

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Б1.О.31
(индекс дисциплины)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Развивающие игры в образовательном процессе

(наименование дисциплины)

по направлению подготовки
44.03.01 Педагогическое образование

направленность (профиль)
Психология и педагогика начального образования

Форма обучения: очная

Год набора: 2023

Общая трудоемкость: 2 ЗЕ

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр	4	Итого
Форма контроля	з	
Вид занятий		
Лекции	16	16
Лабораторные		
Практические	16	16
Руководство: курсовые работы (проекты)		
Промежуточная аттестация	0.25	0.25
Контактная работа	32.25	32.25
Самостоятельная работа	39.75	39.75
Контроль		
Итого	72	72

Рабочую программу составил(и):

доцент кафедры «Педагогика и психология» канд.пед.наук, доцент Емельянова Т.В.

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рецензирование рабочей программы дисциплины:



Отсутствует



Рецензент

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рабочая программа дисциплины составлена на основании ФГОС ВО и учебного плана
направления подготовки

44.03.01 Педагогическое образование

Срок действия рабочей программы дисциплины до «31» августа 2027 г.

УТВЕРЖДЕНО

На заседании кафедры

«Педагогика и психология»

(протокол заседания № 7 от «08» ноября 2022 г.).

1. Цель освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины – формирование и развитие профессиональных компетенций студентов в области применения игровых технологий в образовании.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплины и практики, на освоении которых базируется данная дисциплина: Педагогика; Современные образовательные технологии.

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее: Организация внеурочной деятельности младших школьников.

3. Планируемые результаты обучения

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
ПК-4 Способен во взаимодействии с психологом проводить комплекс мероприятий по профилактике трудностей адаптации детей к освоению образовательных программ основного общего образования	ПК-4.3. Разрабатывает игровые методики для адаптации детей к освоению образовательных программ основного общего образования	Знать: виды игр, используемые в образовательном процессе
		Уметь: разрабатывать игры, способствующие адаптации детей к образовательной деятельности
		Владеть: способами адаптации детей к освоению образовательных программ посредством игровых технологий

4. Структура и содержание дисциплины

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
Модуль 1	Лек	Игра как средство обучения и воспитания	4	2	-	-	
	Пр	Игра как средство обучения и воспитания	4	2	5	2	Презентация
	Лек	Понятие «развивающие игры» в педагогике и психологии	4	2	-	-	
	Пр	Понятие «развивающие игры» в педагогике и психологии	4	2	5	2	Презентация
	Лек	Интеллектуальное развитие младших школьников посредством игры	4	2	-	-	
	Пр	Интеллектуальное развитие младших школьников посредством игры	4	2	15	2	Творческое задание 1
	Лек	Физическое развитие младших школьников посредством игры	4	2	-	-	
	Пр	Физическое развитие младших школьников посредством игры	4	2	15	2	Творческое задание 2
	Лек	Нравственное развитие младших школьников посредством игры	4	2	-	-	
	Пр	Нравственное развитие младших школьников посредством игры	4	2	15	2	Творческое задание 3
	Лек	Эстетическое развитие младших школьников посредством игры	4	2	-	-	
	Пр	Эстетическое развитие младших школьников посредством игры	4	2	15	2	Творческое задание 4
	Лек	Социальное развитие младших школьников посредством игры	4	2			

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
	Пр	Социальное развитие младших школьников посредством игры	4	2	15	2	Творческое задание 5
	Лек	Развивающий потенциал компьютерных игр	4	2			
	Пр	Развивающий потенциал компьютерных игр	4	2	5	2	Онлайн-тренажер
	Ср	Самостоятельная работа по подготовке к практическим занятиям	4	39,75	-	-	
	ПА		4	0.35	-	-	
	Псц				10		
Итого:				72	100		

Схема расчета итогового балла

Наименования учебных мероприятий	Типы учебных мероприятий	Количество баллов	Условия допуска	Критерии и нормы оценки
Входное тестирование через ОТ по ОИК	Входное тестирование через ОТ	100	Допускаются все студенты	Предоставляется 45 вопросов, максимальное количество баллов - 100.
Схема расчета итоговой оценки			Максимум от входного тестирования и суммы баллов по всем учебным мероприятиям, предусмотренным в курсе + среднее арифметическое по всем промежуточным тестам, проводимым через ОТ. Текущий рейтинг (все занятия и промежуточные тесты) + Результат итогового теста и все делится на 2 + ББ	

Форма проведения промежуточной аттестации	Условия допуска	Критерии и нормы оценки	
		«зачтено»	55 и более баллов.
Зачет (Итоговый тест по курсу (ОИК) через ОТ)	Допускаются все студенты	«не зачтено»	Менее 55 баллов.
		«зачтено»	55 и более баллов.
Пересдача	Допускаются студенты, сдавшие итоговый тест менее, чем на 40 баллов	«зачтено»	55 и более баллов.

