

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

Б1.О.07.02
(индекс дисциплины)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Развивающие игры в образовательном процессе

(наименование практики)

по направлению подготовки
44.03.02 Психолого-педагогическое образование

направленность профиль
Психология и педагогика начального образования

Форма обучения: заочная

Год набора: 2026

Общая трудоемкость: 2 ЗЕ

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр	8	Итого
Форма контроля	зачет	
Вид занятий		
Лекции	4	4
Лабораторные		
Практические		
Руководство: курсовые работы (проекты)		
Промежуточная аттестация	0,25	0,25
Контактная работа	4,25	4,25
Самостоятельная работа	64	64
Контроль	3,75	3,75
Итого	72	72

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат:
700D5AAEB454BA4C6F32CD03B13425DD
Владелец: Дыбина Ольга Витальевна
Действителен: с 04.12.2025 до 27.02.2027

Рабочую программу составил(и):

кандидат педагогических наук, доцент кафедры «Педагогика и психология» 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

44.03.02 Психолого-педагогическое образование

Срок действия рабочей программы дисциплины до «31» августа 2031 г.

УТВЕРЖДЕНО

На заседании кафедры
«Педагогика и психология»

(протокол заседания № 1 от «28» августа 2025 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: Возрастная анатомия, физиология и культура здоровья; Психология развития; Психология воспитательных практик; Современные образовательные технологии.

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее: Педагогический дизайн; Производственная практика (педагогическая практика). Психолого-педагогические технологии в обучении и развивающей деятельности; Производственная практика (педагогическая практика). Вожатская практика 2.

3. Планируемые результаты обучения

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
ПК-3 Способен формировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов	ПК-3.1. Владеет способами интеграции учебных предметов для организации развивающей учебной деятельности (исследовательской, проектной, групповой и др.)	Знать: приемы и методы формирования развивающей образовательной среды для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами игровой деятельности.
		Умее: формировать развивающую образовательную среду средствами игровой деятельности
		Владеть: способами интеграции игровой и неигровой деятельности для организации развивающей образовательной среды
	ПК-3.2. Использует образовательный потенциал социокультурной среды региона в преподавании (предмета по профилю) в учебной и во внеурочной деятельности	Знать: специфику социокультурной среды региона
		Уметь: использовать образовательный потенциал социокультурной среды региона в учебной и во внеурочной деятельности.
		Владеть: способами использования образовательного потенциала социокультурной среды региона
	ПК-3.3 Знает психолого-педагогические условия создания развивающей образовательной среды для достижения	Знать: психолого-педагогические условия создания развивающей образовательной среды
		Уметь: организовывать процесс развития универсальных учебных

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
	личностных и метапредметных результатов обучения	<p>действий, образцов и ценностей социального поведения посредством создания психолого-педагогических условий на основе игровых методов</p> <p>Владеть: способами организации процесса развития универсальных учебных действий, образцов и ценностей социального поведения посредством создания психолого-педагогических условий на основе игровых методов</p>
ПК-13 Способен во взаимодействии с психологом проводить комплекс мероприятий по профилактике трудностей адаптации детей к освоению образовательных программ основного общего образования	ПК-13.3. Разрабатывает игровые методики для адаптации детей к освоению образовательных программ основного общего образования	<p>Знать: виды игр, используемые в образовательном процессе</p> <p>Уметь: разрабатывать игры, способствующие адаптации детей к образовательно деятельности</p> <p>Владеть: способами адаптации детей к освоению образовательных программ посредством игровых технологий</p>

