

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ  
Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Философский факультет

УТВЕРЖДАЮ  
Декан факультета  
Орлов М.О.

"09" 10 2019 г.

**Рабочая программа дисциплины**  
Иновационные технологии в учебном процессе

**Направления подготовки бакалавриата**

51.03.01 Культурология




**Квалификация (степень) выпускника**

Бакалавр

**Форма обучения**

Заочная

Саратов, 2019

Статус	ФИО	Подпись	Дата
Преподаватель-разработчик	Мушкет Н.А.		09.10.2019
Председатель НМК	Богатов М.А.		09.10.2019
Заведующий кафедрой	Листвина Е.В.		09.10.2019
Специалист Учебного управления	Юшинова И.В.		

- **Цели освоения дисциплины**

Целью освоения дисциплины «Инновационные технологии в учебном процессе» является формирование профессиональной компетентности бакалавра на основе овладения знаниями и умениями для успешной реализации инновационных методов обучения в профессиональной сфере:

- представить основные понятия и подходы в учебном процессе
- ознакомить студентов с отличительными особенностями традиционных методов обучения от инновационных
- сформировать практические навыки эффективной интеграции инновационных технологий в учебный процесс
- сформировать навыки работы с цифровыми обучающими технологиями;
- заложить основы коммуникативной компетентности будущих специалистов
- познакомить студентов с технологиями командной работы
- дать представление о soft-skills как эффективном методе обучения

## 2. Место дисциплины в структуре ООП

Дисциплина «Инновационные технологии в учебном процессе» Б1.О.02.05 относится к дисциплинам обязательной части Блока 1 учебного плана ООП. Изучение данной дисциплины запланировано в 7 семестре.

Содержание дисциплины логично дополняет учебно-методическую структуру учебного плана, представленных в нем дисциплин: «Инновационные технологии в учебном процессе», «Культурная политика», «Межкультурные коммуникации».

- **Результаты обучения по дисциплине**

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора (индикаторов) достижения компетенции	Результаты обучения
<b>ПК-6</b> Способность и готовность к осуществлению развивающей деятельности	<b>И.ПК-6.1.</b> Понимает структуру образовательных программ в области культурологии, этапы проектирования образовательных программ с учетом специфики культурологии; разбирается в особенностях разработки и реализации образовательных программ; <b>И.ПК-6.2.</b> Осуществляет взаимодействие с участниками образовательного процесса в	<b>Знать</b> особенности инновационных технологий обучения; основные виды методов интерактивного проблемного обучения. <b>Уметь</b> применять в профессиональной деятельности инновационные методы обучения. <b>Владеть</b> навыками реализации инновационных технологий в учебном процессе

	<p>различных формах, включая междисциплинарные; применяет основные техники и приемы профессионально-педагогического общения; ориентируется в формах организации взаимодействия субъектов учебно-воспитательного процесса;</p> <p><b>И.ПК-6.3.</b> Готов организовывать сотрудничество в коллективах, поддерживать активность и инициативность, проявляет самостоятельный интерес к культурологическим знаниям и формирует умения использовать эти знания в практике учебной и воспитательной работы;</p> <p><b>И.ПК-6.4.</b> Использует проектный подход на уроках культурологии, включая подготовку и реализацию внеклассных проектов различного уровня (междисциплинарный, районный, городской, региональный)</p>	
<p><b>ПК-4</b> Способен и готов к осуществлению общепедагогической функции и обучению</p>	<p><b>ПК-4.1.</b> Обладает знанием концептуальных положений и требований к организации образовательного процесса, определяемые ФГОС общего образования; особенностей проектирования образовательного процесса в общеобразовательных учреждениях, подходы к планированию образовательной деятельности; форм, методов и средств обучения.</p> <p><b>ПК-4.2.</b> Проектирует</p>	<p><b>Знать</b> особенности общепедагогической деятельности</p> <p><b>Уметь</b> проектировать и управлять образовательным процессом</p> <p><b>Владеть</b> навыками обучающих технологий и адаптации учебного материала под индивидуальную образовательную траекторию обучающегося</p>

