения мотивации и активного включения в процесс учебы.
14. Игра как способ ролевого поведения.
15. Игра как способ дискуссии.
16. Современный и традиционный урок: общее и различия.

Реферат должен быть выполнен в печатном виде, иметь титульный лист, разбит на главы и подпункты, страницы должны быть пронумерованы, в тексте должны присутствовать ссылки и сноски на первоисточник и пр. Средний объем реферата составляет 15-20 страниц.

Необходимо изучить рассматриваемый вопрос, показать его важность, значимость и развитие в науке. Студент должен показать, что он умеет работать с большим объемом информации, определять степень ее достоверности и надежности, грамотно систематизировать данные. Наличие выводов по подпунктам и главам обязательно.

Оформление реферата производится в следующем порядке:

- титульный лист;
- оглавление;
- введение;
- основная часть, разбитая на главы и параграфы;
- список используемой литературы;
- приложения.

### **Практико- ориентированные задания**

#### Письменная работа № 1 «Начать мыслить как дизайнер игр».

Содержание: Студент должен придумать или вспомнить случай из своей практической деятельности, который можно отнести к игротехнике и ответить на следующие вопросы:

1. На кого (на что) ориентирована данная технология?
2. Какие структурные компоненты игротехники Вы видите в данном случае?
3. К какой категории относится игротехника (внутренняя, внешняя, изменяющая поведение)?
4. Как можно усовершенствовать игротехнику?

#### Письменная работа № 2 «Построение геймифицированной системы (этапы О1, О2 и О3)»

Содержание: студенты разрабатывают план геймификации деятельности (это может быть ваша учебная деятельность или какая-либо иная, которую Вы хорошо знаете). План должен включать:

1. Цели геймификации.
2. Описание Ваших «игроков».
3. Желательный тип их поведения.

Общие требования к ответам по письменным заданиям:

- Ответ должен состоять не менее чем из 1000 слов;
- Ответ должен опираться на теорию курса и максимально использовать термины курса;
- Общее количество баллов, которое можно получить за работу – от 0 до 11.

**5. Учебно-методическое обеспечение и планирование самостоятельной работы обучающихся**

Таблица 3

№	Темы	Формы СРС, включая требования к подготовке к занятиям
1.	Понятие игровой образовательной среды. Психологические и педагогические основы игры	Напишите реферат на тему: «Теория игры (игровой деятельности) Д.Б. Эльконина» (С. Спенсера, Ф. Шиллера, Л.С. Рубинштейна, Г.В. Плеханова, Д.Н.Узнадзе, Л.С. Выготского и др.). На Ваш выбор. Требования к реферату см. в п. 4.2.3)
2.	Игра и психическое развитие детей	Придумайте 3 педагогические ситуации, подтверждающие влияние игры на формирование положительной учебной мотивации у учащихся. (возраст обучающихся определите самостоятельно) <u>Письменная работа № 1</u> «Начать мыслить как дизайнер игр».
3.	Значение игры в социализации детей	Приготовьте эссе: «Роль игры в социализации младших школьников». Рассуждения подкрепляйте известными Вам теориями игротехники, примерами из практики.
4.	Педагогическая классификация детской игры	Оформите в виде таблицы классификацию игр, дайте характеристику каждого вида игр. Укажите их дидактические возможности. <u>Письменная работа № 2</u> «Построение геймифицированной системы (этапы О1, О2 и О3)»
5.	Сущность и структура игровой деятельности	Выберите тему занятия и опишите процедуру конструирования дидактической игры для младших школьников
6.	Методы и средства игровой деятельности	Выберите тему (сюжет) и опишите процедуру конструирования сюжетно-ролевой игры для младших школьников
7.	Организация игровой деятельности обучающихся	Разработать квест игру для детей 7-11 лет. Квест должен содержать в себе не менее 5-ти игр. Работа должна содержать: цели, задачи, оборудование, сценарий

**6. Промежуточная аттестация по дисциплине (модулю)**

## 6.1.Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

Форма промежуточной аттестации - зачет. Процедура оценивания производится в форме устного ответа на вопросы по дисциплине и по результатам выполнения заданий текущего контроля.

