Е.Е.ПОДГУЗОВА
МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Смоленск
2022

АДМИНИСТРАЦИЯ СМОЛЕНСКОЙ ОБЛАСТИ
ДЕПАРТАМЕНТ СМОЛЕНСКОЙ ОБЛАСТИ ПО КУЛЬТУРЕ
ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«СМОЛЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ ИСКУССТВ»

УТВЕРЖДАЮ:

Проректор по учебной и воспитательной работе _____ Е.В.Горбылева

«_____» _____ 20____г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 052a556b0039ad5f8c4f749b3ade26ca30
Владелец: Подгузова Елена Евгеньевна
Действителен: с 05.08.2022 по 29.10.2023

Обсуждена на заседании кафедры:
Зав. кафедрой _____ / Н.А. Новикова
Протокол № 6
От «25» июня 2020г.

Е.Е.ПОДГУЗОВА
МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

учебная (рабочая) программа дисциплины для обучающихся по направлению 51.03.03 Социально-культурная деятельность, **направленности (профилю) –** Постановка и продюсирование культурно-досуговых программ; **форме обучения:** заочной

Год начала подготовки - 2020

Смоленск
2022

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Методика организации игровой деятельности» является формирование у студентов знаний и навыков использования различных форм игровой деятельности при организации досуга, овладение ими технологией и практикой организации игрового досуга в зависимости в соответствии с культурными и досуговыми потребностями различных групп населения.

2. Место дисциплины в структуре ООП ВПО

Данная дисциплина является составным звеном дисциплин по выбору основной образовательной программы, разработанной вузом в соответствии с профилем подготовки.

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

«Методика организации игровой деятельности» способствует формированию следующих компетенций:

- готовностью к осуществлению развивающей социально-культурной деятельности всех возрастных групп населения, к организации массовых, групповых и индивидуальных форм социально-культурной деятельности в соответствии с культурными потребностями различных групп населения (ПК-3).

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

- **знать**: сущность игры, общую характеристику ее видов, особенности организации игровой деятельности различных возрастных групп; понятие игровой культуры и особенностей ее формирования; требования к ведущему как организатору игрового действия;

- **уметь:** разрабатывать сценарии игр и игровых программ;

- **владеть**: навыками организации игровой деятельности различных возрастных групп населения, включения игры в различные досуговые формы.

4. Структура и содержание дисциплины «*Методика организации игровой деятельности*»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов, из них 18 часов аудиторных занятий и 90 часов самостоятельной работы.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость в часах по очной форме обучения				Форма текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			Лекции	Семинары	Практические	Самостоятельная работа студента	
1.	Игра как деятельность и социально-культурное явление	5	2			10	
2	Классификация игр	5	2			16	
3	Использование игр в организации досуга	6	1		2	12	
4.	Игровая программа, этапы подготовки к ее проведению	6-7	2		2	16	
5.	Игры-конкурсы и шоу-игры как особая форма организации досуга	7			2	12	
6.	Ведущий – организатор игрового действия	7	1		2	12	
7.	Возможности игр и игровых программ в организации детского досуга	7		2		12	Зачет
Всего: 108			8	2	8	90	

5. Образовательные технологии

При реализации программы дисциплины «Методика организации игровой деятельности» предусмотрены аудиторный занятия (18 час. - заочная форма обучения). Из них лекции (8 час. – заочная форма обучения), семинарские занятия (2 час. – заочная форма обучения) и практические занятия (8 час. - заочная форма обучения)

При организации учебной деятельности используются как традиционные педагогические технологии, так и образовательные технологии, активизирующие деятельностный подход обучающихся к профессиональному образованию. Среди них проблемное обучение, тематические дискуссии, семинары «Круглый стол», моделирование и анализ конкретных ситуаций, ролевые игры, создание творческих проектов, , а также репродуктивный, реконструктивный и творческий уровни самостоятельной работы.

Согласно учебному плану количество часов по дисциплине 18 часов аудиторных занятий, из них проводимых в интерактивной форме – 4 часов.

