

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.



**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРЫ В НАЧАЛЬНОМ, ОСНОВНОМ И СРЕДНЕМ  
ОБРАЗОВАНИИ**

Рабочая программа  
для обучающихся по направлению подготовки  
44.03.02 Психолого-педагогическое образование  
Профиль: Тьюторство  
Форма обучения: очная

Черкасова И.И. Использование игры в начальном, основном и среднем образовании. Рабочая программа для обучающихся по направлению подготовки 44.03.02 Психолого-педагогическое образование, профиль: Тьюторство, форма обучения очная. Тобольск, 2020.

Рабочая программа дисциплины опубликована на сайте ТюмГУ: Использование игры в начальном, основном и среднем образовании [электронный ресурс] / Режим доступа: <https://tobolsk.utmn.ru/sveden/education/#>

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

© Черкасова И.И., 2020

## 1. Пояснительная записка

Программа дисциплины призвана сформировать компетенции обучающихся в использовании игры и игровых технологий в образовательном процессе на разных этапах обучения и воспитания с учетом возрастных особенностей обучающихся.

**Цель дисциплины:** способствовать формированию профессиональных компетенций, необходимые для эффективной организации игровой деятельности обучающихся.

**Задачи дисциплины:**

- ознакомить обучающихся с историей формирования игрового обучения, зарубежными и отечественными теориями игр, возможностями игровой деятельности в воспитании детей;
- дать целостное представление о видах и содержании игр, педагогических условиях организации игровой деятельности;
- стимулировать самостоятельную деятельность по освоению содержания дисциплины и формированию необходимых компетенций, необходимых в профессиональной деятельности.
- формирование умений применять технологии организации игровой деятельности в начальном, основном и среднем образовании.

### 1.1. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Данная дисциплина входит в блок Б.1 Дисциплины (модули), относится к блоку дисциплин части, формируемой участниками образовательных отношений.

Дисциплина «Использование игры в начальном, основном и среднем образовании» имеет межпредметные связи с дисциплинами «Игра в дополнительном образовании и образовании взрослых», «Геймификация обучения». «Игротехника».

Для освоения дисциплины студенты опираются на знания, умения, навыки, сформированные в процессе изучения таких предметов как «Тьюторство в образовании», «Тьюторство в дополнительном образовании детей и взрослых».

### 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 Способность проводить психолого-педагогическую диагностику личности, осуществлять коррекционно-развивающую и консультативную деятельность	Знает методы диагностики личностных особенностей, способы коррекции деятельности, развития личности. Умеет интерпретировать результаты диагностики, ставить цели коррекционно-развивающей и консультативной деятельности на основе проведенных диагностических мероприятий.
2	ПК-2 Способность осуществлять деятельность по обеспечению психолого-педагогического и социально-психологического сопровождения личности, в т.ч. лиц с ограниченными возможностями здоровья	Знает сущность современных методик и технологий, в том числе и информационных для составления программы социального сопровождения и поддержки личности, в т.ч. лиц с ограниченными возможностями здоровья. Умеет осуществлять анализ информации с позиции изучаемой проблемы; использовать современные методики и технологии, в том

		числе и информационные, для составления программы социального сопровождения и поддержки личности, в т.ч. лиц с ограниченными возможностями здоровья.
3	ПК-3 Способность проектировать и реализовывать совместно с педагогами индивидуальные образовательные маршруты для обучающихся, в т.ч. обучающихся с ограниченными возможностями здоровья	Знает особенности образовательного процесса, развивающие функции обучения и воспитания; особенности построения индивидуальной образовательной траектории обучающегося на конкретной образовательной ступени, в том числе собственной. Умеет осуществлять комплексный анализ рекомендуемых методов и приемов, в том числе игровых, для построения и изменения индивидуальной образовательной траектории ребенка: использовать современные технологии построения и изменения индивидуальной образовательной траектории обучающихся на конкретной образовательной ступени, в том числе собственной.

