

**федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Мордовский государственный педагогический
университет имени М.Е. Евсевьева»**

факультет истории и права

Кафедра правовых дисциплин

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Наименование дисциплины (модуля): Игровые технологии на уроках права

Уровень ОПОП: Бакалавриат

Направление подготовки: 44.03.01 Педагогическое образование

Профиль подготовки: Право

Форма обучения: Заочная

Разработчики:

Николаева А. Ю., старший преподаватель

Программа рассмотрена и утверждена на заседании кафедры, протокол № 12
от 25.05.2017 года

Зав. кафедрой  Потапова Л. А.

Программа с обновлениями рассмотрена и утверждена на заседании кафедры,
протокол № 1 от 04.09.2020 года

Зав. кафедрой  Рябова Е.В.

1. Цель и задачи изучения дисциплины

Цель изучения дисциплины - формирование и развитие у студентов профессиональных компетенций, которые позволят им осуществить профессиональную деятельность, направленную на формирование у обучающихся систематизированных знаний в области игровых технологий на уроках права.

Задачи дисциплины:

- формирование знаний о системе игровых технологий;
- формирование у обучающихся умений реализовывать образовательные программы по дисциплине в соответствии с требованиями ФГОС;
- формирование знаний о способах и формах организации игровой деятельности школьников по праву на ступени основного общего образования;
- формирование профессиональных компетенций, необходимых для руководства игровой деятельностью учащихся.

2 Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина Б1.В.ДВ.14.01 «Игровые технологии на уроках права» относится к вариативной части учебного плана.

Дисциплина изучается на 5 курсе.

Для изучения дисциплины требуется: знания, умения и виды деятельности, сформированные в процессе освоения школьного курса "Обществознания" на предыдущем уровне образования.

Изучению дисциплины Б1.В.ДВ.14.01 «Игровые технологии на уроках права» предшествует освоение дисциплин (практик):

Педагогика;

Теория государства и права;

Конституционное право России;

Образовательное право.

Освоение дисциплины Б1.В.ДВ.14.01 «Игровые технологии на уроках права» является необходимой основой для последующего изучения дисциплин (практик):

Современный урок права;

Интерактивное обучение на уроках права.

Область профессиональной деятельности, на которую ориентирует дисциплина «Игровые технологии на уроках права», включает: образование, социальную сферу, культуру..

Освоение дисциплины готовит к работе со следующими объектами профессиональной деятельности:

- обучение;
- воспитание;
- развитие.

В процессе изучения дисциплины студент готовится к видам профессиональной деятельности и решению профессиональных задач, предусмотренных ФГОС ВО и учебным планом.

3 Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование компетенций и трудовых функций (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)), утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты №544н от 18.10.2013).

Выпускник должен обладать следующими профессиональными компетенциями (ПК):

ПК-1 готовность реализовывать образовательные программы по учебному предмету в соответствии с требованиями образовательных стандартов.

ПК-1 готовность реализовывать образовательные программы по учебному предмету в соответствии с требованиями образовательных стандартов.	знать: - требования федеральных государственных образовательных стандартов и основной общеобразовательной программы по праву; - особенности реализации образовательной
--	--

	программы по праву в соответствии с требованиями образовательных стандартов; уметь: - осуществлять профессиональную деятельность в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных программ основного общего и среднего общего образования по праву; - использовать теоретические знания в профессиональной деятельности; владеть: - владеть формами и методами обучения, позволяющими реализовывать образовательные программы по праву.
--	--

Выпускник должен обладать следующими профессиональными компетенциями (ПК):

ПК-2 способность использовать современные методы и технологии обучения и диагностики.		
ПК-2	способность использовать современные методы и технологии обучения и диагностики.	знать: - классификацию, содержание и характерные особенности технологий проведения диагностики в соответствии с требованиями ФГОС; - критерии отбора, применения современных методов и технологий диагностики, порядка проведения диагностики; уметь: - развивать у обучающихся активность, самостоятельность, инициативность, творческие способности; - создавать условия для развития индивидуальной инициативы и творческой активности в условиях совместной организации образовательного процесса; - формировать толерантность и навыки поведения в изменяющейся поликультурной среде; владеть: - технологиями развития творческих способностей обучающихся, их активности, инициативности, самостоятельности.