Тема	Виды учебной работы	Используемые интерактивные технологии	Кол-во часов
Тема 3. Использование игр в организации досуга	Практическое занятие	Игровое моделирование	2
Тема 7. Возможности игр и игровых программ в организации досуга лиц различных возрастных групп	Семинарское занятие	Круглый стол	2
Всего часов			4

5.1. Содержание разделов (тем) курса

Заочная форма обучения

№ п/п	Раздел (тема) дисциплины	Семестр	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)					Формы текущего контроля успеваемости *(по неделям семестра)* Форма промежуточной аттестации *(по семестрам)*
			всего	л	с	п.з.	срс	
1	Тема 1. Игра как деятельность и социально-культурное явление	5	12	2			10	коллоквиум
2	Тема 2. Классификация игр	5	28	2			16	коллоквиум
3	Тема 3. Использование игр в организации досуга	6	15	1		2	12	коллоквиум
4	Тема 4. Игровая программа, этапы подготовки к ее проведению	6-7	18	2		2	16	практическое задание
5	Тема 5. Игры-конкурсы и шоу-игры как особая форма организации досуга	7	14			2	12	практическое задание
6	Тема 6. Ведущий – организатор игрового действия	7	15	1		2	12	эссе
7	Тема 7. Возможности игр и игровых программ в организации досуга лиц различных возрастных групп	7	14		2		12	Инд. задания по подготовке к семинару Зачет
	ВСЕГО		108	8	2	8	90	

Тема 1. Игра как деятельность и социально-культурное явление

Понятие игры, его многозначность. Игра как деятельность, досуг, развлечение, развитие, становление, формирование, отдых, познание.

Функции игры, их природа и сущность. Основные функции игры: развлекательная, коммуникативная, терапевтическая, диагностическая, коррекционная, функция социализации, самореализации ребенка. Главные черты игры (С.А. Шмаков): развлекательная развивающая деятельность, эмоциональная приподнятость, наличие прямых или косвенных правил, творческий характер.

Игра как деятельность (целеполагание, реализация цели). Игра как процесс (роли, взятые на себя игроками; игровые действия, как средства реализации этих ролей; игровое употребление предметов; реальные отношения между играющими; сюжет). Игра как метод обучения используется в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, раздела учебного материала; как элемент более обширной технологии.

Игры – особая область культуры. Игровая культура. Формирование игровой культуры личности.

Тема 2. Классификация игр

Разнообразие классификационных характеристик. Принципы классификации игр: по области деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и т.д); по игровой методике (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации); по предметной области (математические; физические; музыкальные, литературные, театральные); по игровой среде: без предметов; с предметами; настольные; комнатные, уличные, на местности, компьютерные, телевизионные). Анализ существующих классификаций игр: А.С. Макаренко, В.М. Григорьева, А.В. Разумовского и других.

Народные игры: сущность и особенности, классификация народных игр: детские, девические, мужские, игры обоего пола, хороводы (орнаментальные), бытовые, спортивные и т.д. Особенности организации и содержания народных игр. Сфера бытования народных игр. Народная игра как средство социализации: социальный смысл игры, игра как подражание серьезным отношениям, копия «взрослой деятельности».

Подвижные игры: элементарные (сюжетные, бессюжетные, игры-забавы, аттракционы) и сложные (спортивные). Подвижная игра как приобретение и закрепление навыков, развитие физических качеств, формирование характера.

Интеллектуальная игра – игра, где успех достигается за счет мыслительных способностей человека, его ума. В ходе игры происходит создание проблемной ситуации, генерация идей, анализ, проверка и выбор лучших идей за ограниченное количество времени. В ходе игры происходит формирование и совершенствование интеллектуального развития, коммуникативных умений и навыков, социальных, социально-психологических, личностных и профессиональных качеств человека.

Азартные и компьютерные игры.

Тема 3. Использование игр в организации досуга

Игра как вид досуговой деятельности. Игровая форма, игровой компонент, игровая программа. Принципы отбора игр для культурно-досуговых программ. Игра как способ включения аудитории в массовую деятельность. Методика комплектования игротеки.