5. Образовательные технологии

В процессе изучения данного курса используются следующие образовательные технологии:

- информационная технология (лекция №1-8, практические занятия № 4-6, 8);
- технология проблемного обучения (практические занятия №1,2,7,9);
- технология (практическое занятие №8)

6. Методические указания по освоению дисциплины

При реализации содержания программы предусмотрено использование разнообразных организационных форм и методов обучения, основанных на активизации познавательной деятельности студентов, их самостоятельности, а также связи теории и практики.

Лекционные занятия призваны пробудить интерес студентов к этическим аспектам профессиональной деятельности, к возможностям реализации собственных творческих способностей.

Практические задания имеют целью разработку собственной профессиональной траектории, подхода к решению профессионально-педагогических проблем.

Вид учебных занятий	Организация деятельности студента
Лекция	Написание конспекта лекций: кратко, схематично, последовательно фиксировать основные положения, выводы, формулировки, обобщения; пометать важные мысли, выделять ключевые слова, термины. Проверка терминов, понятий с помощью энциклопедий, словарей, справочников с выписыванием толкований в тетрадь. Обозначить вопросы, термины, материал, который вызывает трудности, пометить и попытаться найти ответ в рекомендуемой литературе. Если самостоятельно не удастся разобраться в материале, необходимо сформулировать вопрос и задать преподавателю на практическом занятии. Над конспектами лекций надо работать систематически, первый просмотр рекомендуется сделать вечером того же дня, когда была прочитана лекция, затем просмотреть через 3-4 дня, и, наконец, сделать это еще раз – накануне практического занятия.
Презентация	Количество слайдов соответствует содержанию и продолжительности выступления (для 7-минутного выступления рекомендуется использовать не более 10 слайдов); текст на слайде представляет собой опорный конспект (ключевые слова, маркированный или нумерованный список), без полных предложений; иллюстрации помогают наиболее полно раскрыть тему, не отвлекают от содержания; оформление слайдов соответствует теме, не препятствует восприятию содержания; текст легко читается; презентация содержит ценную, полную, понятную информацию по теме выступления; выступающий свободно владеет содержанием, ясно излагает идеи, свободно и корректно отвечает на вопросы и замечания аудитории

7. Оценочные средства

7.1. Паспорт оценочных средств

Семестр	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
4	ПК-4 Способен во взаимодействии с психологом проводить комплекс мероприятий по профилактике трудностей адаптации детей к освоению образовательных программ основного общего образования ПК-4.3. Разрабатывает игровые методики для адаптации детей к освоению образовательных программ основного общего образования	<i>Тестовые задания №№1-500</i> <i>Вопросы к зачету № 1-40</i> <i>Презентация</i> <i>Презентация</i> <i>Творческое задание 1</i> <i>Творческое задание 2</i> <i>Творческое задание 3</i> <i>Творческое задание 4</i> <i>Творческое задание 5</i> <i>Онлайн-тренажер</i>

7.2. Типовые задания или иные материалы, необходимые для текущего контроля

7.2.1 Презентация

Практическое занятие 1. Презентация «Игра как средство обучения и воспитания»

Практическое занятие 2. Презентация «Понятие «развивающие игры» в педагогике и психологии»

Описание и регламент выполнения

Создание презентации состоит из трех этапов:

I. Планирование презентации – это многошаговая процедура, включающая определение целей, формирование структуры и логики подачи материала. Планирование презентации включает в себя:

1. Определение целей.
2. Определение основной идеи презентации.
3. Подбор дополнительной информации.
4. Планирование выступления.
5. Создание структуры презентации.
6. Проверка логики подачи материала.
7. Подготовка заключения.