4 Объем дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Четырнадцатый триместр
Контактная работа (всего)	6	6
Практические	6	6
Самостоятельная работа (всего)	62	62
Виды промежуточной аттестации	4	4
Зачет	4	4
Общая трудоемкость часы	72	72
Общая трудоемкость зачетные единицы	2	2

5 Содержание дисциплины

5.1.Содержание модулей дисциплины

Модуль 1. Теория и методология игровых технологий на уроках права:

Значение игры для разностороннего развития личности ребенка.

Воспитательные и развивающие функции игры дошкольника. Ребенок творец и субъект собственной игровой деятельности. Педагогическое значение содержания игры.

Пути обогащения содержания игры: отражение в сюжете окружающей действительности, содержания книг, кино- и теле сюжетов, мультфильмов, личного опыта ребенка. Мотивы выбора игры. Цели, мотивы, средства реализации, планомерные действия, результат игры. Педагогические условия развития детских игр: охрана времени игр в общем режиме дня; создание материально-предметной среды; обогащение содержания знаний о процессах труда взрослых, о взаимоотношениях взрослых в труде; формирование игровых навыков. Компоненты сюжетно-ролевой игры: игровое-действие с использованием реальных предметов и предметов-заместителей, роль (образ), сюжет, тема.

Орнаментальные компоненты игры: язык игры: понятийность (речевой словарь); музыка, ритмика, игровые жесты; фольклорные говорилки, жеребьевки, дразнилки, речевые подковырки, игровые аксессуары (костюмы, бутафория, атрибуты).

Модуль 2. Практика использования игровых технологий:

Игровые технологии - составная часть педагогических технологий.

Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики. Разработка теории игры, ее методологических основ, ее социальная природа, значение для развития обучаемого в отечественной педагогике (Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.). Социокультурное назначение игры. Функция межнациональной коммуникации. Функция самореализации человека в игре. Коммуникативная игра. Диагностическая функция игры. Игротерапевтическая функция игры. Функция коррекции в игре. Развлекательная функция игры.

5.2 Содержание дисциплины: Практические (6 ч.)

Модуль 1. Теория и методология игровых технологий на уроках права (4 ч.)

Тема 1. Игра-ведущий вид деятельности детей дошкольного возраста. (2 ч.)

Значение игры для разностороннего развития личности ребенка.

Воспитательные и развивающие функции игры дошкольника. Ребенок творец и субъект собственной игровой деятельности. Педагогическое значение содержания игры.

Пути обогащения содержания игры: отражение в сюжете окружающей действительности, содержания книг, кино- и теле сюжетов, мультфильмов, личного опыта ребенка. Мотивы выбора игры.

Тема 2. Функции и роль игровых технологий в образовательном процессе. (2 ч.)

Цели, мотивы, средства реализации, планомерные действия, результат игры. Педагогические условия развития детских игр: охрана времени игр в общем режиме дня; создание материально-предметной среды; обогащение содержания знаний о процессах труда взрослых, о взаимоотношениях взрослых в труде; формирование игровых навыков.

Компоненты сюжетно-ролевой игры: игровое-действие с использованием реальных предметов и предметов-заместителей, роль (образ), сюжет, тема. Орнаментальные компоненты игры: язык игры: понятийность (речевой словарь); музыка, ритмика, игровые жесты; фольклорные говорилки, жеребьевки, дразнилки, речевые подковырки, игровые аксессуары (костюмы, бутафория, атрибуты).

Модуль 2. Практика использования игровых технологий (2 ч.)

Тема 3. Классификационные параметры игровых технологий. (2 ч.) Игровые технологии - составная часть педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики.

Разработка теории игры, ее методологических основ, ее социальная природа, значение для развития обучаемого в отечественной педагогике (Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.).

Социокультурное назначение игры. Функция межнациональной коммуникации. Функция самореализации человека в игре. Коммуникативная игра. Диагностическая функция игры. Игротерапевтическая функция игры. Функция коррекции в игре. Развлекательная функция игры.

6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

6.1 Вопросы и задания для самостоятельной работы Четырнадцатый триместр (62 ч.)

Модуль 1. Теория и методология игровых технологий на уроках права (31 ч.)

Вид СРС: *Выполнение индивидуальных заданий

1. Подготовьте тематическую картотеку подвижных игр.
2. Провести подготовленную игровую программу на уроке и на практике.
3. Написать сценарий тематической игровой программы.
4. Подготовить и провести игру с использованием стендов и плакатов.
5. Раскройте значение игры для разностороннего развития личности ребенка.
6. Раскройте проблемы применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практике.