## 2. Структура и трудоемкость дисциплины.

Вид учебной работы	Всего часов	Количество часов в семестре
		Семестр 15
Общая трудоемкость <b>зач. ед.</b>	5	5
<b>час.</b>	180	180
Из них:		
<b>Часы аудиторной работы (всего)</b>	64	64
Лекции	32	32
Практические занятия	32	32
Лабораторные занятия	-	-
<b>Часы внеаудиторной работы, включая самостоятельную работу обучающегося</b>	89+27 контроль	89+27 контроль
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. 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
<b>Семестр 15</b>						
1.	Игра: понятие, сущность, функции, классификация.	30	4	4		
2.	Значение игры в процессе обучения.	20	4	4		
3.	Игровые технологии и их место в процессе обучения. Ограничение и недостатки использования игр в образовании.	20	4	4		
4.	Методика организации игры в процессе обучения.	30	4	4		
5.	Особенности использования игры в начальной школе	20	4	4		
6.	Особенности использования игры в основной школе	20	4	4		
7.	Особенности использования игры в средней школе	20	4	4		

8.	Игра в воспитательном процессе	20	4	4		
	Итого на семестр	180	32	32		

## **4.2. Содержание дисциплины по темам**

### **4.2.1. Лекционный курс**

#### **Тема 1. Игра: понятие, сущность, функции, классификация.**

Пути повышения эффективности обучения. Технологический подход к обучению.

Образовательная технология – это система функционирования всех компонентов педагогического процесса, построенная на научной основе, запрограммированная во времени и в пространстве и приводящая к намеченным результатам. Ведущие признаки технологии. Игра – явление многогранное, ее можно рассматривать как особую форму существования всех без исключения сторон жизнедеятельности коллектива. Сущность и особенности игры. Функции игры. Проблему игровой деятельности разрабатывали К.Д.Ушинский, П.П.Блонский, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин, в зарубежной педагогике и психологии – З.Фрейд, Ж.Пиаже и другие. Этапы структуры игры как деятельности личности. Мотивация игровой деятельности. Отличительные черты игровой деятельности. Разнообразие педагогических игры. Классификация педагогических игр.

#### **Тема 2. Значение игры в процессе обучения.**

Дидактическая игра и игровые технологии. Игра как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта. Понятие «игровые технологии». Игровая форма занятий. Основные направления реализации игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий. Определение игры как тренинга, безопасного средства освоения навыка.

#### **Тема 3. Игровые технологии и их место в процессе обучения. Ограничение и недостатки использования игр в образовании.**

Игра как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим использовалась с древнейших времен. Определение места и роли игровой технологии в образовательном процессе. Функций и классификации педагогических игр. Технология развивающих игр Б.П.Никитиной. Предметные развивающие игры. Результативность дидактических игр зависит от систематического их использования, от целенаправленности программы игр с обычными дидактическими упражнениями. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов — забота каждого педагога. Отечественные игровые технологии. Игра – это технология педагогики будущего.

#### **Тема 4. Методика организации игры в процессе обучения.**

Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах учебного занятия. Характерные особенности урока с дидактической игрой. Требования к организации дидактических игр. Требования к подбору игр. Виды дидактических игр. Методики разработки деловых игр. Структура деловой игры на уроке Урок – ролевая игра. Формы проведения игр. Этапы разработка и проведение игр.

#### **Тема 5. Особенности использования игры в начальной школе**

Особенности организации урока с использованием игр в начальной школе. Виды игр, применяемых на уроке. Возрастные особенности детей, которые необходимо учитывать при организации игровой деятельности.

#### **Тема 6. Особенности использования игры в основной школе**

Особенности организации урока с использованием игр в основной школе. Виды игр, применяемых на уроке. Возрастные особенности детей, которые необходимо учитывать при организации игровой деятельности.

#### **Тема 7. Особенности использования игры в средней школе**

Особенности организации урока с использованием игр в средней школе. Виды игр, применяемых на уроке. Возрастные особенности детей, которые необходимо учитывать при организации игровой деятельности.

#### **Тема 8. Игра в воспитательном процессе**

Использование игр в процессе воспитания. Содержание и функции игры в процессе воспитания. Виды игр. Роль игры в развитии личности на разных возрастных этапах. Роль игры в формировании детского коллектива.

### **4.2.2 Планы практических занятий.**

#### **Практическое занятие №1,2**

##### **Тема: Игра: понятие, сущность, функции, классификация.**

1. Определение и структура игры.
2. Структуру игры составляют сюжет, содержание и мотивы.
3. Основные функции игры.
4. Главное назначение игры - развитие человека, ориентация его на творческое, экспериментальное поведение.
5. Классификация игр.
6. Природа игры определяется по четырем аспектам:..

