

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»  
Факультет культуры и искусств  
Кафедра культуроведения и социокультурных проектов

УТВЕРЖДАЮ:  
Декан факультета



Т. М. Кожевникова  
«05» июля 2021 г.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

по дисциплине Б1.В.ДВ.05.4 Виртуальная реальность в игровых  
социально-культурных технологиях

Направление подготовки/специальность: 51.03.03 - Социально-культурная  
деятельность

Профиль/направленность/специализация: Менеджмент социально-культурной  
деятельности

Уровень высшего образования: бакалавриат

Квалификация: Бакалавр

год набора: 2021

**Автор программы:**

Доктор педагогических наук, профессор Долженкова Марина Игоревна

Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 51.03.03 - Социально-культурная деятельность (уровень бакалавриата) (приказ Министерства образования и науки РФ от «06» декабря 2017 г. № 1179).

Рабочая программа принята на заседании Кафедры культуроведения и социокультурных проектов «21» июня 2021 г. Протокол № 11

Рассмотрена и одобрена на заседании Ученого совета Факультета культуры и искусств, Протокол от «05» июля 2021 г. № 8.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи дисциплины.....	4
2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавра.....	5
3. Объем и содержание дисциплины.....	5
4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства.....	10
5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....	21
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.....	23
7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы.....	24

## 1. Цели и задачи дисциплины

1.1 Цель дисциплины – формирование компетенций:

ОПК-1 Способен применять полученные знания в области культуроведения и социокультурного проектирования в профессиональной деятельности и социальной практике

1.2 Типы задач профессиональной деятельности, к которым готовятся обучающиеся в рамках освоения дисциплины:

- организационно-управленческий

1.3 Дисциплина ориентирована на подготовку обучающихся к профессиональной деятельности в сфере: 03 Социальное обслуживание (в сфере социального обеспечения; в сфере удовлетворения культурных потребностей социально незащищенных групп населения посредством приобщения к социально-культурной деятельности)

1.4 В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы:

Обобщенные трудовые функции / трудовые функции / трудовые или профессиональные действия (при наличии профстандарта)	Код и наименование компетенции ФГОС ВО, необходимой для формирования трудового или профессионального действия	Индикаторы достижения компетенций
	ОПК-1 Способен применять полученные знания в области культуроведения и социокультурного проектирования в профессиональной деятельности и социальной практике	Разрабатывает и реализует образовательные социально-культурные программы с применением технологий виртуальной реальности
		Разрабатывает и реализует зрелищно-игровые социально-культурные программы с применением технологий виртуальной реальности

1.5 Согласование междисциплинарных связей дисциплин, обеспечивающих освоение компетенций:

ОПК-1 Способен применять полученные знания в области культуроведения и социокультурного проектирования в профессиональной деятельности и социальной практике

№ п/п	Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи	Форма обучения										
		Очная (семестр)					Заочная (семестр)					
		1	4	5	6	7	1	4	5	6	7	8
1	Введение в специальность	+					+					
2	Виртуальная реальность в образовательных социально-культурн ых технологиях				+					+		
3	Виртуальная экскурсия и экспозиция: технологии организации и проведения				+					+		

4	Информационно-коммуникативная культура специалиста			+				+			
5	Методология и методика исследований в социально-культурной деятельности				+	+				+	+
6	Ознакомительная практика		+					+			
7	Организация досуговой деятельности в режиме онлайн			+				+			
8	Основы виртуальной досуговой коммуникации			+				+			
9	Основы продюсерского мастерства		+					+			
10	Профессиональный этикет специалиста в социально-культурной деятельности				+				+		
11	Социально-культурное проектирование			+					+		
12	Технологическая (проектно-технологическая) практика			+	+			+	+		
13	Цифровые технологии в индустрии досуга			+				+			

## 2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата:

Дисциплина «Виртуальная реальность в игровых социально-культурных технологиях» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана ОП по направлению подготовки 51.03.03 - Социально-культурная деятельность.

Дисциплина «Виртуальная реальность в игровых социально-культурных технологиях» изучается в 6 семестре.

## 3. Объем и содержание дисциплины

3.1. Объем дисциплины: 2 з.е.

Очная: 2 з.е.

Заочная: 2 з.е.

Вид учебной работы	Очная (всего часов)	Заочная (всего часов)
<b>Общая трудоёмкость дисциплины</b>	<b>72</b>	<b>72</b>
Контактная работа	50	24
Лекции (Лекции)	20	12
Практические (Практ. раб.)	30	12
Самостоятельная работа (СР)	22	44
Зачет	-	4

### 3.2.Содержание курса:

№ темы	Название раздела/темы	Вид учебной работы, час.						Формы текущего контроля
		Лекции		Практ. раб.		СР		
		О	З	О	З	О	З	
6 семестр								
1	Игровые технологии как современные инновации в социально-культурной деятельности	5	3	7	3	5	11	Опрос; Подготовка и защита медиапрезентации
2	Психолого-педагогическое обеспечение игровых технологий	5	3	8	3	6	11	Подготовка и защита медиапрезентации; Опрос; Внутренние тестирование
3	Геймификация в социально-культурной деятельности.	5	3	7	3	5	11	Опрос; Подготовка и защита медиапрезентации
4	Разработка компьютерных игр и обучающих тренажеров с применением виртуальной реальности	5	3	8	3	6	11	Подготовка и защита медиапрезентации; Опрос; Внутренние тестирование

#### Тема 1. Игровые технологии как современные инновации в социально-культурной деятельности (ОПК-1)

##### Лекция.

Понятие "игровые педагогические технологии". Концептуальные основы игровых технологий. Игровая форма занятий: условия реализации технологии, место и роль в учебном процессе. Классификационные параметры игровых технологий. Классификация по характеру педагогического процесса. Функции игровой деятельности. Главные черты: свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие). Значение игровых технологий в сфере досуга. Значение игры для всестороннего развития личности. Преимущество игры по сравнению с другими средствами воспитания. Ценность игровой деятельности. Организационно-деятельностные игры. Подготовка и этапы проведения организационно-деятельностной игры. Характерологические признаки организационно-деятельностной игры. Типология игр в образовательном процессе педагогического коллектива. Ролевые игры. Деловые игры. Операционные игры. Имитационные игры. Организационно-деятельностные игры. Инновационные игры. Этапы проведения деловой игры. Оценка совершенствования деловой игры как формы подготовки и переподготовки педагогов. Руководство деловыми играми. Функции игры: компенсаторная, развивающая, обучающая, воспитывающая, коммуникативная, диагностическая, релаксационная, развлекательная психотерапевтическая. Игровая деятельность в воспитательном процессе учреждения культуры

##### Практическое занятие.

Вопросы для обсуждения

1. Понятие "игровые педагогические технологии".
2. Концептуальные основы игровых технологий.