7. Выявите социокультурное назначение игры.
8. Раскройте функцию межнациональной коммуникации игровой технологии.
9. Составить сценарий сюжетно-игровых и конкурсных программ по праву.

Модуль 2. Практика использования игровых технологий (31 ч.)

Вид СРС: *Выполнение индивидуальных заданий

1. Теория игры. Альтернативные точки зрения.
2. Теоретические основы сущности игры как деятельности.
3. Развитие игровой деятельности детей раннего и дошкольного возраста.
4. Руководство играми школьников.
5. Перечислите и раскройте педагогические условия развития игровой технологии.
6. Раскройте проблемы применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практике.
7. Раскройте функцию межнациональной коммуникации игровой технологии.
8. Перечислите и раскройте педагогические условия развития игровой технологии.
9. Раскройте содержания понятия орнаментальные компоненты игры.
10. Перечислите положительные результаты применения игровых технологий на уроках права в школе.

7. Тематика курсовых работ(проектов)

Курсовые работы (проекты) по дисциплине не предусмотрены.

8. Оценочные средства для промежуточной аттестации

8.1. Компетенции и этапы формирования

Коды компетенций	Этапы формирования		
	Курс, семестр	Форма контроля	Модули (разделы) дисциплины
ПК-1	5 курс, Четырнадцатый триместр	Зачет	Модуль 1: Теория и методология игровых технологий на уроках права.
ПК-2	5 курс, Четырнадцатый триместр	Зачет	Модуль 2: Практика использования игровых технологий.

Сведения об иных дисциплинах, участвующих в формировании данных компетенций:

Компетенция ПК-1 формируется в процессе изучения дисциплин:

Игровые технологии на уроках права, Избирательное право, Интерактивное обучение на уроках права, Использование справочно-правовых систем в преподавании права, Личность в российском политическом процессе, Международное право, Международное право в период вооруженных конфликтов, Методика обучения праву, Методические приемы правового обучения, Муниципальное право, Основы жилищного права, Право социального обеспечения, Правовые основы составления юридических документов, Профессиональная компетентность классного руководителя, Современные технологии преподавания права в практике учителей Республики Мордовия, Современный урок права, Социально-политические идеи и течения в современном мире, Социально-экономическое и политическое развитие России в XIX веке, Философия права, Финансовое право Экологическое право.

Компетенция ПК-2 формируется в процессе изучения дисциплин:

Игровые технологии на уроках права, Интерактивное обучение на уроках права, Информационные технологии в образовании, Использование справочно-правовых систем в преподавании права, Международное право в период вооруженных конфликтов, Методика обучения праву, Методические приемы правового обучения, Профессиональная компетентность классного руководителя, Современные технологии преподавания права в практике учителей Республики Мордовия, Современный урок права, Технические средства обучения.

8.2 Показатели и критерии оценивания компетенций, шкалы оценивания

В рамках изучаемой дисциплины студент демонстрирует уровни овладения компетенциями:

Повышенный уровень:

знает и понимает теоретическое содержание дисциплины; творчески использует ресурсы (технологии, средства) для решения профессиональных задач; владеет навыками решения практических задач.

Базовый уровень:

знает и понимает теоретическое содержание; в достаточной степени сформированы умения применять на практике и переносить из одной научной области в другую теоретические знания; умения и навыки демонстрируются в учебной и практической деятельности; имеет навыки оценивания собственных достижений; умеет определять проблемы и потребности в конкретной области профессиональной деятельности.

Пороговый уровень:

понимает теоретическое содержание; имеет представление о проблемах, процессах, явлениях; знаком с терминологией, сущностью, характеристиками изучаемых явлений; демонстрирует практические умения применения знаний в конкретных ситуациях профессиональной деятельности.

Уровень ниже порогового:

имеются пробелы в знаниях основного учебно-программного материала, студент допускает принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий, не способен продолжить обучение или приступить к профессиональной деятельности по окончании вуза без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине.