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. Понятие «развивающие игры» в педагогике и психологии	8	2	10		Тест
				8	10		Структурно-логическая схема
				9	10		Творческое задание 1
	Ср	Интеллектуальное развитие младших школьников посредством игры. Физическое развитие младших школьников посредством игры. Нравственное развитие младших школьников посредством игры	8	9	10		Творческое задание 2
				9	10		Творческое задание 3
				9	10		Творческое задание 4
				2	10		Тест
	Лек	Эстетическое развитие младших школьников посредством игры Социальное развитие младших школьников посредством игры	8	2	10		Тест
	Ср	Развивающий потенциал компьютерных игр	8	8	10		Картотека компьютерных игр
				2	10		Тест
	Ср	Самостоятельная работа по подготовке к зачету	8	8	-	-	
	ПА		8	0.25	-	-	
	Контроль	Зачет		3,75			
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	
Зачет (Итоговый тест по курсу (ОИК) через ОТ)	Допускаются все студенты	«зачтено»	55 и более баллов.
		«не зачтено»	Менее 55 баллов.
Пересдача	Допускаются студенты, сдавшие итоговый тест менее, чем на 55 баллов	«зачтено»	55 и более баллов.

5. Образовательные технологии

В процессе изучения данного курса используются следующие образовательные технологии:

- Обучение проводится с использованием дистанционных технологий

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.
Практические задания	Выполнение практических заданий является обязательным для всех студентов. Студенты самостоятельно изучают видеолекции по теме(-ам) занятий и дополнительные материалы к ним. Полученные знания закрепляют промежуточными тестами, которые расположены в онлайн курсе. Практические задания выполняются согласно методическим указаниям (тематика, объём работы и т.д.). Практические задания выполняются в строгом соответствии с расписанием учебного процесса.

7. Оценочные средства

7.1. Паспорт оценочных средств

Семестр	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
8	ПК-3.1. Владеет способами интеграции учебных предметов для организации развивающей учебной деятельности (исследовательской, проектной, групповой и др.)	<i>Творческое задание 1</i> <i>Тестовые задания № 1-70</i>
	ПК-3.2. Использует образовательный потенциал социокультурной среды региона в преподавании (предмета по профилю) в учебной и во внеурочной деятельности	<i>Творческое задание 3</i> <i>Творческое задание 4</i> <i>Тестовые задания № 71-250</i>
	ПК-3.3. Знает психолого-педагогические условия создания развивающей образовательной среды для достижения личностных и метапредметных результатов обучения	<i>Картотека компьютерных игр</i> <i>Тестовые задания № 251-300</i>
	ПК-13.3. Разрабатывает игровые методики для адаптации детей к освоению образовательных программ основного общего образования	<i>Творческое задание 2</i> <i>Структурно-логическая схема</i> <i>Тестовые задания № 300-350</i>

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

7.2.1. Структурно-логическая схема

Тема 1. Игра как средство обучения и воспитания

Задание: составить структурно-логическую схему «Классификация игр».

Цель задания: освоить классификацию игр по разным признакам.

Понятие структурно-логической схемы

Структурно-логическая схема – графическая модель, отражающая основное содержание и логику заданной темы, виды и подвиды рассматриваемого объекта или явления

Требования к структурно-логической схеме:

1. Лаконичность (схема помещаться на одной странице), наглядность (возможно использование символов, цветной заливки, рисунков и др.)