II. Разработка презентации – методологические особенности подготовки слайдов презентации, включая вертикальную и горизонтальную логику, содержание и соотношение текстовой и графической информации.

III. Репетиция презентации – это проверка и отладка созданной презентации.

Требования к оформлению презентаций

В оформлении презентаций выделяют два блока: оформление слайдов и представление информации на них. Для создания качественной презентации необходимо соблюдать ряд требований, предъявляемых к оформлению данных блоков.

Оформление слайдов:

Стиль	<p>Соблюдайте единый стиль оформления.</p> <p>Избегайте стилей, которые будут отвлекать от самой презентации.</p> <p>Вспомогательная информация (управляющие кнопки) не должны преобладать над основной информацией (текстом, иллюстрациями).</p>
Фон	Для фона предпочтительны холодные тона
Использование цвета	<p>На одном слайде рекомендуется использовать не более трех цветов: один для фона, один для заголовка, один для текста.</p> <p>Для фона и текста используйте контрастные цвета.</p>
Анимационные эффекты	<p>Используйте возможности компьютерной анимации для представления информации на слайде.</p> <p>Не стоит злоупотреблять различными анимационными эффектами, они не должны отвлекать внимание от содержания информации на слайде.</p>

Представление информации:

Содержание информации	<p>Используйте короткие слова и предложения.</p> <p>Минимизируйте количество предлогов, наречий, прилагательных.</p> <p>Заголовки должны привлекать внимание аудитории.</p>
Расположение информации на странице	<p>Предпочтительно горизонтальное расположение информации.</p> <p>Наиболее важная информация должна располагаться в центре экрана.</p> <p>Если на слайде располагается картинка, надпись должна располагаться под ней.</p>
Шрифты	<p>Для заголовков – не менее 24.</p> <p>Для информации не менее 18.</p> <p>Нельзя смешивать разные типы шрифтов в одной презентации.</p> <p>Для выделения информации следует использовать жирный шрифт, курсив или подчеркивание.</p>
Способы выделения информации	<p>Следует использовать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - рамки; границы, заливку; - штриховку, стрелки; - рисунки, диаграммы, схемы для иллюстрации наиболее важных фактов.
Объем информации	<p>Не стоит заполнять один слайд слишком большим объемом информации: люди могут одновременно запомнить не более трех фактов, выводов, определений.</p> <p>Наибольшая эффективность достигается тогда, когда ключевые пункты отображаются по одному на каждом отдельном слайде.</p>
Виды слайдов	<p>Для обеспечения разнообразия следует использовать разные виды слайдов:</p> <ul style="list-style-type: none"> - с текстом; - с таблицами; - с диаграммами.

Параметры оценивания презентации

1. Связь презентации с программой и учебным планом

2. Содержание презентации.
3. Заключение презентации
4. Подача материала
5. Графическая информация (иллюстрации, таблицы, диаграммы и т.д.)

Процедура оценивания

В ходе практического занятия студент представляет презентацию, сопровождая ее устным выступлением (7-10 минут). Присутствующие на занятии студенты обсуждают выступление в соответствии с критериями оценки, задают вопросы выступающему.

Критерии оценки:

5 баллов - презентация сделана ярко и содержательно, оформление соответствует требованиям; выступление студента соответствует требованиям логики. Четкое вычленение излагаемой проблемы, ее точная формулировка, неукоснительная последовательность аргументации именно данной проблемы, без неоправданных отступлений от нее в процессе обоснования, безусловная доказательность, непротиворечивость и полнота аргументации, правильное и содержательное использование понятий и терминов.

4-3 балла – презентация сделана ярко и содержательно, оформление в основном соответствует требованиям; выступление студента соответствует требованиям логики. Четкое вычленение излагаемой проблемы, ее точная формулировка, неукоснительная последовательность аргументации именно данной проблемы, без неоправданных отступлений от нее в процессе обоснования, безусловная доказательность, непротиворечивость и полнота аргументации, правильное и содержательное использование понятий и терминов. Имеются отдельные неточности и ошибки.

2-1 балл – информация скудная, оформление не соответствует требованиям; выступление дублирует текст презентации.

0 баллов – работа не выполнена.