Тема 4. Игровая программа, этапы подготовки к ее проведению

Понятие «игровая программа». Особенности игровых программ, их виды. Методические требования к составлению игровой программы. Драматургия игровых программ. Композиционное построение программы. Включение разговорной речи, монологов ведущего, песен, танцев, музыки в сценарий программы. Монтаж игровых эпизодов. Подбор и чередование игровых элементов в зависимости от интеллектуальных и физических способностей аудитории. Сюжетный ход программы. Этапы работы над программой. приемы активизации аудитории в игровых программах и конкурсах. Музыкальное и художественное оформление.

Тема 5. Игры-конкурсы и шоу-игры как особая форма организации досуга

Игры – конкурсы – определенный вид деятельности с правилами, целями и элементами развлечения. Виды игр-конкурсов. Методика организации игр-конкурсов.

Шоу-игры, их характеристика и особенности организации.

Тема 6. Ведущий – организатор игрового действия

Значение ведущего в организации игрового действия. Основные задачи ведущего игрового действия. Профессиограмма ведущего: свойства личности, способности, профессиональные знания, умения, навыки. Костюм ведущего, его имидж. Методика работы с разными игровыми формами. Моделирование игрового действия и игровых ситуаций. Методика работы ведущего на различных

этапах подготовки и проведения игры. Особенности работы ведущего на различных стадиях прохождения игры.

Этапы подготовки к проведению игры: анализ аудитории, подбор игр, подготовка площадки (аудитории, зала), подготовка реквизита. Цель игры, содержание, итог игры.

Тема 7. Возможности игр и игровых программ в организации досуга лиц различных возрастных групп

Методика организации игрового досуга детей и подростков: значение игры на развитие познавательной активности и формирование нравственного мира ребенка; формы организации игровой деятельности детей; педагогическое значение игры и ее влияние на улучшение социального здоровья ребенка; виды игр для детей, их специфика и методика организации.

Место игры в подростковой субкультуре . Сущность игрового общения подростков, его характеристика. Роль игровых ситуаций и игр в углублении интересов ребят. Особенности управления игровым процессом подростков. Виды игр для подростков, их специфика и методика организации.

Особенности использования игры в организации досуга молодежи: игра как необходимый элемент молодежной субкультуры, специфика игровой деятельности молодежи, игровые интересы молодежи. Мотивы участия молодежи в игровой деятельности. Регуляция интереса молодежи к азартным играм и формирование игровой культуры. Создание условий для развития самодеятельности – важное педагогическое условие организации игрового процесса.

Игровая деятельность и семейно-бытовые традиции. Специфика использования игровых элементов в различных формах семейного досуга, их многовариантность. Семейные конкурсы и турниры. Культурно-досуговые программы для молодых семей. Актуальность игрового общения между детьми и взрослыми. Роль игровых форм общения родителей с детьми.

5.2. Практические занятия

Практическое занятие 1.
Тема 3. Использование игр в организации досуга
Практическое занятие 2.
Тема 4. Игровая программа, этапы подготовки к ее проведению
Практическое занятие 3.
Тема 5. Игры-конкурсы и шоу-игры как особая форма организации досуга
Практическое занятие 4.
Тема 6. Ведущий – организатор игрового действия

5.3. Семинарские занятия

Семинарское занятие 1.
Тема 7. Возможности игр и игровых программ в организации досуга лиц различных возрастных групп

5.4. Самостоятельная работа

Самостоятельная работа предусматривает закрепление полученных знаний, работу с дополнительной литературой, со справочниками и словарями, с источниками в Интернете в поисках необходимого материала для подготовки к семинарским и практическим занятиям, написание реферата, подготовку к сдаче зачета.