3. Игровая форма занятий: условия реализации технологии, место и роль в учебном процессе.
4. Классификационные параметры игровых технологий. Классификация по характеру педагогического процесса.
5. Функции и главные черты игровой деятельности
6. Значение игровых технологий для всестороннего развития личности в сфере досуга.

### **Задания для самостоятельной работы.**

Задания для самостоятельной работы

Напишите педагогический сценарий занятия (тематика по вашему выбору) с элементами геймификации

Приведите примеры цифровых сервисов и ресурсов для оценивания знаний. Какие из них Вы считаете наиболее эффективными? Обоснуйте свой ответ (можно на примере одного сервиса).

Выберите один из предметов, изучаемых на вашем курсе. Подберите не менее пяти различных интернет-ресурсов и сервисов, которые могут быть использованы при его изучении. Обоснуйте выбор трех наиболее оптимальных из них.

Приведите пример цифрового ресурса для формирования портфолио студента. Укажите положительные и отрицательные стороны (по 2 примера) портфолио как альтернативной системы контроля и оценки индивидуальных достижений обучающихся.

Один сетевой магазин по продаже одежды как элемент геймификации стал использовать следующую механику: вещи из коллекции можно покупать по отдельности, но в случае приобретения всех доступных элементов коллекции один из предметов предлагается клиенту в качестве бонуса. Покупатель выигрывает несколько раз: 1) получает подарок; 2) все предметы сета составляют единый цельный уникальный образ. Задание: определите, какой инструмент геймификации применил данный сетевой магазин одежды.

## **Тема 2. Психолого-педагогическое обеспечение игровых технологий (ОПК-1)**

### **Лекция.**

Игровые технологии в практико-ориентированной деятельности работника культуры. Целевые ориентации игры: дидактические, воспитывающие, развивающие, социализирующие. Сущность игровых технологий, их место и возможности в досуговой деятельности. Характеристика принципов организации игровой деятельности: активности; открытости и доступности игры; динамичности; наглядности; занимательности и эмоциональности; индивидуальности; коллективности; целеустремленности; самостоятельности и самостоятельности; результативности; достоверности и повторяемости; принцип проблемности. Психолого-педагогическое обеспечение игровых технологий. Деловые игры в досуговом процессе: имитационные, операционные, ролевые, деловой театр, психо- и социодрама. Психолого-педагогические принципы проектирования игровой технологии: имитационное моделирование конкретных условий; игровое моделирование содержания и форм профессиональной деятельности; проблемность содержания; ролевое общение; диагностичность, рефлексия. Основные этапы разработки и реализации игровой технологии. Основные этапы разработки игровой технологии: выбор целей обучающей игры; разработка модели игры, выбор сюжета, конструирование игровой ситуации, определение сценария, ролей и средств игровой организации. Реализация игровой технологии: создание мотивационной сферы у участников игры, знакомство с правилами и требованиями игры; организация игрового цикла; формирование игровых мини-групп; выбор игровых органов подготовки; проверка, обсуждение и контроль. Методическое обеспечение игры. Методика разработки и подготовки проведения игры. Теоретические подходы к пониманию и исследованию игры в воспитательном процессе. Особенности современных форматов игр. Приемы использования современных игровых технологий в воспитательном процессе. Современные настольные и компьютерные игры. Метаигры. Игры живого действия и ролевые. Викторины. Квесты. Игропрактик: роль игрока, роль учителя и роль геймдизайнера в создании игры. Игротехника. Типология игрового поведения. Реиграбельность. Игра, как способ сбора данных. Диагностические инструменты геймификации. Игра, как способ организации эффективного взаимодействия между участниками. Виды и приемы использования современных игровых технологий, как способа организации эффективного взаимодействия между участниками педагогического процесса.

### **Практическое занятие.**

Вопросы для обсуждения

1. Игровые технологии в практико-ориентированной деятельности работника культуры.
2. Целевые ориентации игры: дидактические, воспитывающие, развивающие, социализирующие.
3. Сущность игровых технологий, их место и возможности в досуговой деятельности.
4. Характеристика принципов организации игровой деятельности: активности; открытости и доступности игры; динамичности; наглядности; занимательности и эмоциональности; индивидуальности; коллективности; целеустремленности; самостоятельности и результативности; достоверности и повторяемости; принцип проблемности.
5. Психолого-педагогическое обеспечение игровых технологий
6. Игропрактик: роль игрока, роль педагога и роль геймдизайнера в создании игры.

### **Задания для самостоятельной работы.**

Задания для самостоятельной работы

1. Определить и соотнести с личным опытом оптимальные критерии эффективности использования игровых технологий в образовательном процессе, результаты реализации навыков организации эффективного взаимодействия.
2. Изучить особенности создания и организации игр в соответствии с правилами игротехника. Определить и соотнести с личным опытом оптимальные критерии эффективности использования правил игротехника при разработке и применении игровых технологий, основанные на знании законов развития личности и поведения в реальной и виртуальной среде.
3. Разработка и апробация интерактивной мультимедийной игры. Обучаемые выполняют задание, которое предполагает использование реального оборудования, с представлением продукта в электронном виде: изучить алгоритм создания игры; создать шаблон интерактивной мультимедийной игры с использованием программного обеспечения ПК и сервисов сети Интернет; апробировать/представить разработку группе однокурсников.

## **Тема 3. Геймификация в социально-культурной деятельности. (ОПК-1)**

### **Лекция.**

Педагогический потенциал онлайн игры. Игра как самостоятельный вид развивающей деятельности пользователей разных возрастов. Понятие.. Игровые технологии как условие создания мотивационной основы социально-культурной деятельности. Сущность геймификации (определение, отличие от игры и игрушки). Геймификация и Edutainment. Неигровые контексты для геймификации. Геймификация и системный подход: от экологии к воспитанию. Анализ примеров геймификации в истории социально-культурной деятельности и в практике слушателей. Выявление компонентов игр и игрового дизайна, элементов ролевых игр, определение вида реализованной геймификации. Активный статус игрока, роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей геймификации. Путь игрока как восхождение, важность баланса. Структурный подход: пирамида геймификации: элементы, динамики, механики. Выявление элементов пирамиды геймификации (компоненты, механики, динамики) и определяющего характера вышележащих уровней. Шестиэтапная схема геймификации: цели геймификации, их отличие от целей игры как таковой. Выявление и характеристика целей, целевых групп участников, желательного поведения игроков. Способы вовлечения, цикличность действий игроков. Важность и типы обратной связи. Типы удовольствия по Nicole Lazzaro, источники удовольствия. Системный подход в геймификации: возможность достижения целей разными способами. Геймификация как способ создания и поддержания мотивации. Подходы к созданию мотивации (бихевиоризм, когнитивизм, теория самоопределения) и их влияние на практику геймификации. Внешняя и внутренняя мотивация. Факторы влияния и этапы перехода от полного отсутствия мотивации к мощной внутренней мотивации с помощью геймификации. Применение модели Octalysis к практике слушателей. Построение индивидуальных траекторий создания внутренней мотивации. Критический подход к геймификации: амбивалентность геймификации, факторы риска, нежелательность и последствия поверхностного подхода к геймификации.

