

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

Остякова Г.В. Создание игровой образовательной среды. 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 ТюмГУ: Создание игровой образовательной среды [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 «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 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), профили: Физическая культура; менеджмент в физической культуре и спорте (Б1.В.ДВ.08.02.).

Дисциплина «Создание игровой образовательной среды» 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:<br>(знаниевые/функциональные)  |
|-------|--|---|
| 1.    | ПК-1<br>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;<br>Умеет: применять на практике методики обучения с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся. |
| 2.    | ОПК-7<br>Способен взаимодействовать с  | Знает: методы и приемы организации взаимодействия с участниками   |

|  |   |
|--|---|
| участниками образовательных отношений в рамках реализации образовательных программ | образовательного процесса;<br>Умеет: взаимодействовать с участниками образовательных отношений в рамках реализации образовательных программ |
|--|---|

## 2. Структура и объем дисциплины

Таблица 1

| Вид учебной работы  | Всего часов | Количество часов в семестре |
|---|-------------|-----------------------------|
|   |             | Семестр К                   |
| Общая трудоемкость <b>зач. ед.</b><br><b>час.</b>                             | 4           | 4                           |
|   | 144         | 144                         |
| Из них:   |             |                             |
| <b>Часы аудиторной работы (всего)</b>   | 48          | 48                          |
| Лекции  | 16          | 16                          |
| Практические занятия  | 32          | 32                          |
| Лабораторные занятия  | -           | -                           |
| <b>Часы внеаудиторной работы, включая самостоятельную работу обучающегося</b> | 96          | 96                          |
| Вид промежуточной аттестации  | зачет       | зачет                       |

## 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   | Не зачтено |
| 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<br>(академические часы) |                      |   | Иные виды контактной работы |
|                   |   |                                 | Лекции   | Практические занятия | Лабораторные/практические занятия по подгруппам |                             |
| 1                 | 2   | 3                               | 4  | 5                    | 6   | 7                           |
| <b>Семестр II</b> |   |                                 |  |                      |   |                             |
| 1.                | Понятие игровой образовательной среды. Психологические и педагогические основы игры | 6                               | 2  | 4                    |   |                             |
| 2.                | Игра и психическое развитие детей   | 6                               | 2  | 4                    |   |                             |
| 3.                | Значение игры в социализации детей  | 10                              | 4  | 6                    |   |                             |
| 4.                | Педагогическая классификация детской игры   | 8                               | 2  | 6                    |   |                             |
| 5.                | Сущность и структура игровой деятельности   | 6                               | 2  | 4                    |   |                             |
| 6.                | Методы и средства игровой деятельности  | 6                               | 2  | 4                    |   |                             |
| 7.                | Организация игровой деятельности обучающихся  | 6                               | 2  | 4                    |   |                             |
|                   | Итого на семестр  | 48                              | 16   | 32                   |   |                             |

## 4.2. Содержание дисциплины по темам

### 4.2.1. Содержание лекционных занятий

**Тема 1. Понятие игровой образовательной среды. Психологические и педагогические основы игры (2 часа)**

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 (2 часа)**

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 (4 часов)**

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 (2 часа)**

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 (2 часа)**

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 (2 часа)**

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 (2 часа)**

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 (4 часа)**

###### **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 (4 часа)**

###### **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 (6 часов)**

###### **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 дошкольников». Рассуждения подкрепляйте известными Вам теориями игротехники, примерами из практики

#### **Тема 4. Педагогическая классификация детской игры (6 часов)**

##### **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 (4 часа)**

##### **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 дошкольников и младших школьников

#### **Тема 6. Методы и средства игровой деятельности (4 часа)**

##### **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 (4 часа)**

##### **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  |
|-----------|---|--|
| Семестр К |   |  |
| 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)<br><u>Письменная работа № 1</u> «Начать мыслить как дизайнер игр». |
| 3.        | Значение игры в социализации детей  | Приготовьте эссе: «Роль игры в социализации дошкольников». 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.<br><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 дошкольников и 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)

#### 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.

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<br>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;<br>Умеет: применять на практике методики обучения с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся. | Решение практико-ориентированных заданий<br><br>Поисково-творческие задания<br><br>Устные ответы на семинарах<br><br>Выполнение заданий для СР | Задания выполняет самостоятельно, проявляет познавательную активность.<br>В устных ответах прослеживается полнота, точность, логическая последовательность.<br>Демонстрирует умение устанавливать связь теоретических положений темы с жизнью и деятельностью, практикой.<br>При выполнении СР показывает способность анализировать материал, делать выводы. |
| 2.    | ОПК-7<br>Способен взаимодействовать с участниками образовательных отношений в рамках реализации образовательных программ   | Знает: методы и приемы организации взаимодействия с участниками образовательного процесса;<br>Умеет: взаимодействовать  | Решение практико-ориентированных заданий<br><br>Поисково-творческие задания  | Задания выполняет самостоятельно, проявляет познавательную активность.<br>В устных ответах прослеживается полнота, точность, логическая  |

|  |  |  |   |  |
|--|--|--|---|--|
|  |  | с участниками образовательных отношений в рамках реализации образовательных программ | Устные ответы на семинарах<br>Выполнение заданий для СР | 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:

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 Педагогическое образование и наука. 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 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.