#### **Практическое занятие № 3,4**

##### **Тема: Значение игры в процессе обучения.**

1. Возможности игры, как метода обучения.
2. По каким основным направлениям проходит реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий.
3. Современный урок как основная форма учебного процесса.
4. Игра как метод обучения имеет ряд важных функций.
5. Игровые мотивы обучения.

#### **Практическое занятие № 5,6**

##### **Тема: Игровые технологии и их место в процессе обучения. Ограничение и недостатки использования игр в образовании.**

1. Игровые технологии обучения – это...
2. Технология игры в процессе обучения.
3. Функционал метода обучения.
4. Игра содержит в себе несколько основных составляющих:
5. Применение игровой технологии в действии.
6. Виды педагогических игр.
7. Теория и классификация игр.
8. В структуру игры как деятельности личности входят этапы..

#### **Практическое занятие № 7,8**

##### **Тема: Методика организации игры в процессе обучения.**

1. Игра - особый вид деятельности.
2. Особенности придают игре особое педагогическое значение, наделяя её ролью чрезвычайной.

3. Содержание игровых методик.
4. Игровые методики – педагогическое средство и их использование всегда содействует цели воспитания.
5. Игровые методы, игровые приёмы.

#### **Практическое занятие № 9,10**

##### **Тема: Особенности использования игры в начальной школе**

Практическое занятие проходит в форме проектирования фрагментов уроков с последующим обсуждением и анализом.

#### **Практическое занятие № 11,12**

##### **Тема: Особенности использования игры в основной школе**

Практическое занятие проходит в форме проектирования фрагментов уроков с последующим обсуждением и анализом.

#### **Практическое занятие № 13,14**

##### **Тема: Особенности использования игры в средней школе**

Практическое занятие проходит в форме проектирования фрагментов уроков с последующим обсуждением и анализом.

#### **Практическое занятие № 15,16**

##### **Тема: Игра в воспитательном процессе**

Практическое занятие проходит в форме проектирования фрагментов воспитательных дел, событий, мероприятий с последующим обсуждением и анализом.

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

##### **Текущая аттестация**

##### **Средства текущего контроля**

##### **Тестовые задания**

**1. Какое из названных положений высказано Г.В. Плехановым в «Письмах без адреса»:**

- а) игра предшествует труду;
- б) труд предшествует игре.

**2. Кто предложил данную классификацию игр? Какие игры входят в каждую группу?**

- а) творческие;
- б) игры с правилами.

**3. Что лежит в основе современной классификации игр (по С.Л Новоселовой):**

- а) степень самостоятельности детей в игре;
- б) степень дифференцированного влияния игр на развитие ребенка;
- в) представления о том, по чьей инициативе возникают игры (ребенка или взрослого).

**4. Охарактеризуйте методы руководства игрой:**

- а) методы прямого руководства;
- б) методы косвенного руководства;
- в) комплексного руководства.

**5. Сюжетно-ролевую игру отличает от других видов игр прежде всего:**

- а) наличие правил;
- б) наличие игровых действий;
- в) игрушки;
- г) наличие сюжета.

**6. Раскройте значение строительно-конструктивных игр в решении задач всестороннего воспитания:**

- а) умственного;
- б) нравственного;
- в) эстетического;
- г) физического.

**7. Назовите этапы развития игровой деятельности, которые представляют собой предпосылки сюжетно-ролевой игры.**

**8. Назовите виды театрализованных игр для детей школьного возраста.**

**9. Назовите структурные компоненты дидактической игры.**

**10. Назовите типичные ошибки взрослых в руководстве сюжетно-ролевыми играми школьников.**

**11. Назовите ученых, изучавших различные проблемы детской игры:**

- а) строительно-конструктивной;
- б) театрализованной;
- в) режиссерской.

**12. Сфера действительности, которая воспроизводится детьми в игре, называется...**

**13. То, что воспроизводится ребенком в игре в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой, общественной деятельности, называется...**

**14. Что входит в структуру дидактической игры с детьми?**

- 1) Дидактическая задача.
- 2) Сотрудничество детей.
- 3) Присутствие на занятии родителей.
- 4) Связь с социумом.
- 5) Работа с бумагой.

**15. Наиболее эффективный вид деятельности, способствующий развитию творческой активности детей - это деятельность ...**

- 1) Трудовая.
- 2) Правовая.
- 3) Клубная.
- 4) Игровая.
- 5) Коллективная.

**16. Выберите из предложенных понятий то, которое относится к видам дидактических игр с детьми.**

1. Настольно-печатные.
2. Игры на воздухе.
3. Радиоигры.
4. Работа с тканью.
5. Игры с родителями.

**17. Кто из педагогов и психологов рассматривал игру с позиций психологической теории деятельности?**

- 1) А.В. Запорожец.
- 2) Т.С. Комарова.
- 3) К.Д. Ушинский.
- 4) Я.А. Коменский.
- 5) Н.К. Крупская.

**Тематика рефератов**

1. Особенности организации игровой деятельности.
2. Психолого-педагогические условия развития креативности у младших школьников в процессе сюжетно-ролевой игры.
3. Роль предметно-развивающей среды в развитии сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста.
4. Обучающая функция игры.
5. Развлекательная функция игры.
6. Коммуникативная функция игры.
7. Релаксационная функция игры.
8. Психотехническая функция игры.
9. Формирование организационно-коммуникативных и личностных компетенций средствами игры.
10. Формирование умения работать в команде через успешность в игре.
11. Игровые технологии в преподавании гуманитарных дисциплин.
12. Игровые технологии в преподавании естественнонаучных дисциплин.
13. Игровые технологии в преподавании иностранных языков.
14. Геймификация как средство повышения мотивации и активного включения в процесс учебы.
15. Игра как способ ролевого поведения.
16. Игра как способ дискуссии.
17. Современный и традиционный урок: общее и различия.

**Тематика контрольных работ**

1. Игра как форма обучения младшего школьника.
2. Игра как форма обучения школьника 5-9 классов.
3. Игра как форма обучения школьника 10-11 классов.
4. Развитие игровой деятельности школьников.

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

*Таблица 3*

№	Темы	Формы СРС, включая требования к подготовке к занятиям
---	------	---

1	Игра: понятие, сущность, функции, классификация.	Реферат. Презентация.
2	Значение игры в процессе обучения.	Придумайте 3 педагогические ситуации, подтверждающие влияние игры на формирование положительной учебной мотивации у учащихся. (возраст обучающихся определите самостоятельно)
3	Игровые технологии и их место в процессе обучения. Ограничение и недостатки использования игр в образовании.	Оформите в виде таблицы классификацию игровых технологий, дайте характеристику каждого вида игр. Укажите их дидактические возможности. Конспектирование источника.
4	Методика организации игры в процессе обучения.	Придумать алгоритм создания механики игры.
5	Особенности использования игры в начальной школе	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. Проектная деятельность: фрагмент урока с использованием игры.
6	Особенности использования игры в основной школе	Проектная деятельность: фрагмент урока с использованием игры.
7	Особенности использования игры в средней школе	Проектная деятельность: фрагмент урока с использованием игры.
8	Игра в воспитательном процессе	Проектная деятельность: фрагмент воспитательного дела с использованием игры.

## 6. Промежуточная аттестация по дисциплине (модулю)

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

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

#### Вопросы к экзамену

1. Понятия «игра», «игровая деятельность».
2. Динамика отношения общества к феномену игры в истории развития человечества.
3. Проблема игры в философии.
4. Социальная природа игры.
5. Понятие о функциях детской игры.
6. Основные подходы к типологии игры в философии, психологии и педагогике.
7. Психолого-педагогическая характеристика подвижных игр.
8. Методические приемы организации подвижных игр.
9. Психолого-педагогическая характеристика дидактических игр.
10. Методические приемы использования игровых упражнений и дидактических игр в обучении.
11. Психолого-педагогическая характеристика развивающих игр.
12. Методические приемы использования развивающих в работе с разными возрастными категориями детей.
13. Психолого-педагогическая характеристика коллективных игр.