График СРС

№ п/п	Название раздела (темы) дисциплины	Виды СРС	Периодичность (сроки) контроля СРС	№ семестра	Время на выпол-нение задания
1	Игра как деятельность и социально-культурное явление	Характеристика функций игры (таблица); игра как метод обучения (обзор литературы); игры – особая область культуры (конспект); игровая культура (эссе)	По итогам семестра	5	10
2	Классификация игр	Предложить вариант классификации игр для их	По итогам семестра	5	16

		систематизации в целях использования для организации досуга; народная игра как средство социализации (конспект); азартные и компьютерные игры: негатив и позитив, возможности использования в сфере досуга (таблица)			
3	Использование игр в организации досуга	Игра как вид досуговой деятельности (конспект); принципы отбора игр для культурно-досуговых программ и их реализация на практике (таблица); разработать структуру игротеки, для накопления и систематизации игр.	По итогам семестра	6	12
4	Игровая программа, этапы подготовки к ее проведению	Характеристика видов игровых программ (конспект); разработать композиционное построение игровой программы с вариантами моделирования игровых форм	По итогам семестра	6-7	16
5	Игры-конкурсы и шоу-игры как особая форма организации досуга	Составить картотеку шоу-игр (6-8); составить картотеку игровых конкурсов (6-8)	По итогам семестра	7	12
6	Ведущий – организатор игрового действия	Профессиограмма ведущего: свойства личности, способности, профессиональные знания, умения, навыки(конспект: теория и примеры из практики); провести самодиагностику на соответствие профессиограмме и сделать заключение.	По итогам семестра	7	12
7	Возможности игр и игровых программ в организации детского досуга	Подготовить индивидуальные сообщения по следующей тематике: влияние игры на улучшение социального здоровья ребенка; игра в подростковой субкультуре; создание условий для развития самодеятельности – важное педагогическое условие организации игрового процесса молодежи; игровая деятельность и семейно-бытовые традиции; актуальность игрового общения между детьми и взрослыми. Тема выбирается студентами самостоятельно. В сообщении должны содержаться как теоретические положения, так и их иллюстрация из опыта работы.	По итогам семестра	7	12
				Итого по дисциплине	90

6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов

Темы эссе для контроля самостоятельной работы обучающихся

По теме 6: «Организатор игрового действия: личностные и профессиональные характеристики»

Программа коллоквиумов

Тема 1. Игра как деятельность и социально-культурное явление

1. Многозначность понятие «игра»
2. Характеристика основных функций игры
3. Главные черты игры (С.А. Шмаков)
4. Игра как деятельность
5. Игра как процесс
6. Игра как метод обучения
7. Игры – особая область культуры
8. Игровая культура.
9. Формирование игровой культуры личности.

Тема 2. Классификация игр

1.Разнообразие классификационных характеристик.

2. Анализ существующих классификаций игр: А.С. Макаренко, В.М. Григорьева, А.В. Разумовского и других.

3. Характеристика народных игр

4. Особенности организации и содержания народных игр.

5. Народная игра как средство социализации

6. Характеристика подвижных игр

7. Интеллектуальные игры

8.Азартные и компьютерные игры

Тема 3. Использование игр в организации досуга

1. Игра как вид досуговой деятельности
2. Понятия «игровая форма», «игровой компонент», «игровая программа»
3. Принципы отбора игр для культурно-досуговых программ
4. Игра как способ включения аудитории в массовую деятельность
5. Методика комплектования игротеки.

Материалы промежуточной аттестации
по итогам освоения дисциплины

Вопросы к зачету (7семестр)

Игра как деятельность и социально-культурное явление

Функции игры, их природа и сущность, характеристика основных функций

Игры – особая область культуры.