### Вопросы к зачету

1. Характеристика понятий «игра», «игровая деятельность». Сущность игры в младшем школьном возрасте.
2. Основные тенденции культурно-исторического развития игры.
3. Краткая характеристика теории игровой деятельности Д.Б. Эльконина.
4. Современные подходы к теории игровой деятельности в конце XX – начале XXI века.
5. Функции игры. Особенности игровой деятельности в младшем школьном возрасте.
6. Влияние игры на психическое развитие детей. Значение игры в личностном становлении детей.
7. Роль игры в интеллектуальном развитии учащихся начальной школы.
8. Значение игры в развитии творческих способностей младших школьников.
9. Современные подходы к классификации детских игр. Характеристика игры как педагогического явления.
10. Признаки игры. Структурные компоненты игры: сюжет, роль, игровые действия, правила, игровое употребление предметов, отношения между играющими.
11. Классификация методов игровой деятельности: теоретические и эмпирические, методы-операции и методы-действия.
12. Средства игровой деятельности: материальные, информационные, языковые, логические, математические.
13. Сущность педагогического сопровождения игровой деятельности младших школьников.
14. Метод игрового конструирования в работе учителя начальных классов. Принципы и этапы игрового конструирования.
15. Требования к профессиональной компетентности учителя начальных классов в области организации игровой деятельности учащихся.
16. Дидактические игры,
17. их характеристика. Особенности применения дидактических игр в учебно-воспитательном процессе в начальной школе.
18. Разновидности сюжетно-ролевых игр.
19. Основные подходы к организации сюжетно-ролевых игр в начальной школе. Значение подвижных игр в воспитании и развитии детей младшего школьного возраста.
20. Классификация подвижных игр.

## 6.2 Критерии оценивания компетенций:

Таблица 4

### Карта критериев оценивания компетенций

№ п/п	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенций,	Оценочные материалы	Критерии оценивания
-------	--------------------------------	------------------------------------	---------------------	---------------------

		соотнесенные с планируемыми результатами обучения		
1.	ПК-1 Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся.	Знает: возрастные и индивидуальные особенности обучающихся, методики обучения с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся; Умеет: применять на практике методики обучения с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся.	Решение практико-ориентированных заданий Поисково-творческие задания Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР Вопросы к зачету	Задания выполняет самостоятельно, проявляет познавательную активность. В устных ответах прослеживается полнота, точность, логическая последовательность. Демонстрирует умение устанавливать связь теоретических положений темы с жизнью и деятельностью, практикой. При выполнении СР показывает способность анализировать материал, делать выводы.
2.	ПК-2 - способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе	Знает современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе. Умеет получать, передавать и хранить информацию.	Решение практико-ориентированных заданий Поисково-творческие задания Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР Вопросы к зачету	Знает все необходимые сведения в области информатики, педагогики и других дисциплин, необходимые для организации учебного процесса с применением современных информационно-коммуникационные технологии. Умеет самостоятельно планировать и осуществлять учебный процесс с применением современных информационно-коммуникационные технологии.

## **7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

### **7.1 Основная литература:**

Скакун, В. А. Основы педагогического мастерства : учебное пособие / В.А. Скакун. — 2-е изд. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2020. — 208 с. — (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-00091-724-4. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1059387> – Режим доступа: по подписке.

### **7.2 Дополнительная литература:**

1. Андриади, И.П. Основы педагогического мастерства : учебник / И.П. Андриади. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : ИНФРА-М, 2018. — 209 с. — (Высшее образование: Бакалавриат), —[www.dx.doi.org/10.12737/16061](http://www.dx.doi.org/10.12737/16061). - ISBN 978-5-16-011222-0 (print); ISBN 978-5-16-103378-4 (online). - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/959864> – Режим доступа: по подписке.

2. Шелестова, Л. В. Основы педагогического мастерства и личностного саморазвития : практикум / Л. В. Шелестова. - Волгоград : Волгоградский ГАУ, 2015. - 164 с. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/615369> – Режим доступа: по подписке.

### **7.3. Интернет-ресурсы:**

Официальный сайт журнала Педагогическая наука и образование. Электронный ресурс: [www.elibrary.ru/contents.asp?titleid=25175](http://www.elibrary.ru/contents.asp?titleid=25175)

### **7.4.Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:**

Знаниум - <https://new.znanium.com/>

Лань - <https://e.lanbook.com/>

IPR Books - <http://www.iprbookshop.ru/>

Elibrary - <https://www.elibrary.ru/>

Электронная библиотекаТюмГУ <https://library.utmn.ru/>

Национальная электронная библиотека (НЭБ) - <https://rusneb.ru/>

Межвузовская электронная библиотека (МЭБ) - <https://icdlib.nspu.ru/>

"ИВИС" (БД периодических изданий) - <https://dlib.eastview.com/browse>

## **8. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю):**

- платформа для электронного обучения MicrosoftTeams;
- лицензионноепрограммнооборудованиеMicrosoftOffice 2003, MicrosoftOffice 2007, MicrosoftOffice 2010.

## **9.Технические средства и материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля):**

- Учебные аудитории для проведения лекций и практических занятий укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории: мультимедийные

аудитории, укомплектованные таким оборудованием, как проектор, документ камера, проекционный экран.

- Помещения для самостоятельной работы обучающихся (компьютерные классы) оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечены доступом к электронной информационно-образовательной среде вуза.
- Лаборатории, оснащенные лабораторным оборудованием, для реализации данной дисциплины не предусмотрены.