### **Практическое занятие.**

Вопросы для обсуждения



1. Игровые технологии как условие создания мотивационной основы социально-культурной деятельности.
2. Сущность геймификации (определение, отличие от игры и игрушки).
3. Геймификация и Edutainment. Неигровые контексты для геймификации.
4. Активный статус игрока, роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей геймификации.
5. Путь игрока как восхождение, важность баланса. Пирамида геймификации: элементы, динамики, механики.

### **Задания для самостоятельной работы.**

Задания для самостоятельной работы

Геймификация как структура и процесс. Пирамида геймификации. Шестиэтапная схема геймификации.

Работа с источниками и методическими материалами.

Матрица типов поведения и их изменение; необходимость оперативной позитивной обратной связи.

Темы к обсуждению: специфика образовательных контекстов и уместные способы вовлечения и удержания игроков; сущность и история понятия "магический круг"; влияние компонентов верхних уровней пирамиды геймификации на выбор отдельных компонентов; критический подход к выбору компонентов (достоинства и ограничения отдельно взятых компонентов).

Выделите элементы геймификации в приведенном ниже кейсе: американский рэп-исполнитель Хаким Серики, известный под псевдонимом Chamillionaire, объединил всех фанатов на своей виртуальной платформе Chamillionaire.com. Ресурс награждает значками, званиями и даже специальными монетами поклонников звезды за различные действия: комментирование, участие в конкурсах, загрузку фото или видео и т.д. Из тех, кто преуспел, формируется список наиболее преданных певцу фанатов, для которых разыгрываются более ценные призы. Сам рэп-исполнитель благодаря сайту имеет возможность не только прямого контакта с поклонниками, но и дополнительные рычаги воздействия на звукозаписывающие студии. Ведь комментарии преданных слушателей – лучший способ убедить владельцев аудиостудий в том, что песни Chamillionaire действительно интересны аудитории.

## **Тема 4. Разработка компьютерных игр и обучающих тренажеров с применением виртуальной реальности (ОПК-1)**

### **Лекция.**

История развития виртуальной реальности, виды шлемов дисплеев; различия настольных VR устройств и их мобильных аналогов. Сходство и различие виртуальной и дополненной реальности. Особенности применения VR в досуге и развлечениях. Функциональные возможности в управлении виртуальной средой, персонажем, интерфейсом пользователя, Применение законов физики и гравитации, реализации анимации и многопользовательских сервисов. Принципы программирования, основные конструкции языка, методы хранения данных в памяти «Объектно-Ориентированное Программирование». Подход к написанию программ основанный на объектах, а не на функциях и процедурах. Абстракция данных, позволяющая скрывать от конечного пользователя подробности внутренней логики. Понимание Наследования, позволяющего применять и повторно использовать код, включая базовый класс в производный класс целиком. Использование Инкапсуляции для организации доступа полям и методам класса так, чтобы сохранялась целостность данных. Применение Полиморфизма для выполнения одних и тех же действий над различными данными. Встроенная поддержка VR в Unity, наборы инструментов разработки, специфичные для VR устройств. Алгоритм создания приложения под Google Cardboard. Алгоритмы управления перемещением персонажа, скоростью, взглядом. Реализация пространственного пользовательского интерфейса на примере таких элементов как информационный щиток, курсор, информационное лобовое стекло и выноски, панели с кнопками. Применение физического движка Unity, для реализация физического взаимодействия объектов с помощью сценариев с использованием скорости и гравитации.

### **Практическое занятие.**

### Вопросы для обсуждения

1. Развитие технологий виртуальной реальности, виды шлемов дисплеев; различия настольных VR устройств и их мобильных аналогов.
2. Сходство и различие виртуальной и дополненной реальности.
3. Особенности применения VR в досуге и развлечениях.
4. Функциональные возможности в управлении виртуальной средой, персонажем, интерфейсом пользователя.
5. Принципы программирования, основные конструкции языка, методы хранения данных в памяти
6. Подход к написанию программ основанный на объектах, а не на функциях и процедурах.

### Задания для самостоятельной работы.

#### Задание для самостоятельной работы

Кейс В октябре 2019 г. телеканал "Пятница" в рамках промо нового сезона шоу "Орел и Решка" впервые на российском ТВ запустил игровой стриминг. Зрители могли подключиться к эфиру через "ВКонтакте", начать играть за одного из персонажей (ведущих шоу Ивлееву или Беднякова) и тем самым коллективно влиять на результаты персонажа в игре. Игра была персонализирована — зрители, которые участвовали в битве, могли видеть свои аватары и ники в прямом эфире телеканала, в онлайн-трансляции "ВКонтакте", а также на нескольких интерактивных городских рекламных баннерах в Москве. По подсчетам "Пятницы", в результате рекламной акции новый сезон "Орла и Решки" получил долю в московском эфире в 8,3% — для этого шоу это рекордные показатели. Задание: проанализируйте представленный кейс с точки зрения теории геймификации. Выделите в данном примере игровые техники.