Игровая культура и пути ее формирования

Разнообразие классификационных характеристик их принципы

Характеристика народных игр

Подвижные игры

Интеллектуальные игры

Азартные и компьютерные игры

Игра как вид досуговой деятельности

Игровая форма, игровой компонент, игровая программа

Принципы отбора игр для культурно-досуговых программ

Методика комплектования игротеки

Игровая программа, этапы подготовки к ее проведению

Особенности игровых программ, их виды

Методические требования к составлению игровой программы

Игры-конкурсы как особая форма организации досуга

Шоу-игры, их характеристика и особенности организации

Ведущий – организатор игрового действия

Профессиограмма ведущего игрового действия

Методика организации игрового досуга детей и подростков

Значение игры на развитие познавательной активности и формирование нравственного мира ребенка

Место игры в подростковой субкультуре
Сущность игрового общения подростков, его характеристика.
Игра как необходимый элемент молодежной субкультуры,
Игровые интересы и мотивы участия молодежи в игровой деятельности.
Игровая деятельность и семейно-бытовые традиции.
Специфика использования игровых элементов в различных формах семейного досуга, их многовариантность

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
«Методика организации игровой деятельности»

7.1. Рекомендуемая литература

7.1.1. Основная литература

1. Азартные игры: Энциклопедия / Ред.-сост. Н.Г. Брехова.- М.: АСТ, 2002. – 528с.
2. Асанова И.М. Организация культурно-досуговой деятельности М.: Академия, 2011. – 192с.
3. Жуков М.Н. Подвижные игры: учебник М.: Академия, 2000. – 160с.
4. Кедьюсон Х., Шефер Ч. Практикум по игровой психотерапии. – СПб.: Питер, 2002.-416с.
5. Киселева Т.Г., Красильников Ю.Д. Социально-культурная деятельность: учебник. – М.: МГУКИ., 2004.-539с.
6. Козак О.Н. Летние игры для больших и маленьких. – СПб.: Союз, 1997. – 144с.
7. Куприянов Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками: взрослые игры для детей: учебно-методическое пособие. – М.: ВЛАДОС, 2004. – 215с.
8. Народные подвижные игры: учеб.пособ. М., 1990. – 80с.
9. Рябков В.М. Антология форм культурно-досуговой деятельности. в 4 томах, – Челябинск, 2006. – 472 с.
10. Федорова Л.И. Игры в обучении: учебное пособие для студентов пед.специальностей Смоленск: Смол ГУ, 2006, -220с.
11. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: ВЛАДОС, 1999.-360 с.
12. Энциклопедия игр М.: АСТ, 2002.- 528с.

7.1.2. Дополнительная литература

1. Афанасьев С.П. Праздники в школе.- М.: АСТ- ПРЕСС книга, 2004. – 320с.
2. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры./Э. Берн.- СПб: 1992.- 400с.
3. Жарков А.Д Теория и технология культурной-досуговой деятельности: Учебник/ А.Д. Жарков. - М.: МГУКИ, 2007.-480с.
4. Кедьюсон Х., Шефер Ч. Практикум по игровой психотерапии. – СПб.: Питер, 2002.-416с.
5. Кларк М. Игровая терапия. – СПб.: Речь, 2000.-282с.
6. Куприянов Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками: взрослые игры для детей: учебно-методическое пособие. – М.: ВЛАДОС, 2004. – 215с.
7. Михеева, Н.А, Голенская, Л.И. Менеджмент в социально-культурной сфере: Учеб.пос. / Н.А. Михеева, Л.И. Голенская.- СПб, 2000.-212с.
8. Мазаев, Л.И. Праздник как социально-художественное явление./ Л.И. Мазаев. - М., 1978.-248с.
9. Некрылова, А.Ф. Русские народные городские праздники, увеселения и зрелища./А.Ф. Некрылова. - Л., 1984. – 126 с.
10. Романова, Г.А. Празднично-обрядовые формы народной культуры: зарождение, развитие, современное бытование. Монография / Г.А.Романова.- Смоленск: СГИИ, 2012.-164с.
11. Стрельцов, Ю.А. Социальная педагогика досуга: Учеб.пособие/ Ю.А. Стрельцов. - М.: МГУК, 1996. - 128с.
12. Сорокоумова, Е.А. Возрастная психология/ Е.А. Сорокоумова. СПб., 2006.-20с.
13. Энциклопедический социологический словарь / Под.ред. Г.В. Осипова. - М.: РАН ИСПИ, 1995.- 938с.