7.2.2 Творческое задание

Практическое занятие 3. Интеллектуальное развитие младших школьников посредством игры

Практическое занятие 4. Физическое развитие младших школьников посредством игры

Практическое занятие 5. Нравственное развитие младших школьников посредством игры

Практическое занятие 6. Эстетическое развитие младших школьников посредством игры

Практическое занятие 7. Социальное развитие младших школьников посредством игры

Задание: разработать комплекс игр в соответствии с темой практического занятия.

Разработка дидактической игры на базе программы Microsoft Office PowerPoint (анимация).

Эффекты анимации в разработанной игре:

1. Простая анимация, сложная анимация.
2. Использование эффекта «Пути перемещения».
3. Добавление звука к анимации.
4. Выделение гиперссылки со звуком.

Критерии оценки:

15-12 баллов – игра педагогически целесообразна, игровые действия соответствуют возрасту пользователя, позволяют применить имеющиеся у игрока знания и навыки для достижения целей игры; положительная нравственная направленность, нет агрессивности, жестокости, насилия; применение различных способов демонстрации реакции типа «правильно-неправильно» (например, веселая мелодия – грустная мелодия); достижение развивающего эффекта.

Несоответствие игры указанным критериям влечет за собой снижение баллов (11-1 балл).
0 баллов – работа не выполнена.

7.2.3 Онлайн-тренажер

Практическое занятие 8. Развивающий потенциал компьютерных игр

Задание: разработать игровой тренажер (развивающая направленность – на выбор студента) для диагностики уровня развития обучающихся.

Для выполнения работы рекомендуется пользоваться сервисами:

<https://learningapps.org>

<https://wordwall.net/ru>

<https://etreniki.ru/>

Критерии оценки:

5 баллов – тренажер педагогически целесообразен, содержание соответствует возрасту пользователя, позволяют применить имеющиеся знания и навыки; положительная нравственная направленность, нет агрессивности, жестокости, насилия; применение различных способов демонстрации реакции типа «правильно-неправильно» (например, веселая мелодия – грустная мелодия); достижение развивающего эффекта.

Несоответствие тренажера указанным критериям влечет за собой снижение баллов (4-1 балл).

0 баллов – работа не выполнена.

7.2.4. Оценочные материалы

МО открытого типа

Задание 1

В 1 классе учитель проводит игру «Имя и фрукт». Все дети сидят в кругу. Первый игрок представляется (например, Миша) и называет свой любимый фрукт на первую букву своего имени («Меня зовут Миша, я люблю мандарины»). Следующий игрок повторяет-«Миша любит мандарины» и также представляется и называет свой любимый фрукт, и далее игра продолжается по кругу. На что направлена эта игра?

Правильный ответ: игра на знакомство.

Задание 2

Для успешной адаптации первоклассников педагог проводит разнообразные игры. Какие виды игр вы бы использовали в первую очередь, возможно, уже в первый день обучения?

Правильный ответ: игры на знакомство, игры сплочение; игры на стабилизацию эмоционального фона

.

Задание 3

Педагог проводит в классе игру «Бревно». Участники встают в шеренгу на скамейке или обозначенной на полу полосе (шириной чуть больше длины ступни, длиной, достаточной для того, чтобы все стояли вплотную друг к другу). Задача – поменяться местами так, чтобы встать в порядке зеркального отображения. При заступе за черту или соскакивание со скамейки участники встают в исходную позицию и начинают все сначала. На что направлена эта игра?

Правильный ответ: игра на сплочение, на выявление лидеров

.

Задание 4

Наблюдения за первоклассниками показывают, что социально-психологическая адаптация может проходить по-разному. Значительная часть детей (50-60%) адаптируется в течение первых 2-3 месяцев обучения. В это время ребенок _____

Правильный ответ: привыкает к коллективу, ближе узнает своих одноклассников, приобретает друзей.

Задание 5

Групповая игра успешно выполняет диагностическую функцию. О чем именно может «рассказать» учителю групповая игра школьников?

Правильный ответ: в игре групповое взаимодействие прекрасно показывает проблемные зоны и моменты, идет ли речь о знаниях и умениях, или о личностной сфере человека.

Задание 6

Игра – один из важных методов адаптации ребенка к школе. Адаптация – это не только приспособление к успешному функционированию в данной среде, но и способность к дальнейшему психологическому, личностному, социальному развитию. Следовательно, адаптированный ребёнок – это ребёнок, _____.