## 4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства

### 4.1. Распределение баллов:

6 семестр

- посещаемость – 10 баллов
- текущий контроль – 80 баллов
- контрольные срезы – 2 срезов по 5 баллов каждый
- премиальные баллы – 20 баллов

#### Распределение баллов по заданиям:

№ те мы	Название темы / вид учебной работы	Формы текущего контроля / срезы	Мах. кол-во баллов	Методика проведения занятия и оценки

1.	Игровые технологии как современные инновации в социально-культурной деятельности	Опрос	10	<p>10 баллов: знание, понимание, глубина усвоения обучающимся всего объема программного материала; умение выделять главные положения в изученном материале, на основании фактов и примеров обобщать, делать выводы, соблюдение культуры устной речи .</p> <p>8 баллов: знания изученного материала; умение выделять главные положения, обобщать, делать выводы; наличие незначительных ошибок при воспроизведении изученного материала; соблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>6 баллов - материал усвоен на уровне минимальных требований программы, затруднения при самостоятельном воспроизведении, необходимость незначительной помощи педагога; наличие 1-2 грубых ошибок; незначительного несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>3 балла: знания и усвоения учебного материала на уровне ниже минимальных требований программы; затруднения при ответах на стандартные вопросы; наличия нескольких грубых ошибок, значительное несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p>
		Подготовка и защита медиапрезентации	10	<p>Высокий уровень (связь презентации с темой, насыщенное содержание, грамотная подача материала, разнообразие графической информации, оптимальный дизайн) 10 баллов</p> <p>Средний уровень (имеются отступления в презентации от основной темы; достаточное содержание, подача материала с незначительными неточностями, однообразие графической информации, негармоничный дизайн) 5 баллов</p> <p>Низкий уровень (имеются существенные отступления от основной темы; недостаточное содержание, подача материала с существенными неточностями, однообразие графической информации, неграмотный дизайн) 3 балла</p>
2.	Психолого-педагогическое обеспечение игровых технологий	Подготовка и защита медиапрезентации	10	<p>Высокий уровень (связь презентации с темой, насыщенное содержание, грамотная подача материала, разнообразие графической информации, оптимальный дизайн) 10 баллов</p> <p>Средний уровень (имеются отступления в презентации от основной темы; достаточное содержание, подача материала с незначительными неточностями, однообразие графической информации, негармоничный дизайн) 5 баллов</p> <p>Низкий уровень (имеются существенные отступления от основной темы; недостаточное содержание, подача материала с существенными неточностями, однообразие графической информации, неграмотный дизайн) 3 балла</p>

		Опрос	10	<p>10 баллов: знание, понимание, глубина усвоения обучающимся всего объема программного материала; умение выделять главные положения в изученном материале, на основании фактов и примеров обобщать, делать выводы, соблюдение культуры устной речи .</p> <p>8 баллов: знания изученного материала; умение выделять главные положения, обобщать, делать выводы; наличие незначительных ошибок при воспроизведении изученного материала; соблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>6 баллов - материал усвоен на уровне минимальных требований программы, затруднения при самостоятельном воспроизведении, необходимость незначительной помощи педагога; наличие 1-2 грубых ошибок; незначительного несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>3 балла: знания и усвоения учебного материала на уровне ниже минимальных требований программы; затруднения при ответах на стандартные вопросы; наличия нескольких грубых ошибок, значительное несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p>
		<b>Внутреннее тестирование(контрольный срез)</b>	5	<p>90% и выше правильных ответов – 5 баллов</p> <p>70-89% правильных ответов – 4 балла</p> <p>50-69% правильных ответов – 3 балла</p> <p>30-49% правильных ответов – 2 балла</p> <p>10-29% правильных ответов – 1 балл</p>
		Опрос	10	<p>10 баллов: знание, понимание, глубина усвоения обучающимся всего объема программного материала; умение выделять главные положения в изученном материале, на основании фактов и примеров обобщать, делать выводы, соблюдение культуры устной речи .</p> <p>8 баллов: знания изученного материала; умение выделять главные положения, обобщать, делать выводы; наличие незначительных ошибок при воспроизведении изученного материала; соблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>6 баллов - материал усвоен на уровне минимальных требований программы, затруднения при самостоятельном воспроизведении, необходимость незначительной помощи педагога; наличие 1-2 грубых ошибок; незначительного несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>3 балла: знания и усвоения учебного материала на уровне ниже минимальных требований программы; затруднения при ответах на стандартные вопросы; наличия нескольких грубых ошибок, значительное несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p>
3.	Геймификация в социально-культурной деятельности.	Подготовка и защита медиапрезентации	10	<p>Высокий уровень (связь презентации с темой, насыщенное содержание, грамотная подача материала, разнообразие графической информации, оптимальный дизайн) 10 баллов</p> <p>Средний уровень (имеются отступления в презентации от основной темы; достаточное содержание, подача материала с незначительными неточностями, однообразие графической информации, негармоничный дизайн) 5 баллов</p> <p>Низкий уровень (имеются существенные отступления от основной темы; недостаточное содержание, подача материала с существенными неточностями, однообразие графической информации, неграмотный дизайн) 3 балла</p>

4.	Разработка компьютерных игр и обучающих тренажеров с применением виртуальной реальности	Подготовка и защита медиапрезентации	10	<p>Высокий уровень (связь презентации с темой, насыщенное содержание, грамотная подача материала, разнообразие графической информации, оптимальный дизайн) 10 баллов</p> <p>Средний уровень (имеются отступления в презентации от основной темы; достаточное содержание, подача материала с незначительными неточностями, однообразие графической информации, негармоничный дизайн) 5 баллов</p> <p>Низкий уровень (имеются существенные отступления от основной темы; недостаточное содержание, подача материала с существенными неточностями, однообразие графической информации, неграмотный дизайн) 3 балла</p>
		Опрос	10	<p>10 баллов: знание, понимание, глубина усвоения обучающимся всего объема программного материала; умение выделять главные положения в изученном материале, на основании фактов и примеров обобщать, делать выводы, соблюдение культуры устной речи .</p> <p>8 баллов: знания изученного материала; умение выделять главные положения, обобщать, делать выводы; наличие незначительных ошибок при воспроизведении изученного материала; соблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>6 баллов - материал усвоен на уровне минимальных требований программы, затруднения при самостоятельном воспроизведении, необходимость незначительной помощи педагога; наличие 1-2 грубых ошибок; незначительное несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>3 балла: знания и усвоения учебного материала на уровне ниже минимальных требований программы; затруднения при ответах на стандартные вопросы; наличия нескольких грубых ошибок, значительное несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p>
		Внутреннее тестирование(контрольный срез)	5	<p>90% и выше правильных ответов – 5 баллов</p> <p>70-89% правильных ответов – 4 балла</p> <p>50-69% правильных ответов – 3 балла</p> <p>30-49% правильных ответов – 2 балла</p> <p>10-29% правильных ответов – 1 балл</p>
5.	Посещаемость		10	присутствие на занятиях
6.	Премиальные баллы		20	за результативное участие в проектах, конференциях и другие формы активности в процессе изучения дисциплины
7.	Индивидуальные задания, с помощью которых можно набрать дополнительные баллы		50	Подготовка аналитического обзора по результатам социально-культурного проектирования
8.	Итого за семестр		100	

