

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

« 28 »

Шилов С.П.

2020 г.



ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ (ОБУЧЕНИЕ С УВЛЕЧЕНИЕМ)

Рабочая программа

для обучающихся по направлению подготовки

44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки),

Профили: физическая культура; безопасность жизнедеятельности

Форма обучения: очная

Остякова Г.В. Эдьютейнмент (обучение с увлечением). Рабочая программа для обучающихся по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), профили: физическая культура; безопасность жизнедеятельности, форма обучения очная. Тобольск, 2020.

Рабочая программа дисциплины опубликована на сайте ТюмГУ: Эдьютейнмент (обучение с увлечением) [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 «Эдьютейнмент (обучение с увлечением)» предназначена для формирования у обучающихся компетенций в области современных образовательных технологий, способствующих повышению мотивации у учащихся к образовательному процессу.

Цель дисциплины – совершенствование профессиональных компетенций студентов в области применения технологии эдьютейнмента в образовании.

Основные задачи дисциплины:

1. Знакомство с основными категориями и понятиями дисциплины.
2. Рассмотрение основных подходов к изучению проблемы эдьютейнмента в образовании.
3. Овладение студентами спецификой и особенностями использования нетрадиционных 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 «Эдьютейнмент (обучение с увлечением)» включается в вариативную часть дисциплин основной образовательной программы по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), профили: физическая культура; безопасность жизнедеятельности.

Дисциплина «Эдьютейнмент (обучение с увлечением)» имеет межпредметные связи с дисциплинами «Современные технологии обучения и воспитания», «Образовательные экосистемы», «Создание игровой образовательной среды».

Для освоения дисциплины студенты опираются на знания, умения, навыки, сформированные в процессе изучения таких предметов как «Философия», «Образование как социокультурный феномен. Великие педагогические тексты и практики», «Профессиональная компетентность педагога».

Одновременное изучение таких дисциплин как «Основы самопрезентации и публичного выступления (с практикумом)», «Геймификация образования: психология и педагогика игры», «Психология межличностного общения» 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-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 семестре
		Семестр Н
Общая трудоемкость зач. ед. час.	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 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.

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

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

			Лекции	Практические занятия	Лабораторные/практические занятия по подгруппам	виды контактной работы
1	2	3	4	5	6	7
Семестр II						
1.	Эдьютейнмент: понятие, основные результаты внедрения в образование	8	4	4		
2.	Эдьютейнмент как особый тип обучения. Современные средства эдьютейнмента.	8	4	4		
3.	Условия реализации эдьютейнмента в образовании	12	6	6		
4.	Эдьютейнмент как средство формирования устойчивого и целенаправленного интереса к образовательному предмету	12	6	6		
5.	Преимущества и недостатки эдьютейнмента	8	4	4		
6.	Эдьютейнмент парадигмы обучения	8	4	4		
7.	Эдьютейнмент как единство сознательно и бессознательно	8	4	4		
	Итого на семестр	64	32	32		

4.2. Содержание дисциплины по темам

4.2.1. Содержание лекционных занятий

Тема 1. Эдьютейнмент: понятие, основные результаты внедрения в образование (4 часа)

Эдьютейнмент как особый тип обучения, который основывается на развлечении и формировании первичного интереса к предмету с получением удовольствия от процесса обучения и стойким интересом к процессу обучения.

Эдьютейнмент как «цифровой контент, соединяющий образовательные и развлекательные элементы и обеспечивающий при этом информирование аудитории при максимально облегченном анализе событий» (О. Л. Гнатюк).

Эдьютейнмент как технология обучения, рассматриваемая как совокупность современных технических и дидактических средств обучения, которая основана на концепции обучения через развлечение, смысл которой заключается в том, что знания должны передаваться в понятной, простой и интересной форме, а также в комфортных условиях (Н.А. Кобзева).

Тема 2. Эдьютейнмент как особый тип обучения. Современные средства эдьютейнмента (4 часа)

Современные средства эдьютейнмента: электронные системы (электронные учебники, сетевые варианты музейных выставок), персональные компьютерные системы (компьютерные или видеоигры, электронные тренажеры, электронные энциклопедии) и веб-технологии (электронная почта, веб-квесты, вики, блоги, чаты, видеоконференции).

Организация занятия и мероприятия в формате технологии «Эдьютейнмент»: в кафе, парке, музее, офисе, галерее, клубе, где можно получить информацию по какой-либо познавательной теме в непринужденной атмосфере.

Эдьютейнмент как современная педагогическая инновация, которая основывается на визуальном материале, повествовании, современных психологических приёмах, игровом формате, информационных и коммуникационных технологиях, целью которой является максимальное облегчение анализа событий, поддерживание эмоциональной связи с объектом обучения, привлечение и длительное удержание внимания обучающихся.

Специфичность эдьютейнмента как новой, нетрадиционной технологии обучения.

Тема 3. Условия реализации эдьютейнмента в образовании (6 часов)

Основные подходы к реализации эдьютейнмента в образовании: акцент на увлечение, акцент на развлечение, игровой подход, акцент на современность. Эдьютейнмент как современная педагогическая инновация, которая основывается на визуальном материале, повествовании, современных психологических приёмах, игровом формате, информационных и коммуникационных технологиях, целью которой является максимальное облегчение анализа событий, поддерживание эмоциональной связи с объектом обучения, привлечение и длительное удержание внимания обучающихся.

Специфичность эдьютейнмента как новой, нетрадиционной технологии обучения.

Тема 4. Эдьютейнмент как средство формирования устойчивого и целенаправленного интереса к образовательному предмету (6 часов)

Передача знаний, взглядов, опыта или навыков как основная цель эдьютейнмента. Принцип связи теории с практикой, изучение практико-ориентированных тем на основе диалогичности общения. Проблемно-поисковые и исследовательские как действенное средство связи теории с практикой. Примеры из действительности как дополнение теоретических проблем.

Способы вовлечения, цикличность действий участников образовательного процесса. Важность и типы обратной связи. Типы удовольствия по NicoleLazarro, источники удовольствия.

Системный подход в реализации эдьютейнмента: возможность достижения целей разными способами (за счёт разных психологических приемов). Пути, способы формирования устойчивого интереса к обучению с помощью нетрадиционных информационных и коммуникационных технологий.

Тема 5. Преимущества и недостатки эдьютейнмента (4 часа)

Эдьютейнмент как симбиоз педагогики, психологии и информатики. Сильные и слабые стороны эдьютейнмента. Использование эдьютейнмента как способ создания и поддержания мотивации. Подходы к созданию мотивации (бихевиоризм, когнитивизм, теория самоопределения).

Внешняя и внутренняя мотивация, предпочтительность внутренней мотивации. Факторы влияния и этапы перехода от полного отсутствия мотивации к мощной внутренней мотивации с помощью эдьютейнмента.

Тема 6. Эдьютейнмент парадигмы обучения (4 часа)

Эдьютейнмент — особый тип обучения, который основывается на развлечении и формировании первичного интереса к предмету с получением удовольствия от процесса обучения и стойким интересом к процессу обучения.

Противоречивость в понимании процесса обучения как развлечения. Эдьютейнмент – не просто развлечение, это увлечение образовательным процессом, способствующее формированию учебной мотивации. Трактовка понятий «развлечение» и «увлечение». Эмоциональная связь обучающегося и изучаемого предмета как средство повышения субъективной заинтересованности в усвоении учебного материала.

Тема 7. Эдьютейнмент как единство сознательно и бессознательного (4 часа)

Трактовка единства сознательного и бессознательного в эдьютейнменте: «цифровой контент» (О.Л. Гнатюк), «игрование» (А.В. Попов), «креативное образование» (М.М. Зиновкина), «неформальное образование» (И.Ф. Феклистов).

Доведение до автоматизма выполнения определенных учебных действий и осознание их значимости субъектом образования как единство сознательного и бессознательного.

