

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.



ИГРА В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ И ОБРАЗОВАНИИ ВЗРОСЛЫХ

Рабочая программа
для обучающихся по направлению подготовки
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки),
Профили физическая культура; менеджмент в физической культуре и спорте
Форма обучения: очная

Остякова Г.В. Игра в дополнительном образовании и образовании взрослых. Рабочая программа для обучающихся по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), профили: Физическая культура; менеджмент в физической культуре и спорте Форма обучения: очная. Тобольск, 2020.

Рабочая программа дисциплины опубликована на сайте Тюменского государственного университета: 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» включается в вариативную часть дисциплин основной образовательной программы по направлению подготовки 04.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), профили: Физическая культура; менеджмент в физической культуре и спорте (Б1.В.ДВ.07.02.).

Дисциплина «Игра в дополнительном образовании и образовании взрослых» имеет межпредметные связи с дисциплинами «Игротехника», «Эдьютейнмент (обучение с увлечением)», «Образовательные экосистемы», «Тренинг-практикум социального взаимодействия».

Для освоения дисциплины студенты опираются на знания, умения, навыки, сформированные в процессе изучения таких предметов как «Философия», «Теория обучения и воспитания. Образование и право», «Профессиональная компетентность педагога».

Одновременное изучение таких дисциплин как «Использование игры в начальном, основном и среднем образовании», «Технологии развития креативности», «Технологии эффективной коммуникации в работе с участниками образовательного процесса» 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 | Знает: возрастные и индивидуальные особенности обучающихся; Умеет: осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и |

| | | |
|--|--|--|
| | возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся | индивидуальных особенностей обучающихся. |
|--|--|--|

2. Структура и объем дисциплины

Таблица 1

| Вид учебной работы | Всего часов | Количество часов в семестре |
|---|-------------|-----------------------------|
| | | Семестр К |
| 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 | 80 | 80 |
| 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 (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 |
| Семестр К | | | | | | |
| 1. | Современные педагогические технологии, применяемые в дополнительном образовании детей и взрослых | 8 | 4 | 4 | | |
| 2. | Игрофикация в дополнительном образовании – области применения и ограничения | 8 | 4 | 4 | | |
| 3. | Разработка настольных игр для дополнительного образования и образования взрослых | 8 | 4 | 4 | | |
| 4. | Интеллектуальные игры в дополнительном образовании и образования взрослых | 8 | 4 | 4 | | |
| 5. | Возможности и ограничения применения игр живого действия в дополнительном образовании | 8 | 4 | 4 | | |
| 6. | Игровые формы занятий в дополнительном образовании и образования взрослых | 8 | 4 | 4 | | |
| 7. | Игровые методы обучения взрослых | 8 | 4 | 4 | | |
| 8. | Нормативно-правовая | 8 | 4 | 4 | | |

| | | | | | | |
|--|--|----|----|----|--|--|
| | база деятельности педагога дополнительного образования | | | | | |
| | Итого на семестр | 64 | 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 состоят 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

Таблица 3

| № | Темы | Формы СРС, включая требования к подготовке к занятиям |
|----|--|--|
| | | Семестр К |
| 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 обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся | Знает: возрастные и индивидуальные особенности обучающихся; Умеет: осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся. | Устные ответы на семинарах Выполнение заданий для СР Написание реферата Письменная работа | 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 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/>

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):

- 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):

Для использования электронных изданий обучающиеся обеспечены рабочим местом в компьютерном классе с выходом в Интернет в соответствии с объемом изучаемой дисциплины. Доступ к сети Интернет имеют 100 % компьютерных рабочих мест.

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