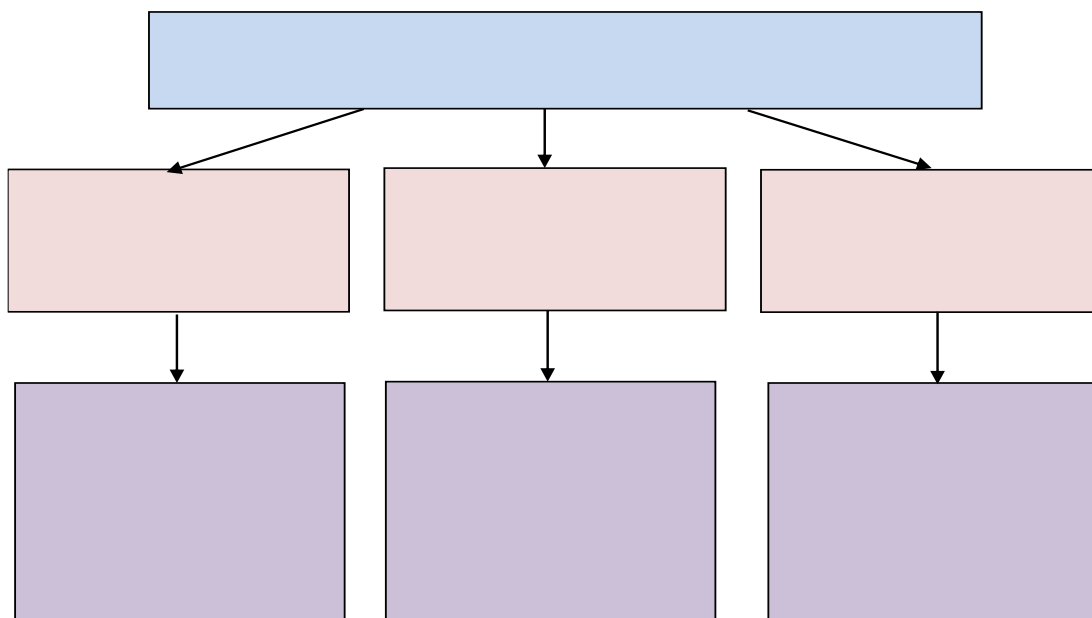
2. Отображение в схеме классификации по возрасту участников игр, по целям проведения игр и другое (по выбору студента). Также можно выполнить схему, в которой отображается классификация игр по различным признакам.

3. Логические связи между элементами схемы.

Рекомендации по выполнению задания:

Составьте структурно-логическую схему, внося данные в прилагаемый шаблон (можно добавить блоки)), или выполните схему по своему усмотрению. Вставьте разработанную схему в бланк выполнения задания № 1.

Бланк выполнения задания № 1
Структурно-логическая схема «Классификация игр»



Критерии оценки:

10 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 (9-1 балл).

0 баллов – работа не выполнена.

7.2.2. Творческие задания

Творческое задание 1

Тема 2. Понятие «развивающие игры» в педагогике и психологии

Задание: разработать дидактическую игру по предметной области (по математике, по литературному чтению, по окружающему миру – на выбор студента).

Цель задания: раскрыть структуру и содержание структурных компонентов дидактической игры.

Требования к игре:

1. Учебная дисциплина (учебный предмет, начальная школа).
2. Возраст обучающихся (указать возраст или класс).
3. Название игры (яркое, звучное название)
4. Тип игры (викторина, квест или другое)
5. Педагогическая задача игры (дидактическая, обучающая задача, которую ставит педагог).

6. Игровая задача (задача, которая ставится перед обучающимися в игровой форме и мотивирует их к игре).
7. Игровые действия (то, что должны делать обучающиеся по ходу игры, отдельные элементы игровой деятельности).
8. Игровые правила (требования к взаимоотношению детей, к выполнению ими норм поведения).
9. Этап урока и время на игру (какое время и на каком этапе урока занимает игра)
10. Подведение итогов (например, начисление баллов и другое).

Рекомендации по выполнению задания:

Заполните бланк выполнения задания № 2.

Бланк выполнения задания № 2
Развивающая игры (Дидактическая игра)

№ п/п	Структура игры	Содержание структурных компонентов игры
1	Учебная дисциплина	
2	Возраст обучающихся	
3	Название игры	
4	Педагогическая задача игры	
5	Игровая задача	
6	Игровые действия	
7	Игровые правила	
8	Этап урока и время на игру	
9	Подведение итогов	

Творческое задание 3

Тема 3. Интеллектуальное развитие младших школьников посредством игры

Задание: разработать конспект интеллектуальной игры на выбор студента: игра-викторина («Поле чудес», «Что? Где? Когда?»); игра-путешествие (квест, веб-квесты); игра-соревнование (математические и иные эстафеты, конкурсы и др.) с описанием деятельности педагога и обучающихся на разных ее этапах.

Цель задания: сформировать представление о специфике планирования и проведения интеллектуальной игры.