Уровень сформированности компетенции	Шкала оценивания для промежуточной аттестации	Шкала оценивания по БРС
	Зачет	
Повышенный	зачтено	90 – 100%
Базовый	зачтено	76 – 89%
Пороговый	зачтено	60 – 75%
Ниже порогового	незачтено	Ниже 60%

Критерии оценки знаний студентов по дисциплине

Оценка	Показатели
Зачтено	Студент знает: особенности педагогики и психологии игрового общения; методику подготовки, объяснения и проведения игр, классификацию и виды в конкретной ситуации и условиях; навыки составления сценариев игровых программ, игровых конкурсов; умеет интерпретировать игровой материал в соответствии с темой и содержанием игровой программы; не имеет существенных пробелов в знаниях учебного материала, не допускает принципиальные ошибки в выполнении предлагаемых заданий; не затрудняется делать выводы и отвечать на дополнительные вопросы преподавателя.

Незачтено	Студент демонстрирует незнание основного содержания дисциплины, обнаруживая существенные пробелы в знаниях учебного материала, допускает принципиальные ошибки в выполнении предлагаемых заданий; затрудняется делать выводы и отвечать на дополнительные вопросы преподавателя.
-----------	--

8.3 Вопросы, задания текущего контроля

Модуль 1: Теория и методология игровых технологий на уроках права

ПК-1 готовность реализовывать образовательные программы по учебному предмету в соответствии с требованиями образовательных стандартов

1. Подготовить тематическую картотеку подвижных игр
2. Провести подготовленную игровую программу на уроке и на практике
3. Написать сценарий тематической игровой программы
4. Написать вступление к игре (по выбору студента), характеризующее время, место и ситуацию, в которой выступает ведущий.
5. Подготовить и провести игру с использованием стендов или плакатов.

Модуль 2: Практика использования игровых технологий

ПК-2 способность использовать современные методы и технологии обучения и диагностики

1. Составить сценарий сюжетно-игровых и конкурсных программ по праву
2. Составить сценарий маршрутной игры
3. Организовать правовой тренинг для общения и знакомства с учащимися
4. Составить сценарий и провести игру с элементами театрализации
5. Проанализировать педагогические технологии, их цели и задачи

8.4 Вопросы промежуточной аттестации Четырнадцатый триместр (Зачет, ПК-1, ПК-2)

1. Раскройте значение игры для разностороннего развития личности ребенка.
2. Определите воспитательные и развивающие функции игры школьника.
3. Определите пути обогащения содержания и мотивы выбора игровой технологии на уроках права в школе.
4. Охарактеризуйте игровую технологию, как составную часть педагогических технологий.
5. Раскройте проблемы применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практике.
6. Выявите социокультурное назначение игры.
7. Раскройте функцию межнациональной коммуникации игровой технологии.
8. Определите игротерапевтическую функцию игры.
9. Охарактеризуйте развлекательную функцию игры.
10. Проанализируйте диагностическую функцию игры.
11. Охарактеризуйте педагогическое значение применения игровой технологии в школе.
12. Перечислите и раскройте педагогические условия развития игровой технологии.
13. Определите компоненты сюжетно-ролевой игры. Приведите примеры.
14. Раскройте содержания понятия орнаментальные компоненты игры.
15. Перечислите положительные результаты применения игровых технологий на уроках права в школе.
16. Объясните алгоритм создания названия и содержания конкурсно-игровой программы
17. Подготовьте тематическую картотеку подвижных игр
18. Проведите подготовленную игровую программу на уроке и на практике
19. Объясните алгоритм создания названия и содержания конкурсно-игровой программы
20. Составить сценарий сюжетно-игровых и конкурсных программ по праву
21. Составить сценарий маршрутной игры
22. Организовать правовой тренинг для общения и знакомства с учащимися
23. Составить сценарий и провести игру с элементами театрализации
24. Подготовить и провести игру с использованием стендов или плакатов
25. Написать вступление к игре (по выбору студента), характеризующее время, место и ситуацию, в которой выступает ведущий.

8.5. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета.

Зачет служит формой проверки усвоения учебного материала практических и семинарских занятий, готовности к практической деятельности, успешного выполнения студентами лабораторных и курсовых работ, производственной и учебной практик и выполнения в процессе этих практик всех учебных поручений в соответствии с утвержденной программой.

При балльно-рейтинговом контроле знаний итоговая оценка выставляется с учетом набранной суммы баллов.

