

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 » 04 2020 г.



ИГРА В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ И ОБРАЗОВАНИИ ВЗРОСЛЫХ

Рабочая программа
для обучающихся по направлению подготовки
04.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки),
Профили иностранный язык (английский); иностранный язык (немецкий)
Форма обучения: очная

Остякова Г.В. Игра в дополнительном образовании и образовании взрослых. Рабочая программа для обучающихся по направлению подготовки 04.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), профили: иностранный язык (английский); иностранный язык (немецкий), форма обучения очная. Тобольск, 2020.

Рабочая программа дисциплины опубликована на сайте ТюмГУ: Игра в дополнительном образовании и образовании взрослых [электронный ресурс] / Режим доступа: <https://tobolsk.utmn.ru/sveden/education/#>

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

© Остякова Галина Владимировна, 2020

1. Пояснительная записка

Дисциплина «Игра в дополнительном образовании и образовании взрослых» предназначена для формирования у обучающихся компетенций в области современных игровых технологий, способствующих развитию творческих способностей детей и взрослых, повышению мотивации обучающихся к образовательному процессу.

Цель дисциплины – совершенствование профессиональных компетенций студентов в области применения игровых технологий в дополнительном образовании и образовании взрослых.

Основные задачи дисциплины:

1. Знакомство с основными категориями и понятиями дисциплины.
2. Рассмотрение основных подходов к изучению игровых технологий в дополнительном образовании и образовании взрослых.
3. Овладение студентами спецификой и особенностями использования игровых технологий в системе дополнительного образования и образования взрослых.
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 «Игра в дополнительном образовании и образовании взрослых» входит в блок Б1. Дисциплины (модули), относится к дисциплинам (модулям) части, формируемой участниками образовательных отношений, дисциплинам по выбору.

Дисциплина «Игра в дополнительном образовании и образовании взрослых» имеет межпредметные связи с дисциплинами «Образовательные экосистемы», «Геймификация образования: психология и педагогика игры». «Эдьютейнмент (обучение с увлечением)».

Одновременное изучение таких дисциплин как «Психология познавательной сферы личности», «Использование игры в начальном, основном и среднем образовании», «Геймификация образования: психология и педагогика игры» 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)	Планируемые результаты обучения: (знаниевые/функциональные)
1.	ПК-1 Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся	Знает: методики преподавания русского языка и литературы; возрастные и индивидуальные особенности учащихся и способы их диагностики; Умеет: осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся
2.	ПК-2 Способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе	Знает: современные образовательные технологии; Умеет: применять на практике, а также самостоятельно разрабатывать информационно-коммуникационные технологии в учебном

	процессе
--	----------

2. Структура и объем дисциплины

Таблица 1

Вид учебной работы	Всего часов	Количество часов в модуле
		20
Общий объем	5	5
	180	180
Из них:		
Часы аудиторной работы (всего)	64	64
Лекции	32	32
Практические занятия	32	32
Лабораторные занятия	-	-
Часы внеаудиторной работы, включая самостоятельную работу обучающегося	116	116
Вид промежуточной аттестации	экзамен	экзамен

3. Система оценивания

Оценивание осуществляется в рамках стобальной 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 (8 x 0-5)	0-40	0-40
4.	Практико-ориентированное задание (2 x 0-10)	0-20	0-20
5.	Написание реферата (1 x 0-8)	0-8	0-8
	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 оценки «удовлетворительно», либо не согласен с оценкой по балльной системе, он имеет право сдавать экзамен по вопросам, предложенным в п. 6.1., в установленные графиком учебного процесса сроки.

Перевод баллов в оценки (экзамен)

№	Баллы	Оценки
1.	61-75 баллов	удовлетворительно
2.	76-90 баллов	хорошо
3.	91-100 баллов	отлично

4. Содержание дисциплины

4.1. 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
1.	Современные педагогические технологии, применяемые в дополнительном образовании детей и взрослых	22	4	4		
2.	Игрофикация в дополнительном образовании – области применения и ограничения	22	4	4		
3.	Разработка настольных игр для дополнительного образования и образования взрослых	22	4	4		
4.	Интеллектуальные игры в дополнительном образовании и образования взрослых	24	4	4		
5.	Возможности и ограничения применения игр живого действия в дополнительном образовании	22	4	4		
6.	Игровые формы занятий в дополнительном образовании и образования взрослых	22	4	4		
7.	Игровые методы обучения взрослых	24	4	4		
8.	Нормативно-правовая база деятельности педагога дополнительного образования	22	4	4		

	Итого на семестр	180	32	32		
--	------------------	-----	----	----	--	--

4.2. Содержание дисциплины по темам

4.2.1. Содержание лекционных занятий

Тема 1. Современные педагогические технологии, применяемые в дополнительном образовании детей и взрослых (4 часа).