4.2.2. Планы семинарских занятий

Тема 1. Эдьютейнмент: понятие, основные результаты внедрения в образование (4 часа)

План

1. Эдьютейнмент как особый тип обучения.
2. Эдьютейнмент как «цифровой контент, соединяющий образовательные и развлекательные элементы.
3. Эдьютейнмент как технология обучения, совокупность современных технических и дидактических средств обучения.
4. Трактовка понятия «Эдьютейнмент» разными учеными.

Задание для самостоятельной работы.

Подготовьте доклад-презентацию на тему: «Эдьютейнмент в современном образовании». В докладе отразить новизну и актуальность инновационной технологии в образовательном процессе. Доклад должен сопровождаться слайдами (не менее 10), содержащими основные, наиболее важные положения.

Тема 2. Эдьютейнмент как особый тип обучения. Современные средства эдьютейнмента (4 часа)

План

1. Современные средства эдьютейнмента: электронные системы (электронные учебники, сетевые варианты музейных выставок), персональные компьютерные системы

(компьютерные или видеоигры, электронные тренажеры, электронные энциклопедии) и веб-технологии (электронная почта, веб-квесты, вики, блоги, чаты, видеоконференции).

2. Организация занятия и мероприятия в формате технологии «Эдьютейнмент».

3. Раскройте суть эдьютейнмента как современной педагогической инновации, основанной на визуальном материале, повествовании, современных психологических приёмах.

4. Специфичность эдьютейнмента как новой, нетрадиционной технологии обучения.

Задание для самостоятельной работы

Составьте схему, отражающую структурные компоненты эдьютейнмента.

Используйте материалы лекции, интернет-ресурс. Приготовьтесь по схеме раскрыть суть новой технологии обучения.

Тема 3. Условия реализации эдьютейнмента в образовании (6 часов)

План

1. Основные подходы к реализации эдьютейнмента в образовании.
2. Поддерживание эмоциональной связи с объектом обучения, привлечение и длительное удерживание внимания обучающихся как важная задача эдьютейнмента
3. Специфичность эдьютейнмента как новой, нетрадиционной технологии обучения.

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

Задание для самостоятельной работы.

Разработайте фрагмент урока (предмет – на ваше усмотрение) с использованием элементов эдьютейнмента. Сформулируйте тему, цель и задачи урока. Докажите, что использование данной технологии является средством повышения учебной мотивации учащихся.

Тема 4. Эдьютейнмент как средство формирования устойчивого и целенаправленного интереса к образовательному предмету (6 часов)

План

1. Передача знаний, взглядов, опыта или навыков как основная цель эдьютейнмента.
2. Принцип связи теории с практикой, изучение практико-ориентированных тем на основе диалогичности общения.
3. Проблемно-поисковые и исследовательские как действенное средство связи теории с практикой. Примеры из действительности как дополнение теоретических проблем.
4. Системный подход в реализации эдьютейнмента: возможность достижения целей разными способами.
5. Пути, способы формирования устойчивого интереса к обучению с помощью нетрадиционных информационных и коммуникационных технологий.

Задание для самостоятельной работы.

Подберите актуальный игровой сюжет для изучения темы по предмету (тема и предмет – на ваше усмотрение). В подборе сюжета поможет анализ трендов и предпочтений детей выбранного Вами возраста (мультфильмы, художественные фильмы, компьютерные игры и т.д.). В группе в форме деловой игры представьте результат Вашей работы.

Письменная работа № 2 «Построение геймифицированной системы (этапы O1, O2 и O3)»

Тема 5. Преимущества и недостатки эдьютейнмента (4 часа)

План

1. Эдьютейнмент как симбиоз педагогики, психологии и информатики. Сильные и слабые стороны эдьютейнмента.
2. Использование эдьютейнмента как способ создания и поддержания мотивации. Подходы к созданию мотивации (бихевиоризм, когнитивизм, теория самоопределения).
3. Внешняя и внутренняя мотивация, предпочтительность внутренней мотивации.
4. Факторы влияния и этапы перехода от полного отсутствия мотивации к мощной внутренней мотивации с помощью эдьютейнмента.

Задание для самостоятельной работы.