Итоговая оценка по зачету выставляется в 100-балльной шкале и в традиционной четырехбалльной шкале. Перевод 100-балльной рейтинговой оценки по дисциплине в традиционную четырехбалльную осуществляется следующим образом:

100-балльная система	Традиционная система
50 - 100 баллов	Зачтено
0 - 49 баллов	Не зачтено

#### 4.2 Типовые оценочные средства текущего контроля

## Внутреннее тестирование

### Тема 2. Психолого-педагогическое обеспечение игровых технологий

#### Тестовые задания

**1. Игра – это пространство свободного выбора и взаимодействия, подразумевающее особую игровую деятельность, и существующее только тогда, когда его участники...**

- а) принимают правила, условности, ограничения этого пространства осознанно, ответственно и с удовольствием;
- б) знают и выполняют правила игры;
- в) знакомы друг с другом.

**2. Игропедагогика – это...**

- а) особый игровой методический инструментарий, основанный на изучении мотивации учащихся и на повышении их вовлечения в образование, через игровую деятельность.
- б) совокупность знаний, которые лежат в основе описания, анализа, организации, проектирования и прогнозирования путей совершенствования педагогического процесса, а также поиска эффективных педагогических систем.
- в) наука о воспитательных отношениях, возникающих в процессе взаимосвязи воспитания, образования и обучения с самовоспитанием, самообразованием и самообучением и направленных на развитие человека.

**3. Рефлексивно-аналитические игры – это...**

- а) игры в результате которых нам нужно отработать какой-то навык.
- б) игры, когда вы хотите увеличить вовлеченность в какую-то деятельность.
- в) игры, когда вы хотите приступить к принципиально новой деятельности, к тому, чем вы раньше никогда не занимались.
- г) игры, когда вы хотите взглянуть на что-то под совершенно новым углом.

**4.. Кто считается родоначальником геймификации?**

- А) Й.Хейзинга;
- Б) Г. Зихерман;
- В) Л. Витгенштейн.

**5. В какой стране зародилась геймификация?**

- А) США;
- Б) Нидерланды;
- В) Германия.

**6. Что значит «мыслить воронками», согласно концепции Г.Зихермана?**

- А) Создать стимул у потребителей выполнять желаемые действия;
- Б) Вовлекать потребителя в сетевой маркетинг;
- В) Развивать обратную связь.

**7. Какой принцип должен лежать в основе конкурса, рассчитанного на потребителя?**

- А) принцип 3 f: fun, free & fantastic;
- Б) принцип 4 p: product, price, promotion, place;
- В) принцип формулы RACE.

Тестовые задания

**8. Создатели качественной игры...**

- а) ...работают на заказ;
- б) ...всегда знают кто их игроки;
- в) нет правильного ответа.

**9. Квест - это...**

- а) поиск чего-либо;
- б) тип игры, в которой у вас есть конкретное задание;

в) детский праздник; г) нет правильного ответа.

**10. Наука, которая связывает игру с процессами воспитания, образования и развития личности – это...**

- а) психология
- б) педагогика
- в) социология
- г) философия

**11. Структурным компонентом дидактической игры является...**

- а) цель
- б) метод
- в) форма
- г) методический прием

**12. Содержание дидактической игры основывается на:**

- а) знаниях, умениях, навыках, отношениях обучаемых
- б) учебном предмете
- в) действиях педагога
- г) действиях обучаемых

**13. Если обучаемый не хочет играть определенную роль, то педагог:**

- а) навязывает обучаемому эту роль
- б) предлагает ему быть зрителем
- в) удаляет из игры
- г) не обращает на него внимания

**14. Деловая игра как метод активного обучения не используется для:**

- а) младших школьников
- б) подростков
- в) молодёжи
- г) взрослых

**15. При комплектовании команд в деловой игре необходимо учитывать:**

- а) разработку сценария
- б) разработку пакета документов
- в) межличностные отношения игроков
- г) определение места проведения игры

#### Тема 4. Разработка компьютерных игр и обучающих тренажеров с применением виртуальной реальности

##### Задания тестирования

**1. В интеллектуальной игре вопросы не должны быть:**

- а) информативными
- б) расширяющими кругозор
- в) требующими от игроков умения логически мыслить
- г) слишком легкими

**2. При организации интеллектуальной игры важное значение имеет:**

- а) качество вопросов
- б) некомпетентность игроков
- в) некомпетентность ведущего
- г) некомпетентность жюри

**3. Игра – это пространство свободного выбора и взаимодействия, подразумевающее особую игровую деятельность, и существующее только тогда, когда его участники...**

- а) принимают правила, условности, ограничения этого пространства осознанно, ответственно и с удовольствием;
- б) знают и выполняют правила игры;
- в) знакомы друг с другом.

#### **4.. Игропедагогика – это...**

- а) особый игровой методический инструментарий, основанный на изучении мотивации учащихся и на повышении их вовлечения в образование, через игровую деятельность.
- б) совокупность знаний, которые лежат в основе описания, анализа, организации, проектирования и прогнозирования путей совершенствования педагогического процесса, а также поиска эффективных педагогических систем.
- в) наука о воспитательных отношениях, возникающих в процессе взаимосвязи воспитания, образования и обучения с самовоспитанием, самообразованием и самообучением и направленных на развитие человека.

#### **5. Игровая технология в обучении развивает:**

- а) коммуникативные способности;
- б) чувства юмора;
- в) актерский талант;
- г) деловые качества.

#### **6. Какие черты присущи любому виду игры:**

- а) коллективность;
- б) свобода выбора;
- в) ролевые позиции играющих;
- г) сюжет;
- д) правила;
- е) творчество;
- ж) субъектная активность.

#### **7. Игра как педагогический феномен выполняет следующие функции (выберите верные варианты):**

- а) развлекательную;
- б) психотерапевтическую;
- в) профилактическую;
- г) оценочную;
- д) социализации;
- е) коррекционную.

#### **8. Целевые ориентации игровой технологии не включают:**

- а) дидактические;
- б) воспитывающие;
- в) развивающие;
- г) социализирующие;
- д) ориентирующие.

#### **9. Для игровых форм занятия не характерно:**

- а) моделирование определенных видов практической деятельности;
- б) моделирование условий, в которых протекает деятельность;
- в) наличие ролей, их распределение между участниками игры;
- г) различие ролевых целей участников игры и наличие общей цели у всего игрового коллектива;
- д) групповое или индивидуальное оценивание деятельности участников игры;
- е) спонтанное использование.