Рекомендации по выполнению задания: кратко и содержательно опишите деятельность на разных этапах интеллектуальной игры, внесите эту информацию в бланк выполнения задания № 3.

Бланк выполнения задания № 3

Интеллектуальная игра

№ п/п	План проведения игры	Содержание деятельности	
1	Название игры		
2	Цель и задачи игры		
3	Условия проведения игры	<i>Класс:</i>	
		<i>Учебный предмет:</i>	
		<i>Этап урока:</i>	
		<i>Атрибуты и оборудование:</i>	
4	Сюжет игры (краткое содержание – о чем игра?)		
		Деятельность педагога	Деятельность обучающихся
5	Подготовительный этап		
6	Основная часть (этап проведения игры)		
7	Заключительная часть (этап завершения игры и подведения итогов)		

Творческое задание 4

Тема 4. Физическое развитие младших школьников посредством игры

Задание: разработайте и опишите процесс организации игры (на выбор студента – подвижные игры для формирования лидерских качеств, народная подвижная игра, игра для перемены, игра на свежем воздухе или на уроке физической культуры и др.).

Цель задания: выявить сущность педагогической организации подвижных игр в образовательном процессе.

Рекомендации по выполнению задания:

Заполните бланк выполнения задания № 4.

Бланк выполнения задания № 4

Подвижная игра

№ п/п	Этапы организации игры	Содержание деятельности
1	Название игры	
2	Цель и задачи игры	
3	Участники игры	
4	Место, время проведения и инвентарь	
5	Организация и начало игры	
6	Ход игры	
7	Завершение игры, подведение итогов	

Творческое задание 5

Тема 5. Нравственное развитие младших школьников посредством игры

Задание: разработайте игру, способствующую нравственному развитию обучающихся (один вариант на выбор студента):

1 вариант. Патриотическое воспитание.

2 вариант. Освоение нравственных норм общения.

Цель задания: сформировать умение разрабатывать игры, способствующие нравственному развитию обучающихся.

Рекомендации по выполнению задания:

Заполните бланк выполнения задания № 5.

Бланк выполнения задания № 5

Игра, направленная на нравственное развитие

п/п	План проведения игры	Содержание деятельности	
	Название игры		
	Цель и задачи игры		
	Условия проведения игры	<i>Класс:</i>	
		<i>Направленность (какие нравственные качества развиваются):</i>	
		<i>Атрибуты и оборудование:</i>	
	Сюжет игры (краткое содержание – о чем игра?)		
		Деятельность педагога	Деятельность обучающихся
	Подготовительный этап		
	Основная часть (этап проведения игры)		
	Заключительная часть (этап завершения игры и подведения итогов)		

Критерии оценки:

10 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; достижение развивающего эффекта.

Несоответствие игры указанным критериям влечет за собой снижение баллов (11-1 балл).

0 баллов – работа не выполнена.

4.2.3 Картотека компьютерных игр

Тема 8. Развивающий потенциал компьютерных игр

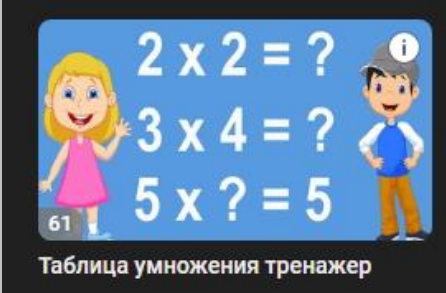
Задание: составить картотеку компьютерных игр для использования в образовательном процессе (игры по учебным предметам, 9 игр).

Цель задания: сформировать умение поиска и подбора компьютерных игр для дальнейшего использования в образовательном процессе.

Рекомендации по выполнению задания:

Заполните бланк выполнения задания № 6.

Бланк выполнения задания № 6
Картотека компьютерных игр

№ п/п	Название игры, учебный предмет	Ссылка и краткое описание игры	Скрин
1	Тренажер «Таблица умножения» (математика) ОБРАЗЕЦ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ	https://clck.ru/3APK9U Тренажер «Таблица умножения» - это обучение и запоминание таблицы умножения в простой и удобной форме. Вы можете выбрать любой из предложенных множителей: x10, x20, x30. Кроме этого есть гибкие настройки по решению.	
2			
...			
10			

Критерии оценки:

10 баллов – картотека составлена в соответствии с заданной тематикой, подбор игр педагогически целесообразен. Содержание игр соответствуют возрасту пользователя, позволяют применить имеющиеся у игрока знания и навыки для достижения целей игры. Объем картотеки соответствует требованиям. Картотека практична и удобна в использовании.

Несоответствие игры указанным критериям влечет за собой снижение баллов (11-1 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	
		«зачтено»	55-100 баллов
8	Зачет в форме тестирования через ОТ	«не зачтено»	0-54 баллов

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	Гайченко, С. В.	Игровые коммуникативные технологии в условиях инклюзивного образования	Учебное пособие	2024	ЭБС " ZNANIUM"

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
2	Степанова, О. А.	Дидактические игры на уроках в начальной школе	Методическое пособие	2017	ЭБС " ZNANIUM"

8.3. Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

1. Педагогический словарь [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://enc-dic.com/pedagogics/Pedagogicheskoe-Vzaimodejstvie-1276.html>
2. Научная электронная библиотека <http://elibrary.ru/defaultx.asp>
3. Официальный сайт Министерства образования и науки <http://www.ed.gov.ru>
4. Фундаментальная библиотека ВГПУ <http://lib.vspu.ac.ru/index.html>
5. Педагогика [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://bibl.tikva.ru/base/B352/B352Content.php>
6. Научная электронная библиотека <http://elibrary.ru/defaultx.asp>
7. Сборник электронных курсов по психологии: <http://www.ido.edu.ru/psychology>.
8. Электронная библиотека портала Auditorium.ru: <http://www.auditorium.ru>
9. Российская государственная библиотека <http://www.rsl.ru/>
10. WebofScience[Электронный ресурс] : мультидисциплинарная реферативная база данных. – Philadelphia: ClarivateAnalytics, 2016– . – Режим доступа : apps.webofknowledge.com. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
11. Scopus[Электронный ресурс] : реферативная база данных. – Netherlands: Elsevier, 2004– . – Режим доступа : scopus.com. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
12. Elibrary[Электронный ресурс] : научная электронная библиотека. – Москва : НЭБ, 2000– . – Режим доступа : elibrary.ru. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
13. SpringerLink[Электронный ресурс] : [база данных]. – Switzerland: SpringerNature, 1842– . – Режим доступа : link.springer.com. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
14. ScienceDirect[Электронный ресурс] : коллекция электронных книг издательства Elsevier. – Netherlands: Elsevier, 2018– . – Режим доступа : sciencedirect.com. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
15. – Яз. англ.
16. Cambridgeuniversitypress[Электронный ресурс] : журналы издательства. – Cambridge: Cambridgeuniversitypress, 2018– . – Режим доступа : cambridge.org. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
17. NEICON[Электронный ресурс] : электронная информация : архив научных журналов. – Москва : НЭИКОН, 2002– . – Режим доступа : neicon.ru/resources/archive. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.

8.4. Перечень программного обеспечения

№ п/п	Наименование ПО	Реквизиты договора (дата, номер, срок действия)
1	Windows	договор № 757 от 04.07.2018, срок действия – бессрочно; контракт № 1653 от 14.12.2018, срок действия – бессрочно
2	Office Standart	договор № 690 от 19.05.2015, срок действия – бессрочно
3	Mirapolis Human Capital Management	Лицензионный договор №142/07/22-К от 14.07.2022 г., срок действия с 01.09.2022 г. и действует до исполнения сторонами своими обязательств

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). Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций. Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации	Переносной проектор, экран; парты- моноблоки, стол преподавательский, стул преподавательский, доска аудиторная (меловая).
2	Помещение для самостоятельной работы студентов (Г – 401)	Столы ученические, стулья ученические, ПК с выходом в сеть Интернет