Подготовьте реферат на одну из предложенных тем (см. п. 4.2.3). Обратите внимание на требования к выполнению работы.

Тема 6. Эдьютейнмент парадигмы обучения (4 часа)

План

1. Эдьютейнмент как особый тип обучения.
2. Противоречивость в понимании процесса обучения.
3. Раскройте суть эдьютейнмента в плане увлечения обучающихся образовательным процессом.
4. Эмоциональная связь обучающегося и изучаемого предмета как средство повышения субъективной заинтересованности в усвоении учебного материала.

Задание для самостоятельной работы.

Разработайте сценарий игрового урока. В сценарии должна прослеживаться логика, причинно-следственные связи между его этапами должны быть очевидны. Каждое новое задание – шаг на пути к цели. Понимание этого факта рождает у детей азарт и энтузиазм.

Тема 7. Эдьютейнмент как единство сознательно и бессознательного (4 часа)

План

1. Трактовка единства сознательного и бессознательного в эдьютейнменте: «цифровой контент» (О.Л. Гнатюк), «игрование» (А.В. Попов), «креативное образование» (М.М. Зиновкина), «неформальное образование» (И.Ф. Феклистов).
2. Современным молодым людям свойственны такие особенности, как погруженность в цифровой мир, принятиемультимедийности, гиперактивность, забота о собственной жизненной безопасности, клиповое мышление, визуальное восприятие информации. Покажите на примерах, как во всех этих характеристиках соединяются сознательные установки и бессознательные механизмы.

Задание для самостоятельной работы.

Подготовьте доклад-презентацию на тему: «Эдьютейнмент в современном образовании». В докладе отразите новизну и актуальность использования технологии в образовательном процессе; педагогический и психологический аспекты эдьютейнмента.

4.2.3. Образцы средств для проведения текущего контроля

Темы для написания рефератов

1. Эдьютейнмент в образовательном процессе.

2. Обучающая функция эдьютейнмента в образовании.
3. Развлекательная функция эдьютейнмента.
4. Коммуникативная функция эдьютейнмента.
5. Релаксационная функция эдьютейнмента.
6. Психотехническая функция эдьютейнмента.
7. Формирование организационно-коммуникативных и личностных компетенций средствами эдьютейнмента.
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. Эдьютейнмент как средство повышения мотивации и активного включения в процесс учебы.
14. Эдьютейнмент 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 инновационной технологии и ответить на следующие вопросы:

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

Письменная работа № 2 «Построение геймифицированной системы (этапы O1, O2 и O3)»

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
Семестр Н		
1.	Эдьютейнмент: понятие, основные результаты внедрения в образование	Подготовьте доклад-презентацию на тему: «Эдьютейнмент в современном образовании». В докладе отразите новизну и актуальность инновационной технологии в образовательном процессе. Доклад должен сопровождаться слайдами (не менее 10), содержащими основные, наиболее важные положения.
2.	Эдьютейнмент как особый тип обучения. Современные средства эдьютейнмента.	Составьте схему, отражающую структурные компоненты эдьютейнмента. Используйте материалы лекции, интернет-ресурс. Приготовьтесь по схеме раскрыть суть новой технологии обучения.
3.	Условия реализации эдьютейнмента в образовании	Разработайте фрагмент урока (предмет – на ваше усмотрение) с использованием элементов эдьютейнмента. Сформулируйте тему, цель и задачи урока. Докажите, что использование данной технологии является средством повышения учебной мотивации учащихся.
4.	Эдьютейнмент как средство формирования устойчивого и целенаправленного интереса к образовательному предмету	Подберите актуальный игровой сюжет для изучения темы по предмету (тема и предмет – на ваше усмотрение). В подборе сюжета поможет анализ трендов и предпочтений детей выбранного Вами возраста (мультфильмы, художественные фильмы, компьютерные игры и т.д.). В группе в форме деловой игры представьте результат Вашей работы. <u>Письменная работа № 2 «Построение геймифицированной системы (этапы О1, О2 и О3)»</u> (см. раздел 4.2.3)