#### **10. Для игровой технологии не характерно следующее:**

- а) процесс обучения максимально приближен к практической деятельности;
- б) решения во многих случаях принимаются коллективно;



- в) обучающиеся принимают участие по желанию;
- г) непосредственное участие учителя.

**11. Игровая технология в обучении развивает:**

- а) коммуникативные способности;
- б) чувства юмора;
- в) актерский талант;
- г) деловые качества.

**12. Слово «мультимедиа» в переводе означает:**

- а) много способов;
- б) вариант;
- в) мультфильм;
- г) критическое мышление;
- д) каллиграфия.

**13. В подготовительный этап технологии деловой игры входит:**

- а) формулировка общей цели;
- б) подробный анализ деловой игры;
- в) определение темы и содержания;
- г) результат работы;
- д) диагностика работы

**14. На основе активизации и интенсификации деятельности можно выделить следующие технологии:**

- а) игровые технологии;
- б) технологии программированного обучения;
- в) гуманистические технологии;
- г) технология модульного обучения;
- д) метод проектов.

**15. Какой тип компьютера определяется как универсальная ЭВМ большой мощности (main frame), используемая одновременно многими пользователями, работающими на терминалах, подключенных к ней?**

- а) Глобальный
- б) Региональный
- с) Локальный
- д) Корпоративный

**15. Какой тип программного обеспечения представляет собой программы, предназначенные для решения задач или класса задач в определенной области культуры, искусства, дополнительного образования, связанных с применением вычислительной системы?**

- a) Специализированное
- b) Прикладное
- c) Инструментальное
- d) Системное

**16. Виртуальная реальность — технология \_\_\_\_\_ информационного взаимодействия, создающая при помощи мультимедийной среды иллюзию присутствия в реальном времени в стереоскопически представленном «экранном мире».**

- контактного
- асинхронного
- неконтактного
- синхронного

### **Опрос**

Тема 1. Игровые технологии как современные инновации в социально-культурной деятельности

Вопросы для обсуждения

1. Понятие "игровые педагогические технологии".
2. Концептуальные основы игровых технологий.
3. Игровая форма занятий: условия реализации технологии, место и роль в учебном процессе.
4. Классификационные параметры игровых технологий. Классификация по характеру педагогического процесса.
5. Функции и главные черты игровой деятельности
6. Значение игровых технологий для всестороннего развития личности в сфере досуга.

Тема 2. Психолого-педагогическое обеспечение игровых технологий

Вопросы для обсуждения

1. Игровые технологии в практико-ориентированной деятельности работника культуры. 2. Целевые ориентации игры: дидактические, воспитывающие, развивающие, социализирующие.
3. Сущность игровых технологий, их место и возможности в досуговой деятельности.
4. Характеристика принципов организации игровой деятельности: активности; открытости и доступности игры; динамичности; наглядности; занимательности и эмоциональности; индивидуальности; коллективности; целеустремленности; самостоятельности и самостоятельности; результативности; достоверности и повторяемости; принцип проблемности.
5. Психолого-педагогическое обеспечение игровых технологий
6. Игропрактик: роль игрока, роль педагога и роль геймдизайнера в создании игры.

Тема 3. Геймификация в социально-культурной деятельности.

Вопросы для обсуждения

1. Игровые технологии как условие создания мотивационной основы социально-культурной деятельности.
2. Сущность геймификации (определение, отличие от игры и игрушки).
3. Геймификация и Edutainment. Неигровые контексты для геймификации.
4. Активный статус игрока, роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей геймификации.
5. Путь игрока как восхождение, важность баланса. Пирамида геймификации: элементы, динамики, механики.

## Тема 4. Разработка компьютерных игр и обучающих тренажеров с применением виртуальной реальности

### Вопросы для обсуждения

1. Развитие технологий виртуальной реальности, виды шлемов дисплеев; различия настольных VR устройств и их мобильных аналогов.
2. Сходство и различие виртуальной и дополненной реальности.
3. Особенности применения VR в досуге и развлечениях.
4. Функциональные возможности в управлении виртуальной средой, персонажем, интерфейсом пользователя.
5. Принципы программирования, основные конструкции языка, методы хранения данных в памяти
6. Подход к написанию программ основанный на объектах, а не на функциях и процедурах.

### Подготовка и защита медиапрезентации

#### Тема 1. Игровые технологии как современные инновации в социально-культурной деятельности

##### Тематика медиапрезентаций

1. Характерологические признаки организационно-деятельностной игры.
2. Типология игр в образовательном процессе коллектива работников культуры.
3. Ролевые игры. Деловые игры. Операционные игры. Имитационные игры.
4. Организационно-деятельностные игры.
5. Этапы проведения деловой игры.
6. Функции игры: компенсаторная, развивающая, обучающая, воспитывающая, коммуникативная, диагностическая, релаксационная, развлекательная психотерапевтическая.
7. Игровая деятельность в воспитательном процессе учреждения культуры

#### Тема 2. Психолого-педагогическое обеспечение игровых технологий

##### Тематика медиапрезентаций

1. Деловые игры в досуговом процессе: имитационные, операционные, ролевые, деловой театр, психо- и социодрама.
2. Психолого-педагогические принципы проектирования игровой технологии: имитационное моделирование конкретных условий; игровое моделирование содержания и форм профессиональной деятельности; проблемность содержания; ролевое общение; диагностичность, рефлексия.
3. Основные этапы разработки и реализации игровой технологии : выбор целей обучающей игры; разработка модели игры, выбор сюжета, конструирование игровой ситуации, определение сценария, ролей и средств игровой организации.
4. Реализация игровой технологии: создание мотивационной сферы у участников игры, знакомство с правилами и требованиями игры; организация игрового цикла; формирование игровых мини-групп; выбор игровых органов подготовки; проверка, обсуждение и контроль.
5. Особенности современных форматов игр. Приемы использования современных игровых технологий в воспитательном процессе.

#### Тема 3. Геймификация в социально-культурной деятельности.

##### Тематика презентаций

1. Способы вовлечения, цикличность действий игроков.
2. Системный подход в геймификации: возможность достижения целей разными способами.
3. Геймификация как способ создания и поддержания мотивации.
4. Построение индивидуальных траекторий создания внутренней мотивации участников игры
5. Критический подход к геймификации: амбивалентность геймификации, факторы риска.