Правильный ответ: приспособленный к полноценному развитию своего личностного, физического, интеллектуального потенциала в новой педагогической среде.

Задание 7

На уроке математики учитель провел дидактическую игру, направленную на актуализацию знаний и занявшую 7 минут. После этого была проведена работа по усвоению нового материала. В конце урока учитель подвел итоги урока и проведенной игры. Выделите ошибку, совершенную учителем.

Правильный ответ: итоги игры должны быть подведены сразу после того, как она завершена.

Задание 8

В классе проводилась дидактическая игра «Эрудит». Миша старался громко выкрикивать правильный ответ, чтобы все видели, как хорошо он знает предмет. Через несколько минут педагог не выдержал: «Продолжаем игру, а Миша посидит молча и подумает над своим поведением!». О чем забыл педагог?

Правильный ответ: нельзя никаким образом дисциплинарно наказывать учеников, которые допустили нарушения игровых правил или атмосферы.

Задание 9

В подготовку к проведению дидактической игры входят не только, к примеру, отбор игры в соответствии с задачами воспитания и обучения, но и подготовка к игре самого воспитателя: он должен _____

Правильный ответ: изучить и осмыслить весь ход игры, своё место в игре, меру непосредственного участия в игре, методы руководства игрой.

Задание 10

Успешное руководство дидактическими играми должно быть направлено на развитие и поощрение познавательной активности, самостоятельности и инициативы детей, применение ими разных способов решения игровых задач, должно обеспечивать доброжелательные отношения между участниками, готовность прийти на помощь товарищам. Кроме того, оно предусматривает _____

Правильный ответ: чёткое определение игровых и педагогических задач, определение места и роли игры в целостном воспитательном процессе.

Задание 11

Одним из основных инструментов для создания интерактивности в Power Point - _____. Это часть гипертекстового документа, ссылающаяся на другой элемент (интернет-ресурс, место в документе, другой документ). Ее можно прикрепить к тексту, «Фигуре» и изображению. Назовите этот инструмент.

Правильный ответ: гиперссылка.

Задание 12

Как простые, так и сложные интерактивные игры с системой гиперссылок и множеством эффектов можно создавать с помощью инструментов общедоступной программы

Правильный ответ: Power Point.

МО закрытого типа

Задание 1

Игра сопровождает человека ... Выберите один из 4 вариантов ответа:

1. На разных возрастных этапах
2. Только в детском возрасте
3. В школьном возрасте
4. Во взрослой жизни.

Ответ: 1

Задание 2

В классификации интеллектуальных игр не выделяют ... Выберите один из 4 вариантов ответа:

1. Имитационные
2. Символические
3. Абстрактные
4. Народные

Ответ: 4

Задание 3

Военно-патриотические игры относятся к ... играм. Выберите один из 4 вариантов ответа:

1. Имитационным
2. Символическим
3. Абстрактным
4. Народным

Ответ: 1

Задание 4

По предметной области дидактические игры могут быть ... Выберите несколько вариантов ответа:

1. Математические
2. Контрольные
3. Экономические
4. Литературные

Ответ: 1, 3, 4

Задание 5

Определяющей особенностью дидактической игры является ... характер игры. Выберите один из 4 вариантов ответа:

1. Обучающий
2. Развлекательный
3. Творческий
4. Интересный

Ответ: 1

Критерии оценивания:

Семестр	Форма проведения промежуточной аттестации	Критерии и нормы оценки	
4	Зачет в форме тестирования через ОТ	«зачтено»	55-100 баллов
		«не зачтено»	0-54 баллов

7.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

7.3.1. Вопросы к промежуточной аттестации

Семестр 4

№ п/п	Вопросы
1	Игра как полифункциональный феномен социальной реальности
2	Виды игр
3	Функции игры
4	Требования к проведению игр
5	Игровые технологии в работе со школьниками
6	Понятие «развивающие игры» в педагогике и психологии
7	Развивающие игры и их виды
8	Развивающие игры в учебно-воспитательном процессе
9	Развивающие игры как средство развития личности
10	Педагогические условия организации игры
11	Понятие «Интеллектуальное развитие»
12	Влияние интеллектуальных игр на развитие познавательных способностей школьников
13	Виды интеллектуальных игр
14	Методика проведения интеллектуальных игр
15	Интеллектуальные игры как средство развития познавательной активности ребенка
16	Физическое развитие младших школьников посредством игры
17	Подвижные игры как средства развития младших школьников