14. Методические приемы использования коллективных игр в учебном и воспитательном процессе.
15. Психолого-педагогическая характеристика ролевых и сюжетно-ролевых игр.
16. Методические приемы организации и проведения ролевых игр с детьми разного возраста.
17. Психолого-педагогическая характеристика интеллектуальных игр. Методические приемы разработки и проведения интеллектуальных игр с детьми разного возраста.
18. Психолого-педагогическая характеристика компьютерных игр. Возможности использования компьютерных игр в образовании.
19. Возрастной и дифференцированный подход в организации игровой деятельности детей.
20. Педагогический потенциал детской игры.
21. Психолого-педагогическая характеристика деловых игр. Методика разработки и проведения деловых игр.
22. Игра и игровые технологии в образовании и воспитании.
23. Характер игровой деятельности детей разного возраста.
24. Игра в современной культуре детства.
25. Игра и телевидение
26. Психолого-педагогическая характеристика детского игрового праздника.
27. Методические приемы разработки и проведения детского игрового праздника.

## 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 Способность проводить психолого-педагогическую диагностику личности, осуществлять коррекционно-развивающую и консультативную деятельность	Знает методы диагностики личностных особенностей, способы коррекции деятельности, развития личности. Умеет интерпретировать результаты диагностики, ставить цели коррекционно-развивающей и консультативной деятельности на основе проведенных диагностических мероприятий.	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.
2	ПК-2 Способность осуществлять деятельность по обеспечению психолого-педагогического и социально-психологического сопровождения личности, в т.ч. лиц с ограниченными возможностями здоровья	Знает сущность современных методик и технологий, в том числе и информационных для составления программы социального сопровождения и поддержки личности, в т.ч. лиц с ограниченными возможностями здоровья. Умеет осуществлять анализ информации с позиции изучаемой проблемы; использовать современные методики и технологии, в том числе и информационные, для составления программы социального сопровождения и поддержки личности, в т.ч. лиц с ограниченными возможностями здоровья.	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.
3	ПК-3 Способность проектировать и реализовывать совместно с педагогами индивидуальные образовательные маршруты для обучающихся, в т.ч. обучающихся с ограниченными возможностями здоровья	Знает особенности образовательного процесса, развивающие функции обучения и воспитания; особенности построения индивидуальной образовательной траектории обучающегося на конкретной образовательной ступени, в том числе собственной.	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

	<p>Умеет осуществлять комплексный анализ рекомендуемых методов и приемов, в том числе игровых, для построения и изменения индивидуальной образовательной траектории ребенка: использовать современные технологии построения и изменения индивидуальной образовательной траектории обучающихся на конкретной образовательной ступени, в том числе собственной.</p>	<p>деятельностью, практикой. При выполнении СР показывает способность анализировать материал, делать выводы.</p>
--	---	--

## 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:** не предусмотрены

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

1. Лань - <https://e.lanbook.com/>
2. Знаниум - <https://znanium.com/>

3. IPR BOOKS - <http://www.iprbookshop.ru/>
4. eLIBRARY.RU - <https://www.elibrary.ru/>
5. Межвузовская электронная библиотека (МЭБ) - <https://icdlib.nspu.ru/> (только в филиале)
6. Национальная электронная библиотека (НЭБ) - <https://rusneb.ru/> (полное использование только в филиале)
7. Ивис - <https://dlib.eastview.com/>
8. Библиотека ТюмГУ - <https://library.utmn.ru/>

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

##### **Лицензионное ПО, в том числе отечественного производства:**

Платформа для электронного обучения MicrosoftTeams.  
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, Конструктортестов 2.5 (Keepsoft), Adobe Design Premium CS4, ABBYY Lingvo x3 Многоязычнаяверсия, ABBYY FineReader 10, PROMT Standard 7 ГИГАНТ

##### **Свободно распространяемое ПО, в том числе отечественного производства:**

7-Zip, AdobeAcrobatReader, GIMP, ModelVisionStudium, GoogleChrome, MozillaFirefox, OpenOffice.org, UVScreenCamera, UVSoundRecorder, SMathStudioDesktop, Inkscape, MyTestX, WinVDIG, OracleVirtualBox, AdobeMediaPlayer, Kompozer, SunRavBookOffice.

#### **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 изучаемых дисциплин. Доступ к сети Интернет имеют 100 % компьютерных рабочих мест.