## Тема 4. Разработка компьютерных игр и обучающих тренажеров с применением виртуальной реальности

### Тематика медиапрезентаций

1. Применение Полиморфизма для выполнения одних и тех же действий над различными данными.
2. Встроенная поддержка VR в Unity, наборы инструментов разработки, специфичные для VR устройств.
3. Алгоритм создания приложения под Google Cardboard.
4. Алгоритмы управления перемещением персонажа, скоростью, взглядом.
5. Реализация пространственного пользовательского интерфейса на примере таких элементов как информационный щиток, курсор, информационное лобовое стекло и выноски, панели с кнопками.

### 4.3 Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета

#### Типовые вопросы зачета (ОПК-1)

##### Вопросы к зачету

1. Философско-психологическое рассмотрение категории «игра».
2. Отличительные свойства игры.
3. Основные признаки и педагогические трактовки игры, классификация игр
4. Дидактические игры в учебно-воспитательном процессе
5. Ролевые игры в учебно-воспитательном процессе
6. Деловые игры в учебно-воспитательном процессе
7. Подвижные игры в учебно-воспитательном процессе
8. Интеллектуальные игры в учебно-воспитательном процессе
9. Графическая игра в рекламе и PR.
10. Геймификация в продвижении бренда.
11. Понятие геймификации. Технологии геймифицированных решений.
12. Игрофицированные решения в практике социально-культурной деятельности
13. Сущность игровых технологий, их место и возможности в учебном процессе.
14. Игровая педагогическая технология и её преимущества по сравнению с другими технологиями.
15. Классификация педагогических игр Г.К. Селевко по параметрам игровых технологий.
16. Целевые ориентации игры: дидактические, воспитывающие, развивающие, социализирующие.
17. Характеристика принципов организации игровой деятельности.
18. Деловые игры в социально-культурном процессе.
19. Педагогические функции деловой игры (по В.В. Вербицкому).
20. Психолого-педагогические принципы проектирования игровой технологии.
21. Характеристика основных этапов разработки игровой технологии.
22. Характеристика основных этапов реализации игровой технологии.
23. Методическое обеспечение игры. Методика разработки и подготовки проведения игры.
24. Критерии и условия эффективности использования игры как метода обучения.
25. Использование игровых технологий в процессе контроля и оценки достижений обучающихся.

#### Типовые задания для зачета (ОПК-1)

##### Задания к зачёту

1. Опишите случай из вашей практической деятельности, который можно отнести к геймификации. Ответ должен быть основан на теоретических положениях и практических инструментах, рассматриваемых в рамках изучения дисциплины, активно используется терминология.

2. На кого (на что) ориентирована данная система (какова цель) геймификации? Приведите фактические материалы (свидетельства), подтверждающие наличие заявленной цели.
3. Какие структурные компоненты геймификации вы можете выделить по результатам вашей практической деятельности? Приведены минимум три структурных компонента из состава Пирамиды геймификации.
4. К какой категории относится геймификация (внутренняя, внешняя, изменяющая поведение)? Приведите аргументы в пользу отнесения геймификации к той или иной категории.
5. Как можно усовершенствовать геймификацию? Дайте выполнимые рекомендации на будущее с достаточной степенью детализации (буду применять для активизации участия в олимпиадах, конкурсах, конференциях и т.п.).
6. Раскройте сущность игровых технологий, их место и возможности в воспитательном процессе учреждения культуры. В чем состоят преимущества игровых технологий по сравнению с другими педагогическими технологиями.
7. Проиллюстрируйте примерами целевые ориентации игры: дидактические, воспитывающие, развивающие, социализирующие. Раскройте содержание принципов организации игровой деятельности. Приведите примеры реализации принципа проблемности в организации игровой деятельности.
8. Выявите отличия деловой игры от других разновидностей игр. Охарактеризуйте особенности психо- и социодрамы как педагогической технологии. Охарактеризуйте педагогические функции деловой игры. Раскройте содержание психолого-педагогических принципов проектирования игровой технологии. Сформулируйте критерии эффективности использования игры как метода воспитания.
9. Раскройте содержание основных этапов разработки игровой технологии. Раскройте содержание основных этапов реализации игровой технологии. Раскройте содержание методики разработки и подготовки проведения игры. Сформулируйте условия эффективного использования игровых технологий в образовательном процессе.

#### 4.4. Шкала оценивания промежуточной аттестации

Оценка	Компетенции	Дескрипторы (уровни) – основные признаки освоения (показатели достижения результата)
«зачтено» (50 - 100 баллов)	ОПК-1	Эффективно разрабатывает и реализует зрелищно-игровые социально-культурные программы с применением технологий виртуальной реальности
		Эффективно разрабатывает и реализует зрелищно-игровые социально-культурные программы с применением технологий виртуальной реальности
«не зачтено» (0 - 49 баллов)	ОПК-1	Не способен к разработке и реализации зрелищно-игровых социально-культурных программ с применением технологий виртуальной реальности
		Не способен к разработке и реализации зрелищно-игровых социально-культурных программ с применением технологий виртуальной реальности

### 5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

#### 1 Методические указания по организации самостоятельной работы обучающихся

Приступая к изучению дисциплины, в первую очередь обучающимся необходимо ознакомиться содержанием рабочей программы дисциплины (РПД), которая определяет содержание, объем, а также порядок изучения и преподавания учебной дисциплины, ее раздела, части.

Для самостоятельной работы важное значение имеют разделы «Объем и содержание дисциплины», «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» и «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы».

В разделе «Объем и содержание дисциплины» указываются все разделы и темы изучаемой дисциплины, а также виды занятий и планируемый объем в академических часах.

В разделе «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» указана рекомендуемая основная и дополнительная литература.

В разделе «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы» содержится перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем, необходимых для освоения дисциплины.

Работая с РПД, необходимо обратить внимание на следующее:

- отдельные разделы или темы дисциплины не разбираются на лекциях, но отводятся на самостоятельное изучение по рекомендуемой учебной литературе и учебно-методическим разработкам;
- при самостоятельном изучении тем следует использовать источники из современных, в том числе международных профессиональных баз данных и информационных справочных систем через «Интернет», состав которых определяется в РПД и ежегодно обновляется;
- усвоение теоретических положений (методик, расчетных формул и др.), входящих в самостоятельно изучаемые темы дисциплины необходимо самостоятельно контролировать по вопросам для самоконтроля в учебных изданиях и в пункте 3.2 РПД;
- материалы тем, отведенных на самостоятельное изучение, в обязательном порядке входят составной частью в темы текущего и промежуточного контроля.