Понятие «Педагогическая технология». Причины возникновения новых психолого-педагогических технологий. Принципы работы современных педагогических технологий, применяемых в дополнительном образовании детей и взрослых.

Цель и задачи современных педагогических технологий, применяемых в дополнительном образовании детей и взрослых. Виды современных педагогических технологий, применяемых в дополнительном образовании детей и взрослых.

Тема 2. Игрофикация в дополнительном образовании – области применения и ограничения (4 часа).

Понятие игрофикации (геймификации). Место геймификации в образовательной деятельности. Примеры геймификации дополнительного образования детей (игротеки, квесты, викторины, брейн-ринги, интеллектуальные турниры, тренинги и игротехнические приемы и методики и пр.).

Тема 3. Разработка настольных игр для дополнительного образования и образования взрослых (4 часа).

Особенности организации занятий в системе дополнительного образования и образования взрослых. Виды настольных игр и возможности их применения в дополнительном образовании и образовании взрослых. Игры – ассоциации. Логические игры. Игры с уклоном на математику. Развивающие настольные игры. Экономические настольные игры.

Тема 4. Интеллектуальные игры в дополнительном образовании и образовании взрослых (4 часа).

Интеллектуально-познавательная игра как эффективная форма работы с учащимися в учреждениях дополнительного образования. Интеллектуальные игры в образовании взрослых. Теория интеллектуальных игр. Малые формы интеллектуальных игр. Игры на развитие интеллекта и его составляющих. Игры на расширение и углубление объема информации.

Тема 5. Возможности и ограничения применения игр живого действия в дополнительном образовании (4 часа).

Понятие «Ролевая игра живого действия». Принцип применения ролевой игры живого действия. Структура ролевой игры живого действия. Возможности применения игр живого действия в дополнительном образовании. Преимущества и недостатки использования игр живого действия в дополнительном образовании. Ограничения применения игр живого действия в дополнительном образовании.

Тема 6. Игровые формы занятий в дополнительном образовании и образовании взрослых (4 часа).

Игры и игровые формы занятий в дополнительном образовании. Дидактическая игра и ее значение в развитии мотивационной сферы познания деятельности. Виды дидактических игр. Алгоритм подготовки к проведению дидактической игры. Факторы необходимые при подборе занятия, игры. Требования к организации и проведению дидактических игр. Структура организации игры.

Тема 7. Игровые методы обучения взрослых (4 часа).

Роль игры в обучении взрослых. Деловые игры. Ролевые игры. Организационно - деятельностные игры в обучении взрослых. Общие рекомендации по использованию игр в обучении взрослых.

Тема 8. Нормативно-правовая база деятельности педагога дополнительного образования (4 часа).

Обзор федеральных региональных и муниципальных правовых документов, регулирующих деятельность педагога дополнительного образования детей и взрослых. Примеры составления локальных документов, обеспечивающих деятельность педагога дополнительного образования детей и взрослых.

4.2.2. Планы семинарских занятий

Тема 1. Современные педагогические технологии, применяемые в дополнительном образовании детей и взрослых (4 часа).

План

1. Раскройте суть понятия «Педагогическая технология».
2. Назовите причины возникновения новых психолого-педагогических технологий.
3. Дайте характеристику принципов работы современных педагогических технологий, применяемых в дополнительном образовании детей и взрослых.
4. Цель и задачи современных педагогических технологий, применяемых в дополнительном образовании детей и взрослых.
5. Виды современных педагогических технологий, применяемых в дополнительном образовании детей и взрослых.

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. Игрофикация в дополнительном образовании – области применения и ограничения (4 часа).

План

1. Понятие игрофикации (геймификации).
2. Место геймификации в образовательной деятельности.
3. Примеры геймификации дополнительного образования детей (игротеки, квесты, викторины, брейн-ринги, интеллектуальные турниры, тренинги и игротехнические приемы и методики и пр.).

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. Разработка настольных игр для дополнительного образования и образования взрослых (4 часа).

План

1. Особенности организации занятий в системе дополнительного образования и образования взрослых.

2. Виды настольных игр и возможности их применения в дополнительном образовании и образовании взрослых. Игры – ассоциации. Логические игры. Игры с уклоном на математику.

3. Развивающие настольные игры. Экономические настольные игры.

Задание для самостоятельной работы:

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

Тема 4. Интеллектуальные игры в дополнительном образовании и образовании взрослых (4 часа).