7.2. Средства обеспечения освоения дисциплины

7.2.1. Методические материалы и материалы по видам занятий

Практические занятия

Тематический план практических занятий

№ п/п	Наименование темы	Количество часов
1	Тема 3. Использование игр в организации досуга	2
2	Тема 4. Игровая программа, этапы подготовки к ее проведению	2
3	Тема 5. Игры-конкурсы и шоу-игры как особая форма организации досуга	2
4	Тема 6. Ведущий – организатор игрового действия	2

Практическое занятие 1.

Тема 3. Использование игр в организации досуга

Разработка принципов комплектования игротеки

Практическое занятие 2.

Тема 4. Игровая программа, этапы подготовки к ее проведению

Инвариантная разработка игровой программы: игровая программа- сюжетная игровая программа-театрализованная игровая программа

Практическое занятие 3.

Тема 5. Игры-конкурсы и шоу-игры как особая форма организации досуга

Методика организации игр-конкурсов.

Практическое занятие 4.

Тема 6. Ведущий – организатор игрового действия

Проведение фрагментов игровых программ

Семинарские занятия

Тематический план семинарских занятий

№ п/п	Наименование темы	Количество часов
1	Тема 7. Реализация игровых технологий в семейно-бытовых традициях	2

Семинарское занятие 1.

Тема 7. Возможности игр и игровых программ в организации досуга лиц различных возрастных групп

План

1. Влияние игры на улучшение социального здоровья ребенка
2. Игра в подростковой субкультуре
3. Создание условий для развития самодеятельности – важное педагогическое условие организации игрового процесса молодежи
4. Игровая деятельность и семейно-бытовые традиции.
5. Актуальность игрового общения между детьми и взрослыми

Л И Т Е Р А Т У Р А

1. Асанова И.М. Организация культурно-досуговой деятельности М.: Академия, 2011. – 192с.
2. Жуков М.Н. Подвижные игры: учебник М.: Академия, 2000. – 160с.
3. Кедьюсон Х., Шефер Ч. Практикум по игровой психотерапии. – СПб.: Питер, 2002.- 416с.
4. Козак О.Н. Летние игры для больших и маленьких. – СПб.: Союз, 1997. – 144с.
5. Куприянов Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками: взрослые игры для детей: учебно-методическое пособие. – М.: ВЛАДОС, 2004. – 215с.
6. Народные подвижные игры: учеб.пособ. М., 1990. – 80с.
7. Рябков В.М. Антология форм культурно-досуговой деятельности. в 4 томах, – Челябинск, 2006. – 472 с.
8. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: ВЛАДОС, 1999.-360 с.
9. Энциклопедия игр М.: АСТ, 2002.- 528с.
10. Жарков А.Д Теория и технология культурной-досуговой деятельности: Учебник/ А.Д. Жарков. - М.: МГУКИ, 2007.-480с.
11. Стрельцов, Ю.А. Социальная педагогика досуга: Учеб.пособие/ Ю.А. Стрельцов. - М.: МГУК, 1996. - 128с.

7.2.2. Информационно-программные средства

1. Персональные компьютеры с доступом к сети Интернет.
2. Программное обеспечение: пакет программ Microsoft Office (MC Word, MS Excel, MS PowerPoint).

Интернет-ресурсы:

www. Bookchamber.ru - Российская книжная палата
www.rsl.ru – Российская государственная библиотека
www.nlr.ru – Российская национальная библиотека
www.stihi-rus.ru – Библиотека России
http:// www.rasl.ru/library - Библиотека Академии наук России
http://www.rgub.ru/ - Российская государственная библиотека для молодёжи
http://teatr-lib.ru/ - Центральная театральная библиотека
http://www.inion.ru/ - Институт научной информации по общественным наукам
http://www.shpl.ru/ - Государственная публичная историческая библиотека

8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2.8.1. Специализированные аудитории

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования.

2.8.2. Учебно-лабораторное оборудование

Специальные помещения должны быть укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Для проведения лекционных занятий предлагаются наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающие теоретические иллюстрации, соответствующие примерной программе дисциплины.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся должны быть оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.