## 2 Рекомендации обучающимся по работе с теоретическими материалами по дисциплине

При изучении и проработке теоретического материала необходимо:

- повторить законспектированный на лекционном занятии материал и дополнить его с учетом рекомендованной по данной теме литературы;
- при самостоятельном изучении теоретической темы сделать конспект, используя рекомендованные в РПД литературные источники, профессиональные базы данных и информационные справочные системы;
- ответить на контрольные вопросы, по теме представленные в пункте 3.2 РПД.
- при подготовке к текущему контролю использовать материалы фонда оценочных средств (ФОС).

## 3 Рекомендации по работе с научной и учебной литературой

Работа с основной и дополнительной литературой является главной формой самостоятельной работы и необходима при подготовке к устному опросу на семинарских занятиях, к контрольным работам, тестированию, зачету/экзамену. Она включает проработку лекционного материала – изучение рекомендованных источников и литературы по тематике лекций.

Конспект лекции должен содержать реферативную запись основных вопросов лекции, предложенных преподавателем схем (при их демонстрации), основных источников и литературы по темам, выводы по каждому вопросу. Конспект должен быть выполнен в отдельной тетради по предмету. Он должен быть аккуратным, хорошо читаемым, не содержать не относящуюся к теме информацию или рисунки.

Конспекты научной литературы при самостоятельной подготовке к занятиям должны содержать ответы на каждый поставленный в теме вопрос, иметь ссылку на источник информации с обязательным указанием автора, названия и года издания используемой научной литературы. Конспект может быть опорным (содержать лишь основные ключевые позиции), но при этом позволяющим дать полный ответ по вопросу, может быть подробным. Объем конспекта определяется самим студентом.

В процессе работы с основной и дополнительной литературой студент может:

- делать записи по ходу чтения в виде простого или развернутого плана (создавать перечень основных вопросов, рассмотренных в источнике);
- составлять тезисы (цитирование наиболее важных мест статьи или монографии, короткое изложение основных мыслей автора);
- готовить аннотации (краткое обобщение основных вопросов работы);
- создавать конспекты (развернутые тезисы, которые).

## 6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

### 6.1 Основная литература:

1. Томчикова С.Н., Томчикова Н.С. Игровые технологии в ДОУ : учебно-методическое пособие. - Москва: Флинта, 2020. - 80 с. - Текст : электронный // ЭБС «Консультант студента вуза и медвуза [сайт]. - URL: <https://www.studentlibrary.ru/book/ISBN97859765234631.html>
2. Щуркова Н. Е. Педагогика. Игровые методики в классном руководстве : Практическое пособие. - испр. и доп; 5-е изд.. - Москва: Юрайт, 2020. - 165 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/453380>
3. Яковлева Е. Л. «Человек играющий» и творящий : монография. - Казань: Познание, 2011. - 180 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=258007>
4. Суртаев В.Я. Игра в пространстве культуры. - СПб.: [Изд-во СПбГУКИ], 2012. - 411 с.
5. Нигматуллина, И. В. Игра как метод интерактивного обучения : учебное пособие для преподавателей. - Весь срок охраны авторского права; Игра как метод интерактивного обучения. - Москва: Прометей, 2018. - 62 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/94423.html>
6. Муртазина А. Р. Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса младшего школьника: выпускная квалификационная работа : студенческая научная работа. - Оренбург: б.и., 2019. - 72 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=562194>

### 6.2 Дополнительная литература:

1. Мангер Т.Э., Кудинова Л.С. Празднично-игровые технологии социально-культурной деятельности как средство формирования творческой активности дошкольников : монография. - Тамбов: [Издат. дом ТГУ им. Г.Р. Державина], 2009. - 193 с.
2. Томилин, К. Г., Овсянникова, И. Н. Игровые виды рекреации на СПА-курортах : учебное пособие. - Весь срок охраны авторского права; Игровые виды рекреации на СПА-курортах. - Саратов: Ай Пи Ар Медиа, 2019. - 176 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/83823.html>
3. Томилин, К. Г., Овсянникова, И. Н. Игровые виды рекреации (на воде и у воды) : учебное пособие для спо. - Весь срок охраны авторского права; Игровые виды рекреации (на воде и у воды). - Саратов: Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2019. - 170 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/83824.html>
4. Штарнова Е. А. Игровые формы организации учебных занятий как средство формирования общих компетенций обучающихся в процессе изучения экономики в учреждениях среднего профессионального образования : выпускная квалификационная работа. - Тобольск, 2017. - 93 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=463085>
5. Шелл Дж. Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все : монография. - Москва: Альпина Паблишер, 2019. - 640 с. - Текст : электронный // ЭБС «Консультант студента вуза и медвуза [сайт]. - URL: <https://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785961412093.html>
6. Репринцева Е.А. Игра как социокультурный и педагогический феномен : Автореф. дис. на соиск. учен. степ. доктора пед. наук:(13.00.01). - Курск, 2005. - 45с.
7. Подрез А. Д. Телеигра: формула успеха. - Москва: Лаборатория книги, 2011. - 154 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=142522>

### 6.3 Иные источники:

1. Словари и энциклопедии он-лайн - <http://dic.academic.ru>
2. Российская национальная библиотека - <http://www.nlr.ru/>

3. Справочно-правовая система Консультант Плюс <http://www.consultant.ru> - <http://www.consultant.ru>
4. «Открытые Информационные системы» - <http://www.osp.ru>

## **7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы**

Для проведения занятий по дисциплине необходимо следующее материально-техническое обеспечение: учебные аудитории для проведения занятий лекционного и семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, помещения для самостоятельной работы.

Учебные аудитории и помещения для самостоятельной работы укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования, обеспечивающие тематические иллюстрации (проектор, ноутбук, экран/ интерактивная доска).

Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:  
Adobe Reader

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. Российская государственная библиотека. – URL: <https://www.rsl.ru>
2. Российская национальная библиотека. – URL: <http://nlr.ru>
3. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка». – URL: <https://cyberleninka.ru>
4. Научная электронная библиотека eLIBRARY.ru. – URL: <https://elibrary.ru>

### **Электронная информационно-образовательная среда**

[https://auth.tsutmb.ru/authorize?response\\_type=code&client\\_id=moodle&state=xyz](https://auth.tsutmb.ru/authorize?response_type=code&client_id=moodle&state=xyz)

Взаимодействие преподавателя и студента в процессе обучения осуществляется посредством мультимедийных, гипертекстовых, сетевых, телекоммуникационных технологий, используемых в электронной информационно-образовательной среде университета.