План.

1. Интеллектуально-познавательная игра как эффективная форма работы с учащимися в учреждениях дополнительного образования.

2. Интеллектуальные игры в образовании взрослых. Теория интеллектуальных игр. Малые формы интеллектуальных игр.

3. Игры на развитие интеллекта и его составляющих.

4. Игры на расширение и углубление объема информации.

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. Возможности и ограничения применения игр живого действия в дополнительном образовании (4 часа).

План

1. Понятие «Ролевая игра живого действия».

2. Принцип применения ролевой игры живого действия. Структура ролевой игры живого действия.

3. Возможности применения игр живого действия в дополнительном образовании.

4. Преимущества и недостатки использования игр живого действия в дополнительном образовании.

5. Ограничения применения игр живого действия в дополнительном образовании.

Задание для самостоятельной работы:

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

Тема 6. Игровые формы занятий в дополнительном образовании и образовании взрослых (4 часа).

План.

1. Игры и игровые формы занятий в дополнительном образовании и образовании взрослых.

2. Дидактическая игра и ее значение в развитии мотивационной сферы познания деятельности. Виды дидактических игр.

3. Алгоритм подготовки к проведению дидактической игры.

4. Факторы, которые необходимо учитывать при игр.

5. Требования к организации и проведению дидактических игр. Структура организации игры.

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

Тема 7. Игровые методы обучения взрослых (4 часа).

План.

1. Роль игры в обучении взрослых.
2. Деловые игры. Ролевые игры. Организационно - деятельностные игры в обучении взрослых.

3. Общие рекомендации по использованию игр в обучении взрослых.

4. Задание для самостоятельной работы:

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

Тема 8. Нормативно-правовая база деятельности педагога дополнительного образования (4 часа).

План.

1. Обзор федеральных региональных и муниципальных правовых документов, регулирующих деятельность педагога дополнительного образования детей и взрослых.

2. Примеры составления локальных документов, обеспечивающих деятельность педагога дополнительного образования детей и взрослых.

Задание для самостоятельной работы: используя интернет-ресурс и материалы лекций, подготовить библиографический перечень нормативных документов, регулирующих деятельность педагогов дополнительного образования (не менее 10 источников).

4.2.3. Образцы средств для проведения текущего контроля

Темы для написания рефератов

1. Функции игры в образовательном процессе. Сущность и специфика игр, применяемых в дополнительном образовании и образовании взрослых.

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 в дополнительном образовании и образовании взрослых.

8. Формирование умения работать в команде через успешность в игре.

9. Игровые технологии в дополнительном образовании.

10. Игровые технологии в образовании взрослых.

11. Игровые технологии в преподавании иностранных языков в системе дополнительного образования и образования взрослых.

12. Геймификация как средство повышения мотивации и активного включения в процесс учебы.

13. Игра как способ ролевого поведения.

14. Игра как способ дискуссии.

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 10.

5. Учебно-методическое обеспечение и планирование самостоятельной работы обучающихся

№	Темы	Формы СРС, включая требования к подготовке к занятиям
1.	Современные педагогические технологии, применяемые в дополнительном образовании детей и взрослых	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.	Игрофикация в дополнительном образовании – области применения и ограничения	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.	Разработка настольных игр для дополнительного образования и образования взрослых	Приготовьте эссе: «Роль игры в социализации дошкольников». Рассуждения подкрепляйте известными Вам теориями игротехники, примерами из практики.
4.	Интеллектуальные игры в дополнительном образовании и образования взрослых	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.	Возможности и ограничения применения игр живого действия в дополнительном образовании	Выберите тему занятия и опишите процедуру конструирования дидактической игры для дошкольников и младших школьников
6.	Игровые формы занятий в дополнительном образовании и образования взрослых	Выберите тему (сюжет) и опишите процедуру конструирования сюжетно-ролевой игры для детей и взрослых
7.	Игровые методы обучения взрослых	Разработать квест игру для взрослых. Квест должен содержать в себе не менее 5-ти игр. Работа должна содержать: цели, задачи, оборудование, сценарий
8.	Нормативно-правовая база деятельности педагога дополнительного образования	Используя интернет-ресурс и материалы лекций, подготовить библиографический перечень нормативных документов, регулирующих деятельность педагогов дополнительного образования (не менее 10 источников).