Собеседование (устный ответ) на зачете

Для оценки сформированности компетенции посредством собеседования (устного ответа) студенту предварительно предлагается перечень вопросов или комплексных заданий, предполагающих умение ориентироваться в проблеме, знание теоретического материала, умения применять его в практической профессиональной деятельности, владение навыками и приемами выполнения практических заданий.

При оценке достижений студентов необходимо обращать особое внимание на:

- усвоение программного материала;
- умение излагать программный материал научным языком;
- умение связывать теорию с практикой;
- умение отвечать на видоизмененное задание;
- владение навыками поиска, систематизации необходимых источников литературы по изучаемой проблеме;
- умение обосновывать принятые решения;
- владение навыками и приемами выполнения практических заданий;
- умение подкреплять ответ иллюстративным материалом.

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы Основная литература

1. Бабина, Н.Ф. Технология: методика обучения и воспитания : в 2-х ч. / Н.Ф. Бабина. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2015. – Ч. 1. – 300 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=276260> – ISBN 978-5-4475-3763-0. – DOI 10.23681/276260. – Текст : электронный.

2. Медникова, Л.А. Педагогические технологии в начальном образовании : учебное пособие / Л.А. Медникова, А.Р. Лопатин ; Костромской государственный университет имени Н. А. Некрасова. – Кострома : Костромской государственный университет (КГУ), 2015. – 268 с. : ил., табл., схем. – Режим доступа: по подписке. – URL <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275643> – ISBN 978-5-7591-1463-5. – Текст : электронный.

3. Цибульникова, В.Е. Педагогические технологии. Здоровьесберегающие технологии в общем образовании : учебное пособие (с практикумом) для студентов педагогических вузов / В.Е. Цибульникова, Е.А. Леванова ; под общ. ред. Е.А. Левановой ; учред. Московский педагогический государственный университет ; Факультет педагогики и психологии. – Москва : Московский педагогический государственный университет (МПГУ), 2017. – 148 с. : табл. – Режим доступа: по подписке. – URL <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=471794> – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4263-0490-1. – Текст : электронный.

Дополнительная литература

1. Андреев, О. Ролевая игра: как ее спланировать, организовать и подвести итоги / О. Андреева // Школьное планирование. – 2010. – №2. – С. 107–114

2. Борисова, Т. Г. Технология проектного обучения / Т. Г. Борисова // Образование в современной школе. – 2011. – №5. – С. 24–29.

3. Булдыгина, С. В. Самостоятельная работа учащихся в контексте исследовательской и проектной деятельности / С. В. Булдыгина // Педагогика. – 2012. – № 9. – С. 122–124.

4. Якубовская, Т. В. Ролевая игра как способ формулирования информационно–правовой компетенции учащихся / Т. В. Якубовская // Преподавание истории в школе. – 2010. – № 2. – С. 25–30.

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. <http://www.edu.ru> - Портал «Педагогическое образование».

2. <http://interlaw.dax.ru> - Юридический портал для студентов
3. <http://elibrary.ru> - Электронная библиотека журналов

11. Перечень информационных технологий

При освоении материала дисциплины необходимо:

- спланировать и распределить время, необходимое для изучения дисциплины;
- конкретизировать для себя план изучения материала;
- ознакомиться с объемом и характером внеаудиторной самостоятельной работы для полноценного освоения каждой из тем дисциплины.

Сценарий изучения курса:

- проработайте каждую тему по предлагаемому ниже алгоритму действий;
- регулярно выполняйте задания для самостоятельной работы, своевременно отчитывайтесь преподавателю об их выполнении;
- изучив весь материал, проверьте свой уровень усвоения содержания дисциплины и готовность к сдаче зачета/экзамена, выполнив задания и ответив самостоятельно на примерные вопросы для промежуточной аттестации.

Алгоритм работы над каждой темой:

- изучите содержание темы вначале по лекционному материалу, а затем по другим источникам;
- прочитайте дополнительную литературу из списка, предложенного преподавателем;
- выпишите в тетрадь основные понятия и категории по теме, используя лекционный материал или словари, что поможет быстро повторить материал при подготовке к промежуточной аттестации;
- составьте краткий план ответа по каждому вопросу, выносимому на обсуждение на аудиторном занятии;
- повторите определения терминов, относящихся к теме;
- продумайте примеры и иллюстрации к обсуждению вопросов по изучаемой теме;
- подберите цитаты ученых, общественных деятелей, публицистов, уместные с точки зрения обсуждаемой проблемы;
- продумывайте высказывания по темам, предложенным к аудиторным занятиям.