5.	Преимущества и недостатки эдьютейнмента	Подготовьте реферат на одну из предложенных тем (см. п. 4.2.3) Обратите внимание на требования к выполнению работы.
6.	Эдьютейнмент парадигмы обучения	Разработайте сценарий игрового урока. В сценарии должна прослеживаться логика, причинно-следственные связи между его этапами должны быть очевидны. Каждое новое задание – шаг на пути к цели. Понимание этого факта рождает у детей азарт и энтузиазм.
7.	Эдьютейнмент как единство сознательно и бессознательного	Подготовьте доклад-презентацию на тему: «Эдьютейнмент в современном образовании». В докладе отразите новизну и актуальность использования технологии в образовательном процессе; педагогический и психологический аспекты эдьютейнмента.

6. Промежуточная аттестация по дисциплине (модулю)

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

Вопросы к экзамену

1. Сущность эдьютейнмента (определение, отличие от развлечения).
2. Геймификация. Неигровые контексты для геймификации.
3. Критика эдьютейнмента и наиболее известные кейсы.
4. Эдьютейнмент как инновационная технология в образовании.
5. Эдьютейнмент как особая организация образовательного процесса.
6. Игра с целью изменения поведения. Обучение как способ изменить поведение.
7. Системы оценивания результативности учебной деятельности на основе эдьютейнмента.
8. Понятие активного статуса субъекта образовательного процесса, роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей образования.
9. Структурный подход: составляющие элементы эдьютейнмента.
10. Внешняя среда и ее использование в технологии эдьютейнмента.
11. Диалоговая форма взаимодействия учителя и ученика при реализации эдьютейнмента.
12. Характеристика наиболее предпочтительного типа поведения в эдьютейнменте.
13. Критерии поиска и описания целевых участников.
14. Элементы игр и способы игрового дизайна.
15. Способы вовлечения, цикличность действий игроков в образовательном процессе.
16. Эдьютейнмент как способ создания и поддержания учебной мотивации.
17. Характеристика подходов к созданию мотивации (бихевиоризм, когнитивизм, теория самоопределения).
18. Внешняя и внутренняя мотивация, предпочтительность внутренней мотивации.
19. Факторы влияния на учебную мотивацию.
20. Сущность критического подхода к эдьютейнменту.

21. Правовые аспекты эдьютейнмента.
22. Способы преодоления коммуникативных барьеров в образовательном процессе.

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-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	Решение практико-ориентированных заданий Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР	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:

Проектирование студентом индивидуальной образовательной траектории в условиях информ. Образ.: Моногр./ С.И. Осипова – М.: НИЦ ИНФРА-М; Красноярск: Сиб. Ферер. Ун-т, 2013. – 140 с.: 60x88 1/16.- (Науч. Мысль; Образование). (о) ISBN 978-5-16-006375-1, 200 экз. Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=374602>

7.2 Дополнительная литература:

1. Мандель, Б. Р. Технологии педагогического мастерства / Б.Р. Мандель. - Москва : Вузовский учебник, НИЦ ИНФРА-М, 2015. - 211 с. ISBN 978-5-9558-0471-2. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/525397> – Режим доступа: по подписке.

2. Околелов, О. П. Инновационная педагогика : учеб. пособие / О.П. Околелов. — Москва : ИНФРА-М, 2019. — 167 с. — (Высшее образование: Магистратура). — www.dx.doi.org/10.12737/24344. - ISBN 978-5-16-012564-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1001106> – Режим доступа: по подписке

7.3. Интернет-ресурсы:

Официальный сайт журнала Педагогическое образование и наука. 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/>

IPRBooks - <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):

- платформа для электронного обучения Microsoft Teams;
- лицензионное программное оборудование Microsoft Office 2003, Microsoft Office 2007, Microsoft Office 2010.

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

Мультимедийная учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа № 404 на 24 посадочных мест оснащена 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.

Мультимедийная учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа № 316 на 100 посадочных мест оснащена 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.

Мультимедийная учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа № 406 на 42 посадочных мест оснащена 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.