6. Промежуточная аттестация по дисциплине (модулю)

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

Вопросы к экзамену

1. Характеристика понятий «игра», «игровая деятельность». Сущность игры в дополнительном образовании и образовании взрослых.
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 образовании взрослых.
6. Влияние игры на психическое развитие детей. Значение игры в личностном становлении детей.
7. Роль игры в интеллектуальном развитии детей и взрослых.
8. Значение игры в развитии творческих способностей обучающихся с учетом индивидуальных особенностей.
9. Современные подходы к классификации 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 в дополнительном образовании и образовании взрослых.
14. Метод игрового конструирования. Принципы и этапы игрового конструирования.
15. Требования к профессиональной компетентности педагога дополнительного образования в области организации игровой деятельности.
16. Дидактические игры, их характеристика. Особенности применения дидактических игр в учебно-воспитательном процессе в системе дополнительного образования.
17. Разновидности сюжетно-ролевых игр.
18. Основные подходы к организации сюжетно-ролевых игр в дополнительном образовании и образовании взрослых.
19. Значение подвижных игр в дополнительном образовании и образовании взрослых
20. Классификация подвижных игр.

Промежуточная аттестация должна проверять сформированность заявленных компетенций. Процедура оценивания производится в форме устного ответа на вопросы по дисциплине и по результатам выполнения заданий текущего контроля.

6.2 Критерии оценивания компетенций:

Таблица 4

Карта критериев оценивания компетенций

№ п/п	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенций, соотнесенные с планируемыми результатами обучения	Оценочные материалы	Критерии оценивания
1.	ПК-1 Способен осуществлять	Знает: методики преподавания русского языка и	Устные ответы на семинарах	Задания выполняет самостоятельно, проявляет

	обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся	литературы; возрастные и индивидуальные особенности учащихся и способы их диагностики; Умеет: осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся	Выполнение заданий для СР Написание реферата Письменная работа	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 образовательные технологии; Умеет: применять на практике, а также самостоятельно разрабатывать информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе	Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР Эссе Таблица	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.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

7.1 Основная литература:

1. Островский, Э. В. Психология и педагогика : учебное пособие / под ред. Э. В. Островского. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Вузовский учебник : ИНФРА-М, 2021. — 368 с. - ISBN 978-5-9558-0538-2. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1141232> – Режим доступа: по подписке

7.2 Дополнительная литература:

1. Кравченко, А.И. Психология и педагогика : учебник / А.И. Кравченко. — Москва : ИНФРА-М, 2016. — 352 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс; Режим доступа <https://new.znanium.com/>]. — (Высшее образование: Бакалавриат). - ISBN 978-5-16-006870-1 (print) ; ISBN 978-5-16-104318-9 (online). - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/543600> – Режим доступа: по подписке.

2. 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.

7.3 Интернет-ресурсы:

Официальный сайт журнала Педагогическая наука и образование. Электронный ресурс: 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 библиотека ТюмГУ: <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):

– Лицензионное ПО, в том числе отечественного производства:

Платформа для электронного обучения Microsoft Teams.

Autodesk 3ds Max 2018, Autodesk AutoCAD 2018, Embarcadero RAD Studio 2010, MatLab R2009a, Microsoft Office 2003, Microsoft Office 2007, Microsoft Office 2010, Microsoft Visual Studio 2012, Microsoft Visual Studio 2012 Expression, Microsoft Visual FoxPro 9.0, Microsoft SQL Server 2005, Windows, Dr. Web, Конструктор тестов 2.5 (Keepsoft), Adobe Design Premium CS4, ABBYY Lingvo x3 Многоязычная версия, ABBYY FineReader 10, PROMT Standard 7 ГИГАНТ

– Свободно распространяемое ПО, в том числе отечественного производства:

7-Zip, Adobe Acrobat Reader, GIMP, ModelVision Studium, Google Chrome, Mozilla Firefox, OpenOffice.org, UVScreenCamera, UVSoundRecorder, SMATHStudio Desktop, Inkscape, MyTestX, WinVDIG, OracleVirtualBox, AdobeMediaPlayer, Kompozer, SunRav BookOffice.

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

- Мультимедийные учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа оснащены следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер. На ПК установлено следующее программное обеспечение: Офисное ПО: операционная система MS Windows, офисный пакет MS Office, платформа MS Teams, офисный пакет LibreOffice, антивирусное ПО Dr. Web.

Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет.

- Мультимедийные учебные аудитории для проведения занятий семинарского типа оснащены следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер. На ПК установлено следующее программное обеспечение: Офисное ПО: операционная система MS Windows, офисный пакет MS Office, платформа MS Teams, офисный пакет LibreOffice, антивирусное ПО Dr. Web.

Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет

Для проведения лекций используются лекционные аудитории; практические занятия проводятся в специализированных аудиториях, оборудованных мультимедийными средствами, оборудованием, позволяющим осуществлять выход в Интернет.