Рекомендации по работе с литературой:

- ознакомьтесь с аннотациями к рекомендованной литературе и определите основной метод изложения материала того или иного источника;
- составьте собственные аннотации к другим источникам, что поможет при подготовке рефератов, текстов речей, при подготовке к промежуточной аттестации;
- выберите те источники, которые наиболее подходят для изучения конкретной темы;
- проработайте содержание источника, сформулируйте собственную точку зрения на проблему с опорой на полученную информацию.

12. Перечень информационных технологий

Реализация учебной программы обеспечивается доступом каждого студента к информационным ресурсам – электронной библиотеке и сетевым ресурсам Интернет. Для использования ИКТ в учебном процессе используется программное обеспечение, позволяющее осуществлять поиск, хранение, систематизацию, анализ и презентацию информации, экспорт информации на цифровые носители, организацию взаимодействия в реальной и виртуальной образовательной среде.

12.1 Перечень программного обеспечения

1. Microsoft Windows 7 Pro
2. Microsoft Office Professional Plus 2010
3. 1С: Университет ПРОФ

12.2 Перечень информационных справочных систем (обновление выполняется еженедельно)

1. Информационно-правовая система «ГАРАНТ» (<http://www.garant.ru>)
2. Справочная правовая система «КонсультантПлюс» (<http://www.consultant.ru>)

12.3 Перечень современных профессиональных баз данных

1. Профессиональная база данных «Открытые данные Министерства образования и науки РФ» (<http://xn----8sblcdzzacvuc0jbg.xn--80abucjiibhv9a.xn--p1ai/opendata/>)
2. Профессиональная база данных «Портал открытых данных Министерства культуры Российской Федерации» (<http://opendata.mkrf.ru/>)
3. Электронная библиотечная система Znanium.com(<http://znanium.com/>)
4. Единое окно доступа к образовательным ресурсам (<http://window.edu.ru>)

13. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Для проведения аудиторных занятий необходим стандартный набор специализированной учебной мебели и учебного оборудования, а также мультимедийное оборудование для демонстрации презентаций на лекциях. Для проведения практических занятий, а также организации самостоятельной работы студентов необходим компьютерный класс с рабочими местами, обеспечивающими выход в Интернет.

Индивидуальные результаты освоения дисциплины фиксируются в электронной информационно-образовательной среде университета.

Реализация учебной программы обеспечивается доступом каждого студента к информационным ресурсам – электронной библиотеке и сетевым ресурсам Интернет. Для использования ИКТ в учебном процессе необходимо наличие программного обеспечения, позволяющего осуществлять поиск информации в сети Интернет, систематизацию, анализ и презентацию информации, экспорт информации на цифровые носители.

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Помещение укомплектовано специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Основное оборудование:

Наборы демонстрационного оборудования: автоматизированное рабочее место в составе (учебный мультимедийный комплекс трибуна, гарнитура, проектор, интерактивная доска), магнитно-маркерная доска.

Учебно-наглядные пособия:

Презентации.

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, курсового проектирования (выполнения курсовых работ).

Лаборатория вычислительной техники.

Помещение укомплектовано специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Основное оборудование:

Наборы демонстрационного оборудования: автоматизированное рабочее место в составе (системный блок, монитор, клавиатура, мышь, гарнитура, проектор, интерактивная доска), магнитно-маркерная доска.

Лабораторное оборудование: автоматизированное рабочее место (компьютеры – 11 шт.).

Учебно-наглядные пособия:

Презентации.

Помещения для самостоятельной работы. Лаборатория вычислительной техники.

Помещение укомплектовано специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Основное оборудование:

Компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета (компьютер 10 шт., проектор с экраном 1 шт.).

Учебно-наглядные пособия:

Презентации.

Помещение для самостоятельной работы. Читальный зал.

Помещение укомплектовано специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Основное оборудование:

Компьютерная техника с возможностью подключения к сети .«Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета (компьютер 10 шт., проектор с экраном 1 шт., многофункциональное устройство 1 шт., принтер 1 шт.) Учебно-наглядные пособия:

Учебники и учебно-методические пособия, периодические издания, справочная литература. Стенды с тематическими выставками.