№ п/п	Вопросы
18	Использование народных подвижных игр во внеурочной деятельности
19	Виды подвижных игр
20	Роль подвижных игр в развитии личностного потенциала учащихся
21	Игра-драматизация в нравственном воспитании школьников
22	Сюжетно-ролевая игра в нравственном воспитании школьников
23	Игры-соревнования в нравственном воспитании школьников
24	Нравственные основы игры
25	Формирование нравственных отношений в игре
26	Сущность и содержание эстетического воспитания и развития школьников
27	Народные игры как средство эстетического воспитания и развития
28	Игра как источник развития творчества младших школьников
29	Музыкально-ритмические игры как средство эстетического воспитания и развития
30	Методика применения игр для эстетического развития школьников
31	Творческие сюжетно-ролевые игры в социальном развитии школьников
32	Народные подражательные игры в социальном развитии школьников
33	Организационно-деятельностные игры в социальном развитии школьников
34	организационно-коммуникативные игры в социальном развитии школьников
35	Методика применения игр для социального развития школьников
36	Развивающий потенциал компьютерных игр
37	Развитие познавательной деятельности посредством компьютерных игр
38	Развитие мыслительных операций посредством компьютерных игр
39	Развитие знаний об окружающем мире посредством компьютерных игр
40	Методика применения компьютерных игр для развития школьников

7.3.2. Критерии и нормы оценки

Семестр	Форма проведения промежуточной аттестации	Критерии и нормы оценки	
4	тест	«зачтено»	50% и более
		«не зачтено»	менее 50%

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

8.1. Обязательная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно- методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1	Казанцева Е. А.	Казанцева, Е. А. Игровые технологии в образовании	Учебное пособие	2021	ЭБС "Лань"
2	Тихоненков Н. И.	Игровые психолого-педагогические технологии в деятельности педагога дополнительного образования	учеб.-метод. пособие	2018	ЭБС "Лань"

8.2. Дополнительная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно- методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1	Емельянова Т.В., Медяник Г.А.	Игровые технологии в образовании	учеб.-метод. пособие	2015	Репозиторий ТГУ

8.3. Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

- WebofScience [Электронный ресурс]: мультидисциплинарная реферативная база данных. – Philadelphia: ClarivateAnalytics, 2016–. – Режим доступа: apps.webofknowledge.com. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Scopus [Электронный ресурс]: реферативная база данных. – Netherlands: Elsevier, 2004–. – Режим доступа: scopus.com. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Elibrary [Электронный ресурс]: научная электронная библиотека. – Москва: НЭБ, 2000–. – Режим доступа: elibrary.ru. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]: научно-образовательный ресурс содержит учебники и учебные пособия, монографии, производственно-практические, справочные издания, а также деловую литературу для практикующих специалистов за последние 5 лет по гуманитарным, социальным и экономическим наукам, по остальным отраслям знания - за последние 10 лет: всего более 15 тыс. изданий. – Электрон. дан. – Саратов, [2010]. Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/>

8.4. Перечень программного обеспечения

№ п/п	Наименование ПО	Реквизиты договора (дата, номер, срок действия)
1	Windows: WinPro 10 RUS Upgrd OLP NL Acdmc	договор № 757 от 04.07.2018, срок действия – бессрочно; контракт № 1653 от 14.12.2018, срок действия – бессрочно
2	Office Standard: Office Stdandard 2013 Russian OLP NL AcademicEdition	договор № 690 от 19.05.2015, срок действия – бессрочно
3	Mirapolis Human Capital Management	лицензионный договор № 234/10/21-К от 19.10.2021, срок действия – до 01.03.2022

8.5. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий, помещений для самостоятельной работы обучающихся (номер аудитории)	Перечень основного оборудования
1	УЛК-506 Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для практических занятий. Учебная аудитория для выполнения учебных, курсовых и дипломных работ. Учебная аудитория для курсового проектирования (выполнения курсовых работ).	Переносной проектор, экран; парты-моноблоки, стол преподавательский, стул преподавательский, доска аудиторная (меловая).

№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий, помещений для самостоятельной работы обучающихся (номер аудитории)	Перечень основного оборудования
	Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций. Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации	