





**ЧАСТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«СРЕДНЕРУССКИЙ ГУМАНИТАРНО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ»**

Кафедра психологии и педагогики

**УТВЕРЖДАЮ**  
Заведующий кафедрой психологии и  
педагогики  
 Волкова М.В.  
«25» августа 2017 года

**ПСИХОЛОГИЯ И ПЕДАГОГИКА ИГРЫ  
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

Группа направлений и специальностей подготовки	44.00.00 Образование и педагогические науки
Направление подготовки:	44.03.02 Психолого-педагогическое образование
Профиль:	Психология и социальная педагогика
Форма обучения	заочная

№ п/п	На учебный год	ОДОБРЕНО на заседании кафедры		УТВЕРЖДАЮ заведующий кафедрой	
		Протокол	Дата	Подпись	Дата
1	2017 - 2018	№ 1	«25» августа 2017 г.		«25» августа 2017 г.
2	20__ - 20__	№	«__» _____ 20__ г.		«__» _____ 20__ г.
3	20__ - 20__	№	«__» _____ 20__ г.		«__» _____ 20__ г.
4	20__ - 20__	№	«__» _____ 20__ г.		«__» _____ 20__ г.

Обнинск  
2017 год

## 1. ХАРАКТЕРИСТИКА ДИСЦИПЛИНЫ ПО ФГОС ВО

В соответствии с учебным планом направления подготовки, разработанным на основе Федерального государственного образовательного стандарта по направлению подготовки 44.03.02 Психолого-педагогическое образование, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 14 декабря 2015 г. № 1457 дисциплина «Психология и педагогика игры» входит в состав обязательных дисциплин вариативной части.

## 2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

**Целью** дисциплины является:

- ознакомление студентов с принципами деятельности организации и особенностями деятельности психолога в них, знакомство с теорией игр и игротерапией, овладение навыками подготовки и руководства игрой; методиками планирования, организации и проведения игровых и тренинговых занятий.
- формирование целостного научного мировоззрения, адекватного решения сложных этических проблем, стоящих перед практическим психологом,
- изучение теоретического раздела и овладение методами игротерапии.
- изучить техники, стратегии и особенности проведения игр, специфику деятельности игротренеров и психологические возможности обучения и психокоррекции с помощью игр различных типов.
- Познакомиться с моделью стратегического планирования,
- Изучить алгоритмы управления сложными социальными процессами «социальными играми».

**Задачи дисциплины:** дать студентам глубокие и систематизированные знания о:

- основных теориях и подходах к пониманию принципов игровой деятельности;
- современных представлениях о предмете;
- методах контроля, воздействия и взаимодействия в игре, с целью построения команды и усвоение навыков командной работы в организации;
- значении профессиональной деятельности специалиста-игротехника и игротренера в организации.
- истории игротехник и игротехнологий,
- морально-этических нормах работы практического психолога,
- основных игровых методах оказания психологической помощи и коррекции,
- теории и практики проведения игр, выявление и учет особенностей деятельности игротехников,
- «режиссуре социальных игр»,
- о различных приемах и методах игротерапии.

## 3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины «Психология и педагогика игры» направлено на формирование следующих **компетенций**:

- способностью организовывать игровую и продуктивные виды деятельности детей дошкольного возраста (ПК-1);
- способностью выступать посредником между обучающимся и различными социальными институтами (ПК-21);
- способностью к рефлексии способов и результатов своих профессиональных действий (ПК-24);
- способностью выстраивать развивающие учебные ситуации, благоприятные для развития личности и способностей ребенка (ПК-27).

После изучения дисциплины студенты должны:

**знать:**

- основные понятия и категории игровой психологии,

- методы игровой психологии,
- историю игротерапии,
- основные проблемы деятельности специалиста-игротехника и игротренера и смежных дисциплин (психология управления, руководство организацией, процессы групповой динамики).

**уметь:**

- оказание экспертной социальной и психологической помощи сотрудникам организации,
- разработка модели деятельности специалиста-игротехника и игротренера в организации,
- проведение социальных исследований,
- работать с литературой по данной тематике,
- выделять основное содержание изучаемой темы,
- использовать полученные знания и умения в работе с клиентами,
- применять игротехники в практической деятельности.

**владеть:**

- овладение навыками диагностической и оргкоррекционной работы в организации в игровой форме,
- овладение навыками консультирования руководителя организации.

#### 4. ТЕМАТИЧЕСКАЯ СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

№ пп	Наименование дидактической единицы	№ п.п.	Тема	Перечень планируемых результатов обучения (ПРО)
1	РАЗДЕЛ 1. ПСИХОЛОГИЯ ИГРЫ	1	Введение в курс. Определение понятий.	ПК-1 ПК-21 ПК-24 ПК-27
		2	Основные аспекты подготовки к проведению игр.	
		3	Классификация игр.	
		4	Каталог игр.	
		5	Психологические теории деловых игр и игротехнологий.	
2	РАЗДЕЛ 2. ОСНОВЫ ПЕДАГОГИКИ ИГРЫ	6	Игра как социокультурный феномен.	ПК-1 ПК-21 ПК-24 ПК-27
		7	Общие черты социальной игровой технологии. Частное и общее определение деловой игры.	
		8	Методологические принципы игры. Функции и задачи.	
		9	Классификация игр.	
3	РАЗДЕЛ 3. ПРАКТИКА ИГРОТЕХНОЛОГИЙ	10	Этапы развития игровой технологии.	ПК-1 ПК-21 ПК-24 ПК-27
		11	Использование игровых технологий в современном социуме.	
		12	Игротехнологии в моделировании и прогнозировании	
		13	Игровые технологии в организации и управлении	
		14	Игротехнологии в психологии и педагогике	

		15	Инноватика и инновационные игры	
		16	Понятие игровой группы. Групповая динамика.	
4	РАЗДЕЛ 4. ИГРОТЕХНОЛОГИИ В ПРОФЕССИИ И ЛИЧНОСТНОМ РАЗВИТИИ	17	Профессиональная карьера как область использования игротехнологий	ПК-1 ПК-21 ПК-24 ПК-27
		18	Профессиональная карьера игротехника. Режиссура	
		19	Личностные факторы в игротехнологиях	
		20	Игротехнологии и пути личностного самосовершенствования	

## 5. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРНО-ЛОГИЧЕСКОЙ СХЕМЕ

Для изучения дисциплины, необходимы знания и умения из дисциплин полного среднего образования, а также из дисциплин, изучаемых параллельно по учебному плану. Согласно учебному плану бакалавриата «Психология», дисциплина «Психология и педагогика игры» изучается на 3 курсе при заочной форме обучения.

Компетенции, знания и умения, приобретаемые студентами после изучения дисциплины, будут использоваться ими в ходе осуществления профессиональной деятельности.

## 6. ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ И ИХ ТРУДОЕМКОСТЬ

Заочная форма обучения

Вид учебной работы	Всего часов (Зачетных единиц)	курс
		3
1	2	3
Общая трудоемкость дисциплины	144 (4)	144 (4)
Аудиторные занятия	20	20
Лекции	8	8
Лабораторные работы (ЛР)	-	-
Практические занятия (ПЗ)	12	12
Семинарские занятия (СЗ)	-	-
Самостоятельная работа (СРС)	115	115
Вид итогового контроля	Экзамен (9ч)	Экзамен (9ч)

## 7. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 7.1. Содержание разделов дисциплины

#### РАЗДЕЛ 1. ОСНОВЫ ПСИХОЛОГИИ ИГРЫ

Тема 1. Введение в курс. Определение понятий. Игры, игротехники, игротехнологии. Значение игр. Ловушка – понятие и виды. Действия игры – определение, виды и особенности.

Тема 2. Основные аспекты подготовки к проведению игр. Антитезисы - внешнее освобождение от игры. Избегание лжи. Контракты. Заключение контракта и его структура. Особенности игр.

Тема 3. Классификация игр.

Степени игр. Игры первой степени. Игры второй степени. Игры третьей степени. Формула игры. Драматический треугольник С. Карпмана.

Тема 4. Каталог игр.

Игры маленьких детей. Семейные игры. Административные или чиновные игры. Игры с самим собой.

Тема 5. Психологические теории деловых игр и игротехнологий.

Психологическое и биологическое значение игры. Игра детей и взрослых. Происхождение игр в человеческой культуре.

Игра в теории деятельности. Осознанность и неосознанность игры. Социальность и асоциальность игры. Творческое начало игр – спонтанность, непредсказуемость, многовариантность.

## **РАЗДЕЛ 2. ОСНОВЫ ПЕДАГОГИКИ ИГРЫ**

Тема 6. Игра как социокультурный феномен.

Игра с точки зрения философии и культуры. Социальная значимость игры. Варианты культурных игр (соревнования, дискуссия, спор, война, судопроизводство, театр и т.д.) Игры-ритуалы.

Игра в педагогике. Игра в психологии. Игра в социологии. Исторические предпосылки становления игры как социальной технологии. Функции игры. Изменение игр в процессе исторического развития.

Тема 7. Общие черты социальной игровой технологии. Частное и общее определение деловой игры.

Игровое воздействие на актора. Принцип отражения экономической деятельности в деловых играх. Культурные, социальные и личностные принципы игры. Правила игры. Ролевые игры. Игровые роли. Понятие игровой реальности. Игроки реальности. Передача игрового опыта.

Тема 8. Методологические принципы игры. Функции и задачи.

Системный подход в игротехнологиях. Смысл функции игры. Задача игры.

Тема 9. Классификация игр.

Различные подходы в классификации игр. Ролевые игры, имитационные игры, организационно-мыслительные игры, организационно-обучающие, проблемно-деловые, организационно-деятельностные. Структура игр. Групподинамические игротехники и упражнения. Новые поколения игр – инновационные игры.

## **РАЗДЕЛ 3. ПРАКТИКА ИГРОТЕХНОЛОГИЙ**

Тема 10. Этапы развития игровой технологии.

Первые деловые игры. Игры второго поколения (открытый тип- свободные игры). Третий этап – возникновение инновационных игр (открытые - регламентированные).

Тема 11. Использование игровых технологий в современном социуме.

Мыслительный и обучающий тренинги в игровой форме. Специфика использования игр в социально-экономической сфере (производство, управление).

Тема 12. Игротехнологии в моделировании и прогнозировании.

Понятие модели. Создание идеальных моделей в деловых играх. Правила создания идеальных моделей и образов потребного будущего.

Тема 13. Игровые технологии в организации и управлении.  
Организационная культура и игровые технологии.

Тема 14. Игротехнологии в психологии и педагогике.  
Функции игры в психотерапевтической практике. Функции игры в педагогической практике.

Тема 15. Инноватика и инновационные игры.  
Теория инноваций и игры. Виды инноваций.

Тема 16. Понятие игровой группы. Групповая динамика.  
Игра, как метод изучения группы и отдельных ее индивидов. Игра, как механизм сплочения группы в коллектив. Групповая динамика. Игры в командообразовании.

#### **РАЗДЕЛ 4. ИГРОТЕХНОЛОГИИ В ПРОФЕССИИ И ЛИЧНОСТНОМ РАЗВИТИИ**

Тема 17. Профессиональная карьера как область использования игротехнологий.  
Карьера и игротехнологический репертуар. Коучинг и игровые технологии.

Тема 18. Профессиональная карьера игротехника. Режессура.

Тема 19. Личностные факторы в игротехнологиях.  
Личные игротехнологии и деформация руководителя и специалиста. Манипулирование.  
Неосознанные игры.

Тема 20. Игротехнологии и пути личностного самосовершенствования.  
Использование игротехнологии для самоисследования и личностного развития. Изменение правил игры в процессе личностного роста. Акмеологические тренинги и игротехнологии.  
Создание идеальной модели своей личности «Я в будущем». Футуропрактика.

#### **7.2. Распределение разделов дисциплины по видам занятий**

Заочная форма обучения

№ п.п.	Темы дисциплины	Трудоемкость	Л	ЛР	ПЗ	СЗ	СРС
1	ОСНОВЫ ПСИХОЛОГИИ ИГРЫ	35	2		3		30
2	ОСНОВЫ ПЕДАГОГИКИ ИГРЫ	35	2		3		30
3	ПРАКТИКА ИГРОТЕХНОЛОГИЙ	35	2		3		30
4	ИГРОТЕХНОЛОГИИ В ПРОФЕССИИ И ЛИЧНОСТНОМ РАЗВИТИИ	30	2		3		25
	Экзамен	9					9
	<b>Итого:</b>	144	8		12		124

#### **8. ЛАБОРАТОРНЫЕ РАБОТЫ**

Учебным планом не предусмотрены.

#### **9. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ**

Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий по дисциплине.  
Рекомендуемые темы для проведения практических занятий:

При заочной форме обучения:

Тема 1. Игра как социокультурный феномен. Функции игры.

Вопросы:

1. Игра с точки зрения философии и культуры.
2. Социальная значимость игры.
3. Варианты культурных игр (соревнования, дискуссия, спор, война, судопроизводство, театр и т.д.) Игры-ритуалы.
4. Игра в педагогике.
5. Игра в психологии.
6. Игра в социологии.
7. Исторические предпосылки становления игры как социальной технологии.
8. Функции игры.
9. Изменение игр в процессе исторического развития.

Тема 2. Классификация игр.

Вопросы:

1. Различные подходы в классификации игр.
2. Ролевые игры.
3. Имитационные игры.
4. Организационно-мыслительные игры.
5. Организационно-обучающие игры.
6. Проблемно-деловые игры.
7. Организационно-деятельностные игры.
8. Групподинамические игротехники и упражнения.

Тема 3. Психодинамические игры и упражнения.

Вопросы:

1. Коммуникативные игры и упражнения
2. Игротехники на сплочение группы в коллектив.

Тема 4. Деловые игры в управлении организацией.

Вопросы:

1. Взаимодействие человека и группы.
2. Игротехнологии, как исследование формальной и неформальной организации группы.
3. Игротехнологические подходы для исследования:
  - Жизни группы,
  - Структурных характеристик группы,
  - Симпатии и антипатии между людьми.
4. Процесс сознательного научения поведения в организации.
5. Модификация поведения человека в организации.

Тема 5. Проектные игры. Инновационные игры.

Вопросы:

1. Проектные игры.
2. Теория инноваций и игры.
3. Виды инноваций.
4. Творческое мышление и деловая игра.

Тема 6: Использование игротехнологий в управлении карьерой.

Вопросы:

1. Понятие и этапы карьеры.

2. Задачи планирования и реализации карьеры.
3. Использование игротехнологического подхода в построении модели карьеры и разработка системы целей карьеры.
4. Разработка игр для обучения.
5. Программы самостоятельного обучения или развития личности.

Тема 7. Использование игротехнологий, как пути личностного самосовершенствования. Акмеологический тренинг.

1. Игротехнология акмеологического тренинга. Футуропрактика.

## **10. СЕМИНАРСКИЕ ЗАНЯТИЯ**

Учебным планом не предусмотрены.

## **11. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА**

### **11.1 Общий перечень самостоятельной работы**

Рекомендуется следующие виды самостоятельной работы:

- изучение теоретического материала с использованием курса лекций и рекомендованной литературы;
- подготовка к экзамену в соответствии с перечнем контрольных вопросов для аттестации;
- дидактическое тестирование.

### **11.2. Курсовой проект**

Учебным планом не предусмотрен.

### **11.4. Вопросы и задания для экзамена**

1. Игры, игротехники, игротехнологии. Значение игр.
2. Ловушка – понятие и виды.
3. Действия игры – определение, виды и особенности.
4. Антитезисы - внешнее освобождение от игры. Избегание лжи.
5. Контракты. Заключение контракта и его структура.
6. Особенности игр.
7. Игры первой степени. Игры второй степени. Игры третьей степени.
8. Формула игры.
9. Драматический треугольник С. Карпмана.
10. Игры маленьких детей.
11. Семейные игры.
12. Административные или чиновные игры.
13. Психологические теории деловых игр и игротехнологий.
14. Игра как социокультурный феномен. Функции игры.
15. Общие черты социальной игровой технологии. Частное и общее определение деловой игры.
16. Методологические принципы игры. Функции и задачи.
17. Классификация игр.
18. Этапы развития игровой технологии
19. Использование игровых технологий в современном социуме.
20. Игротехнологии в моделировании и прогнозировании.
21. Игровые технологии в организации и управлении.
22. Игротехнологии в психологии и педагогике.
23. Инноватика и инновационные игры.
24. Понятие игровой группы. Групповая динамика.



25. Профессиональная карьера как область использования игротехнологий
26. Профессиональная карьера игротехника. Режиссура.
27. Личностные факторы в игротехнологиях.
28. Игротехнологии и пути личностного самосовершенствования.

### 11.5. Демонстрационный вариант теста

1. В педагогической литературе понимание игры как отражение жизни было впервые высказано:

1. Ф. Фребелем,
2. К.Д. Ушинским,
3. Д.Б. Элькониным,
4. Н.К. Крупской.

2. Классификация детских игр, предложенная К. Гроссом:

1. игры-упражнения, символические игры, игры с правилами,
2. творческие игры и игры с правилами,
3. игры, возникающие по инициативе детей; по инициативе взрослых; народные игры,
4. игры экспериментальные, игры обычных функций.

3. В основу классификации игрушек Е.А. Флериной положен:

1. способ изготовления,
2. вид материала,
3. способ использования детьми,
4. вид игр.

4. Дидактические игрушки – это:

1. лото, домино, конструктор, барабан.
2. кукла, мяч, пирамидка,
3. игрушка - дергунчик, серсо, дудочка, юла,
4. пирамидка, матрёшка, разрезные картинки.

5. Сюжетно-ролевая игра – это:

1. деятельность, строго регламентируемая взрослым,
2. деятельность творческая,
3. самостоятельная творческая деятельность,
4. деятельность, осуществляемая по специально заданной программе.

6. В сюжетно-ролевой игре начинают формироваться элементы таких видов деятельности, как:

1. предметная,
2. трудовая,
3. манипулятивная,
4. учебная

7. Основные сюжеты игр детей старшего дошкольного возраста:

1. производственная тематика,
2. бытовая тематика,
3. общественные события.

8. Виды дидактических игр (Бондаренко А.К.):

1. игры с предметами и игрушками,
2. подвижные игры,
3. сюжетные игры,
4. словесные игры,

5. игры-экспериментирования,
6. настольно-печатные игры.

9. Игровая деятельность детей, основным содержанием которой является отражение знаний и впечатлений об окружающем предметном мире в разнообразных постройках и связанных с ними действиях – это:

1. дидактическая игра,
2. театрализованная игра,
3. строительно-конструктивная игра,
4. сюжетно-ролевая игра.

10. Приёмы прямого руководства игрой детей:

1. совет по ходу игры,
2. прямые указания,
3. внесение игрушки,
4. рассматривание иллюстраций,
5. участие в сговоре на игру.

11. Возникновение ознакомительной игры в раннем возрасте:

1. 1 год,
2. 1,5 года,
3. 2 года,
4. 2,5 года
5. 3 года.

## **12. ФОНДЫ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**

Фонды оценочных средств включают:

### **12.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы**

После изучения дисциплины студенты должны овладеть следующими **компетенциями:**

- способностью организовывать игровую и продуктивные виды деятельности детей дошкольного возраста (ПК-1);
- способностью выступать посредником между обучающимся и различными социальными институтами (ПК-21);
- способностью к рефлексии способов и результатов своих профессиональных действий (ПК-24);
- способностью выстраивать развивающие учебные ситуации, благоприятные для развития личности и способностей ребенка (ПК-27).

После изучения дисциплины студенты должны:

**знать:**

- основные понятия и категории игровой психологии,
- методы игровой психологии,
- историю игротерапии,
- основные проблемы деятельности специалиста-игротехника и игротренера и смежных дисциплин (психология управления, руководство организацией, процессы групповой динамики).

**уметь:**

- оказание экспертной социальной и психологической помощи сотрудникам организации,
- разработка модели деятельности специалиста-игротехника и игротренера в организации,
- проведение социальных исследований,
- работать с литературой по данной тематике,
- выделять основное содержание изучаемой темы,
- использовать полученные знания и умения в работе с клиентами,

- применять игротехники в практической деятельности.

**владеть:**

- овладение навыками диагностической и оргкоррекционной работы в организации в игровой форме,

- овладение навыками консультирования руководителя организации.

Тематическая структура дисциплины

№ пп	Наименование дидактической единицы	№ п.п.	Тема	Перечень планируемых результатов обучения (ПРО)
1	РАЗДЕЛ 1. ПСИХОЛОГИЯ ИГРЫ	1	Введение в курс. Определение понятий.	ПК-1 ПК-21 ПК-24 ПК-27
		2	Основные аспекты подготовки к проведению игр.	
		3	Классификация игр.	
		4	Каталог игр.	
		5	Психологические теории деловых игр и игротехнологий.	
2	РАЗДЕЛ 2. ОСНОВЫ ПЕДАГОГИКИ ИГРЫ	6	Игра как социокультурный феномен.	ПК-1 ПК-21 ПК-24 ПК-27
		7	Общие черты социальной игровой технологии. Частное и общее определение деловой игры.	
		8	Методологические принципы игры. Функции и задачи.	
		9	Классификация игр.	
3	РАЗДЕЛ 3. ПРАКТИКА ИГРОТЕХНОЛОГИЙ	10	Этапы развития игровой технологии.	ПК-1 ПК-21 ПК-24 ПК-27
		11	Использование игровых технологий в современном социуме.	
		12	Игротехнологии в моделировании и прогнозировании	
		13	Игровые технологии в организации и управлении	
		14	Игротехнологии в психологии и педагогике	
		15	Инноватика и инновационные игры	
		16	Понятие игровой группы. Групповая динамика.	
4	РАЗДЕЛ 4. ИГРОТЕХНОЛОГИИ В ПРОФЕССИИ И ЛИЧНОСТНОМ РАЗВИТИИ	17	Профессиональная карьера как область использования игротехнологий	ПК-1 ПК-21 ПК-24 ПК-27
		18	Профессиональная карьера игротехника. Режиссура	
		19	Личностные факторы в игротехнологиях	

		20	Игротехнологии и пути личностного самосовершенствования	
--	--	----	---	--

**12.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания; для каждого результата обучения по дисциплине (модулю) показатели и критерии оценивания сформированности компетенций на различных этапах их формирования, шкалы и процедуры оценивания**

№ пп	Компетенция	Виды оценочных средств используемых для оценки компетенций по дисциплине	
		Вопросы и задания к экзамену	Тестирование
1	ПК-1	+ (вопросы к экзамену)	+
2	ПК-21	+ (вопросы к экзамену)	+
3	ПК-24	+ (вопросы к экзамену)	+
4	ПК-27	+ (вопросы к экзамену)	+

**12.3. Вопросы и заданий**

При оценке знаний на экзамене учитывается:

1. Уровень сформированности компетенций.
2. Уровень усвоения теоретических положений дисциплины, правильность формулировки основных понятий и закономерностей.
3. Уровень знания фактического материала в объеме программы.
4. Логика, структура и грамотность изложения вопроса.
5. Умение связать теорию с практикой.
6. Умение делать обобщения, выводы.

№ пп	Оценка	Шкала
1	Отлично	Студент должен: <ul style="list-style-type: none"> <li>- продемонстрировать глубокое и прочное усвоение знаний программного материала;</li> <li>- исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно изложить теоретический материал;</li> <li>- правильно формулировать определения;</li> <li>- продемонстрировать умения самостоятельной работы с литературой;</li> <li>- уметь сделать выводы по излагаемому материалу.</li> </ul>
2	Хорошо	Студент должен: <ul style="list-style-type: none"> <li>- продемонстрировать достаточно полное знание программного материала;</li> <li>- продемонстрировать знание основных теоретических понятий;</li> <li>- достаточно последовательно, грамотно и логически стройно излагать материал;</li> <li>- продемонстрировать умение ориентироваться в литературе;</li> <li>- уметь сделать достаточно обоснованные выводы по излагаемому материалу.</li> </ul>
3	Удовлетворительно	Студент должен: <ul style="list-style-type: none"> <li>- продемонстрировать общее знание изучаемого материала;</li> <li>- показать общее владение понятийным аппаратом дисциплины;</li> <li>- уметь строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса;</li> </ul>

		- знать основную рекомендуемую программой учебную литературу.
4	Неудовлетворительно	Студент демонстрирует: - незнание значительной части программного материала; - не владение понятийным аппаратом дисциплины; - существенные ошибки при изложении учебного материала; - неумение строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; - неумение делать выводы по излагаемому материалу.

#### 12.4. Тестирования

№ пп	Оценка	Шкала
1	Отлично	Количество верных ответов в интервале: 71-100%
2	Хорошо	Количество верных ответов в интервале: 56-70%
3	Удовлетворительно	Количество верных ответов в интервале: 41-55%
4	Неудовлетворительно	Количество верных ответов в интервале: 0-40%

#### 12.5. Контрольной работы

Не предусмотрена учебным планом.

#### 12.6. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

##### 12.6.1. Вопросы и задания к экзамену

1. Игры, игротехники, игротехнологии. Значение игр.
2. Ловушка – понятие и виды.
3. Действия игры – определение, виды и особенности.
4. Антитезисы - внешнее освобождение от игры. Избегание лжи.
5. Контракты. Заключение контракта и его структура.
6. Особенности игр.
7. Игры первой степени. Игры второй степени. Игры третьей степени.
8. Формула игры.
9. Драматический треугольник С. Карпмана.
10. Игры маленьких детей.
11. Семейные игры.
12. Административные или чиновные игры.
13. Психологические теории деловых игр и игротехнологий.
14. Игра как социокультурный феномен. Функции игры.
15. Общие черты социальной игровой технологии. Частное и общее определение деловой игры.
16. Методологические принципы игры. Функции и задачи.
17. Классификация игр.
18. Этапы развития игровой технологии
19. Использование игровых технологий в современном социуме.
20. Игротехнологии в моделировании и прогнозировании.
21. Игровые технологии в организации и управлении.
22. Игротехнологии в психологии и педагогике.
23. Инноватика и инновационные игры.
24. Понятие игровой группы. Групповая динамика.
25. Профессиональная карьера как область использования игротехнологий

26. Профессиональная карьера игротехника. Режиссура.
27. Личностные факторы в игротехнологиях.
28. Игротехнологии и пути личностного самосовершенствования.

### **12.7. Банк тестовых заданий**

1. В педагогической литературе понимание игры как отражение жизни было впервые высказано:

1. Ф. Фребелем,
2. К.Д. Ушинским,
3. Д.Б. Элькониним,
4. Н.К. Крупской.

2. Классификация детских игр, предложенная К. Гроссом:

1. игры-упражнения, символические игры, игры с правилами,
2. творческие игры и игры с правилами,
3. игры, возникающие по инициативе детей; по инициативе взрослых; народные игры,
4. игры экспериментальные, игры обычных функций.

3. В основу классификации игрушек Е.А. Флериной положен:

1. способ изготовления,
2. вид материала,
3. способ использования детьми,
4. вид игр.

4. Дидактические игрушки – это:

1. лото, домино, конструктор, барабан.
2. кукла, мяч, пирамидка,
3. игрушка - дергунчик, серсо, дудочка, юла,
4. пирамидка, матрёшка, разрезные картинки.

5. Сюжетно-ролевая игра – это:

1. деятельность, строго регламентируемая взрослым,
2. деятельность творческая,
3. самостоятельная творческая деятельность,
4. деятельность, осуществляемая по специально заданной программе.

6. В сюжетно-ролевой игре начинают формироваться элементы таких видов деятельности, как:

1. предметная,
2. трудовая,
3. манипулятивная,
4. учебная

7. Основные сюжеты игр детей старшего дошкольного возраста:

1. производственная тематика,
2. бытовая тематика,
3. общественные события.

8. Виды дидактических игр (Бондаренко А.К.):

1. игры с предметами и игрушками,
2. подвижные игры,
3. сюжетные игры,
4. словесные игры,
5. игры-экспериментирования,

6. настольно-печатные игры.

9. Игровая деятельность детей, основным содержанием которой является отражение знаний и впечатлений об окружающем предметном мире в разнообразных постройках и связанных с ними действиях – это:

1. дидактическая игра,
2. театрализованная игра,
3. строительно-конструктивная игра,
4. сюжетно-ролевая игра.

10. Приёмы прямого руководства игрой детей:

1. совет по ходу игры,
2. прямые указания,
3. внесение игрушки,
4. рассматривание иллюстраций,
5. участие в сговоре на игру.

11. Возникновение ознакомительной игры в раннем возрасте:

1. 1 год,
2. 1,5 года,
3. 2 года,
4. 2,5 года
5. 3 года.

## **12.8. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ**

**Качество знаний** характеризуется способностью обучающегося точно, структурированно и уместно воспроизводить информацию, полученную в процессе освоения дисциплины, в том виде, в котором она была изложена в учебном издании или преподавателем.

**Умения**, как правило, формируются на практических (семинарских) занятиях, а также при выполнении лабораторных работ. Задания, направленные на оценку умений, в значительной степени требуют от студента проявления стереотипности мышления, т.е. способности выполнить работу по образцам, с которыми он работал в процессе обучения. Преподаватель же оценивает своевременность и правильность выполнения задания.

**Навыки** - это умения, развитые и закреплённые осознанным самостоятельным трудом. Навыки формируются при самостоятельном выполнении студентом практико-ориентированных заданий, моделирующих решение им производственных и социокультурных задач в соответствующей области профессиональной деятельности, как правило, при выполнении домашних заданий, курсовых проектов (работ), научно-исследовательских работ, прохождении практик, при работе индивидуально или в составе группы на тренажерах, симуляторах, лабораторном оборудовании и т.д. При этом студент поставлен в условия, когда он вынужден самостоятельно (творчески) искать пути и средства для разрешения поставленных задач, самостоятельно планировать свою работу и анализировать ее результаты, принимать определенные решения в рамках своих полномочий, самостоятельно выбирать аргументацию и нести ответственность за проделанную работу, т.е. проявить владение навыками. Взаимодействие с преподавателем осуществляется периодически по завершению определенных этапов работы и проходит в виде консультаций. При оценке владения навыками преподавателем оценивается не только правильность решения выполненного задания, но и способность (готовность) студента решать подобные практико-ориентированные задания самостоятельно (в перспективе за стенами вуза) и, главным образом, способность студента обосновывать и аргументировать свои решения и предложения.

В таблице приведены процедуры оценивания знаний, умений и навыков, характеризующих этапы формирования компетенций.

Виды учебных занятий и контрольных мероприятий	Оцениваемые результаты обучения	Процедуры оценивания
Посещение студентом аудиторных занятий	ЗНАНИЕ теоретического материала по пройденным темам (модулям)	Проверка конспектов лекций, устный опрос на занятиях
Выполнение практических заданий	УМЕНИЯ и НАВЫКИ, соответствующие теме работы	Проверка отчёта, защита выполненной работы
Промежуточная аттестация	ЗНАНИЯ, УМЕНИЯ и НАВЫКИ, соответствующие изученной дисциплине	Экзамен

**Устный опрос** - это процедура, организованная как специальная беседа преподавателя с группой студентов (фронтальный опрос) или с отдельными студентами (индивидуальный опрос) с целью оценки результативности посещения студентами аудиторных занятий путем выяснения сформированности у них основных понятий и усвоения нового учебного материала, который был только что разобран на занятии.

**Экзамен** - процедура оценивания результатов обучения по учебным дисциплинам по окончании семестра, основанная на суммировании баллов, полученных студентом при текущем контроле освоения модулей (семестровая составляющая), а также баллов за качество выполнения экзаменационных заданий (экзаменационная составляющая, - характеризующая способность студента обобщать и систематизировать теоретические и практические знания по дисциплине и решать практико-ориентированные задачи). Полученная балльная оценка по дисциплине переводится в дифференцированную оценку. Экзамены проводятся в устной форме с письменной фиксацией ответов студентов.

Вид, место и количество реализуемых по дисциплине процедур оценивания определено в рабочей программе дисциплины и годовых рабочих учебных планах.

Описание показателей, критериев и шкал оценивания по всем видам учебных работ и контрольных мероприятий приведено в разделе 3 фонда оценочных средств по дисциплине.

Разработка оценочных средств и реализация процедур оценивания регламентируются локальными нормативными актами:

- Положение о формировании фонда оценочных средств (принято Ученым советом 28.08.2017 г., Протокол № 1, утверждено ректором Л.А. Косогоровой 28.08.2017 г.)

- Положение о рабочей программе дисциплины (РПД) (принято Ученым советом 28.08.2017 г., Протокол № 1, утверждено ректором Л.А. Косогоровой 28.08.2017 г.)

- Положение о текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации студентов (принято Ученым советом 28.08.2017 г., Протокол № 1, утверждено ректором Л.А. Косогоровой 28.08.2017 г.)

- Положение о контактной работе преподавателя с обучающимися (принято Ученым советом 28.08.2017 г., Протокол № 1, утверждено ректором Л.А. Косогоровой 28.08.2017 г.)

- Положение о порядке проведения итоговой аттестации по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам магистратуры (принято Ученым советом 28.08.2017 г., Протокол № 1, утверждено ректором Л.А. Косогоровой 28.08.2017 г.)

- Инструкция по проведению тестирования (доступны в учебных кабинетах с компьютерной техникой и на сайте вуза).



## **13. РЕКОМЕНДУЕМОЕ ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

### **13.1. Нормативное сопровождение**

Основой нормативного сопровождения дисциплины являются: Федеральный государственный образовательный стандарт по направлению подготовки 44.03.02 Психолого-педагогическое образование, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 14 декабря 2015 г. № 1457, учебный план, рабочая программы дисциплины, курс лекций, методические указания по освоению дисциплины, методические указания для аудиторных занятий.

### **13.2. Методическое обеспечение дисциплины**

В состав учебно-методического комплекса дисциплины входят следующие материалы:

- аннотация дисциплины;
- рабочая программа дисциплины;
- методические указания по освоению дисциплины;
- курс лекций;
- глоссарий;
- банк тестовых заданий.

### **13.3. Основная литература**

1. Таранов Н.Н. Книжка-игрушка. Художественное конструирование и оформление изданий для дошкольников [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Таранов Н.Н.— Электрон. текстовые данные.— Саратов: Вузовское образование, 2014.— 129 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/26242>.— ЭБС «IPRbooks»
2. Колягина В.Г. Арт-терапия и арт-педагогика для дошкольников [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие/ Колягина В.Г.— Электрон. текстовые данные.— М.: Прометей, 2016.— 164 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/58113>.— ЭБС «IPRbooks»
3. Вечорко Г.Ф. Основы психологии и педагогики [Электронный ресурс]: ответы на экзаменационные вопросы/ Вечорко Г.Ф.— Электрон. текстовые данные.— Минск: ТетраСистемс, Тетралит, 2013.— 192 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/28174>.— ЭБС «IPRbooks»

### **13.4. Дополнительная литература**

1. Котлякова Т.А. Художественно-эстетическое развитие дошкольников посредством дидактических игр [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие/ Котлякова Т.А.— Электрон. текстовые данные.— Ульяновск: Ульяновский государственный педагогический университет имени И.Н. Ульянова, Ульяновский институт повышения квалификации и переподготовки работников образования, 2012.— 88 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/59197>.— ЭБС «IPRbooks»
2. Розин В.М. Мышление и творчество [Электронный ресурс]/ Розин В.М.— Электрон. текстовые данные.— М.: Пер Сэ, 2006.— 360 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/7423>.— ЭБС «IPRbooks»

### **13.5 Ресурсы сети интернет:**

1. Электронно-библиотечная система: [www. IPRbooks](http://www.IPRbooks)

Ресурсы открытого доступа:

1. Педагогическая библиотека - <http://www.pedlib.ru/>
2. Психолого-педагогическая библиотека - <http://www.koob.ru/>
3. Педагогическая библиотека - <http://www.metodkabinet.eu/>
4. Библиотека Гумер - <http://www.gumer.info/>

#### **14. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

Освоение дисциплины «Психология и педагогика игры» для студентов, обучающихся по направлению подготовки Психолого-педагогическое образование, осуществляется в виде лекционных и практических занятий, в ходе самостоятельной работы. В ходе самостоятельной работы студенты должны изучить лекционные и практические материалы, другие источники (учебники и учебно-методические пособия, подготовиться к ответам на контрольные вопросы и тестовые задания.

**Лекция** – форма обучения студентов, при которой преподаватель последовательно излагает основной материал темы учебной дисциплины. Лекция – это важный источник информации по каждой учебной дисциплине. Она ориентирует студента в основных проблемах изучаемого курса, направляет самостоятельную работу над ним. Для лекций по каждому предмету должна быть отдельная тетрадь для лекций. Прежде всего, запишите имя, отчество и фамилию лектора, оставьте место для списка рекомендованной литературы, пособий, справочников.

Будьте внимательны, когда лектор объявляет тему лекции, объясняет Вам место, которое занимает новый предмет в Вашей подготовке и чему новому Вы сможете научиться. Опытный студент знает, что, как правило, на первой лекции преподаватель обосновывает свои требования, раскрывает особенности чтения курса и способы сдачи зачета или экзамена.

Отступите поля, которые понадобятся для различных пометок, замечаний и вопросов.

Запись содержания лекций очень индивидуальна, именно поэтому трудно пользоваться чужими конспектами.

Не стесняйтесь задавать вопросы преподавателю! Чем больше у Вас будет информации, тем свободнее и увереннее Вы будете себя чувствовать!

Базовые рекомендации:

- не старайтесь дословно конспектировать лекции, выделяйте основные положения, старайтесь понять логику лектора;
- точно записывайте определения, законы, понятия, формулы, теоремы и т.д.;
- передавайте излагаемый материал лектором своими словами;
- наиболее важные положения лекции выделяйте подчеркиванием;
- создайте свою систему сокращения слов;
- привыкайте просматривать, перечитывать перед новой лекцией предыдущую информацию;
- дополняйте материал лекции информацией;
- задавайте вопросы лектору;
- обязательно вовремя пополняйте возникшие пробелы.

Правила тактичного поведения и эффективного слушания на лекциях:

- Слушать (и слышать) другого человека - это настоящее искусство, которое очень пригодится в будущей профессиональной деятельности психолога.
- Если преподаватель «скучный», но Вы чувствуете, что он действительно владеет материалом, то скука - это уже Ваша личная проблема (стоит вообще спросить себя, а настоящий ли Вы студент, если Вам не интересна лекция специалиста?).

Существует очень полезный прием, позволяющий студенту-психологу оставаться в творческом напряжении даже на лекциях заведомо «неинтересных» преподавателях. Представьте, что перед Вами клиент, который что-то знает, но ему трудно это сказать (а в консультативной практике с такими ситуациями постоянно приходится сталкиваться). Очень

многое здесь зависит от того, поможет ли слушающий говорящему лучше изложить свои мысли (или сообщить свои знания). Но как может помочь «скучному» преподавателю студент, да еще в большой аудитории, когда даже вопросы задавать неприлично?

Прием прост – постарайтесь всем своим видом показать, что Вам «все-таки интересно» и Вы «все-таки верите», что преподаватель вот-вот скажет что-то очень важное. И если в аудитории найдутся хотя бы несколько таких студентов, внимательно и уважительно слушающих преподавателя, то может произойти «маленькое чудо», когда преподаватель «вдруг» заговорит с увлечением, начнет рассуждать смело и с озорством (иногда преподаватели сами ищут в аудитории внимательные и заинтересованные лица и начинают читать свои лекции, частенько поглядывая на таких студентов, как бы «вдохновляясь» их доброжелательным вниманием). Если это кажется невероятным (типа того, что «чудес не бывает»), просто вспомните себя в подобных ситуациях, когда с приятным собеседником-слушателем Вы вдруг обнаруживаете, что говорите намного увереннее и даже интереснее для самого себя. Но «маленького чуда» может и не произойти, и тогда главное – не обижаться на преподавателя (как не обижается на своего «так и не разговорившегося» клиента опытный психолог-консультант). Считайте, что Вам не удалось «заинтересовать» преподавателя своим вниманием (он просто не поверил в то, что Вам действительно интересно).

- Чтобы быть более «естественным» и чтобы преподаватель все-таки поверил в вашу заинтересованность его лекцией, можно использовать еще один прием. Постарайтесь молча к чему-то «придраться» в его высказываниях. И когда вы найдете слабое звено в рассуждениях преподавателя (а при желании это несложно сделать даже на лекциях признанных психологических авторитетов), попробуйте «про себя» поспорить с преподавателем или хотя бы послушайте, не станет ли сам преподаватель «опровергать себя» (иногда опытные преподаватели сначала подбрасывают провокационные идеи, а затем как бы сами с собой спорят). В любом случае, несогласие с преподавателем – это прекрасная основа для диалога (в данном случае – для «внутреннего диалога»), который уже после лекции, на семинаре может превратиться в диалог реальный. Естественно, не следует извращать данный прием и всем своим видом показывать преподавателю, что Вы его «презираете», что он «ничтожество» и т. п. Критика (особенно критика преподавателя) должна быть конструктивной и доброжелательной. Будущему психологу вообще противопоказано «демонстративное презрение» к кому бы то ни было (с соответствующими «вытаращенными глазами» и «фыркающим ротиком») – это скорее, признак «пациента», чем специалиста-человековеда.

- Если Вы в чем-то не согласны (или не понимаете) с преподавателем, то совсем не обязательно тут же перебивать его и, тем более, высказывать свои представления, даже если они и кажутся Вам верными. Перебивание преподавателя на полуслове – это верный признак невоспитанности. А вопросы следует задавать либо после занятий (для этого их надо кратко записать, чтобы не забыть), либо выбрав момент, когда преподаватель сделал хотя бы небольшую паузу, и обязательно извинившись. Неужели не приятно самому почувствовать себя воспитанным человеком, да еще на глазах у целой аудитории?

Правила конспектирования на лекциях:

- Не следует пытаться записывать подряд все то, о чем говорит преподаватель. Даже если студент владеет стенографией, записывать все высказывания просто не имеет смысла: важно уловить главную мысль и основные факты.

- Желательно оставлять на страницах поля для своих заметок (и делать эти заметки либо во время самой лекции, либо при подготовке к семинарам и экзаменам).

- Естественно, желательно использовать при конспектировании сокращения, которые каждый может «разработать» для себя самостоятельно (лишь бы самому легко было потом разобраться с этими сокращениями).

- Стараться поменьше использовать на лекциях диктофоны, поскольку потом трудно будет «декодировать» неразборчивый голос преподавателя, все равно потом придется переписывать лекцию (а с голоса очень трудно готовиться к ответственным экзаменам), наконец, диктофоны часто отвлекают преподавателя тем, что студент ничего не делает на лекции (за него, якобы «работает» техника) и обычно просто сидит, глядя на преподавателя немигающими глазами (взглядом немного скучающего «удава»), а преподаватель чувствует

себя неуютно и вместо того, чтобы свободно размышлять над проблемой, читает лекцию намного хуже, чем он мог бы это сделать (и это не только наши личные впечатления: очень многие преподаватели рассказывают о подобных случаях). Особенно все это забавно (и печально, одновременно) в аудиториях будущих психологов, которые все-таки должны учиться чувствовать ситуацию и как-то положительно влиять на общую психологическую атмосферу занятия.

**Практическое занятие** – это одна из форм учебной работы, которая ориентирована на закрепление изученного теоретического материала, его более глубокое усвоение и формирование умения применять теоретические знания в практических, прикладных целях.

Особое внимание на семинарских занятиях уделяется выработке учебных или профессиональных навыков. Такие навыки формируются в процессе выполнения конкретных заданий – упражнений, задач и т.п. – под руководством и контролем преподавателя.

Готовясь к практическому занятию, тема которого всегда заранее известна, студент должен освежить в памяти теоретические сведения, полученные на лекциях и в процессе самостоятельной работы, подобрать необходимую учебную и справочную литературу. Только это обеспечит высокую эффективность учебных занятий.

Отличительной особенностью семинарских занятий является активное участие самих студентов в объяснении вынесенных на рассмотрение проблем, вопросов; преподаватель, давая студентам возможность свободно высказаться по обсуждаемому вопросу, только помогает им правильно построить обсуждение. Такая учебная цель занятия требует, чтобы учащиеся были хорошо подготовлены к нему. В противном случае занятие не будет действенным и может превратиться в скучный обмен вопросами и ответами между преподавателем и студентами.

При подготовке к практическому занятию:

- проанализируйте тему занятия, подумайте о цели и основных проблемах, вынесенных на обсуждение;
- внимательно прочитайте материал, данный преподавателем по этой теме на лекции;
- изучите рекомендованную литературу, делая при этом конспекты прочитанного или выписки, которые понадобятся при обсуждении на занятии;
- постарайтесь сформулировать свое мнение по каждому вопросу и аргументировать его обосновать;
- запишите возникшие во время самостоятельной работы с учебниками и научной литературой вопросы, чтобы затем на практическом занятии получить на них ответы.

В процессе работы на практическом занятии:

- внимательно слушайте выступления других участников занятия, старайтесь соотнести, сопоставить их высказывания со своим мнением;
- активно участвуйте в обсуждении рассматриваемых вопросов, не бойтесь высказывать свое мнение, но старайтесь, чтобы оно было подкреплено убедительными доводами;
- если вы не согласны с чьим-то мнением, смело критикуйте его, но помните, что критика должна быть обоснованной и конструктивной, т.е. нести в себе какое-то конкретное предложение в качестве альтернативы;
- после семинарского занятия кратко сформулируйте окончательный правильный ответ на вопросы, которые были рассмотрены.

Практическое занятие помогает студентам глубоко овладеть предметом, способствует развитию у них умения самостоятельно работать с учебной литературой и первоисточниками, освоению ими методов научной работы и приобретению навыков научной аргументации, научного мышления. Преподавателю же работа студента на практическом занятии позволяет судить о том, насколько успешно и с каким желанием он осваивает материал курса.

Методические указания и рекомендации по другим видам учебной работы, например, по написанию курсовой работы (проекта) или контрольной работы, представлены в соответствующих изданиях. При выполнении курсовой работы (проекта), контрольной работы, написании доклада или реферата, эссе и др. следует руководствоваться специальными методическими указаниями. Эти методические указания и рекомендации размещены в системе дистанционного обучения «Прометей», в библиотеке и на профильных

кафедрах вуза.)

## **15. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА**

### **15.1 Технические и программные средства**

Для осуществления образовательного процесса по дисциплине необходимы следующие программное обеспечение и информационные справочные системы:

1. Информационно-правовая система Гарант <http://www.garant.ru/>
2. Справочная правовая система Консультант Плюс <http://www.consultant.ru/>

На рабочих местах используется операционная система Microsoft Windows, пакет Microsoft Office, а также другое специализированное программное обеспечение. В вузе есть два компьютерных класса, оснащенных лицензионным программным обеспечением – MS office, MS Project, Консультант + агент, 1С 8.2, Visual Studio, Adobe Finereader, Project Expert. Большинство аудиторий оборудовано современной мультимедийной техникой.

### **15.2 Материально-техническая база**

Реализация образовательного процесса по дисциплине осуществляется в лекционных аудиториях, аудиториях для семинарских и практических занятий, аудиториях для групповых и индивидуальных консультаций, аудиториях для текущего контроля и промежуточной аттестации.

Для осуществления образовательного процесса по дисциплине необходима следующая материально-техническая база:

1. экран
2. мультимедиа-проектор
3. компьютер
4. телевизор.

**Рабочую программу дисциплины составил: Анашкина Н.В.**