	<p>элементы образовательной программы, формулирует дидактические цели и задачи обучения и реализовывает их в образовательном процессе, планирует, моделирует и реализует различные организационные формы в процессе обучения.</p> <p><b>ПК-4.3.</b> Планирует и проектирует образовательный процесс; обосновывает выбор методов обучения и образовательных технологий, применяет их в образовательной практике, исходя из особенностей содержания учебного материала, возраста и образовательных потребностей обучаемых; планирует и комплексно применяет различные средства обучения.</p>	
<p><b>ОПК-3</b> Способен соблюдать требования профессиональных стандартов профессиональной этики</p>	<p><b>И.ОПК-3.1.</b> Имеет представление о требованиях профессиональных стандартов профессиональной этики</p> <p><b>И.ОПК-3.2.</b> Взаимодействует с другими участниками профессиональной деятельности при решении производственных задач на основе норм профессиональных стандартов и профессиональной этики</p> <p><b>И.ОПК-3.3.</b> В профессиональной деятельности руководствуется требованиями профессиональных стандартов</p>	<p><b>Знать</b> основы профессиональной этики в образовательной сфере</p> <p><b>Уметь</b> выстраивать эффективную коммуникацию в участниками образовательного процесса</p> <p><b>Владеть</b> навыками интеграции в образовательный процесс нормативно-этических механизмов</p>

		<p>профессиональной этики, транслирует эти требования и представления об их ценности в профессиональное сообщество</p>	
<p><b>ОПК-2</b> Способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</p>		<p><b>И.ОПК-2.1.</b>Имеет представление об истории, теории, закономерностях и принципах построения и функционирования социокультурных систем; основах социокультурного проектирования; путях достижения профессиональных результатов с применением информационно-коммуникационных технологий <b>И.ОПК-2.2.</b>Моделирует социокультурные явления и процессы в реальной и виртуальной среде с учетом основных требований информационной безопасности <b>И.ОПК-2.3.</b>Решает профессиональные задачи, реализуя знания в области ИКТ на уровне уверенного пользователя, осведомленного в области основных требований к информационной безопасности и полностью исполняющего эти требования</p>	<p><b>Знать</b>особенности современных информационно-коммуникационных технологий <b>Уметь</b>выстраивать образовательный процесс в цифровой среде <b>Владеть</b> навыками обеспечения цифровой безопасности</p>

#### 4. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единиц, 72 часов.

№ п/п	Раздел Дисциплины	Се мес тр	Нед еля семе стра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)				Формы промежуточной аттестации
				вс ег	ле кц	семинары	срс	
		8	1-9	вс ег	ле кц	семинары	срс	

1	Традиционные технологии управления учебным процессом	8	1	4	о ии 2	2	0	Устный опрос. Определение глубины и содержания знаний по теме, составление тезисов по теме. Анализ реферирования литературы при подготовке к семинару.
2	Роль инновационных технологий в учебном процессе	8	2	4			4	Устный опрос. Определение глубины и содержания знаний по теме, составление тезисов по теме. Анализ реферирования литературы при подготовке к семинару. Презентация по теме.
3	Цифровые технологии и мультимедийные инструменты в учебном процессе	8	3	4			4	Устный опрос. Определение глубины и содержания знаний по теме, составление тезисов по теме. Анализ реферирования литературы при подготовке к семинару. Презентация по теме.
4	Командная работа как эффективный способ освоения компетенций	8	4	4			4	Устный опрос. Определение глубины и содержания знаний по теме, составление тезисов по теме. Анализ реферирования литературы при подготовке к семинару. Презентация по теме.
5	Интерактивное взаимодействие в учебном процессе	8	5	4			4	Устный опрос. Определение глубины и содержания знаний по теме, составление тезисов по теме. Анализ реферирования литературы при подготовке к семинару. Презентация по теме.
6	Дизайн-мышление как технология обучения	8	6	4			4	Устный опрос. Определение глубины и содержания знаний по теме, составление тезисов по теме. Анализ реферирования литературы при подготовке к семинару. Презентация по теме.
7	Rapid Foresight как технология обучения	8	7	4			4	Устный опрос. Определение глубины и содержания знаний по теме, составление тезисов по теме. Анализ реферирования литературы при подготовке к семинару. Презентация по теме.
8	Agile software development как технология управления групповыми процессами и обучением	8	8	4			4	Устный опрос. Определение глубины и содержания знаний по теме, составление тезисов по теме. Анализ реферирования литературы при подготовке к семинару. Презентация по теме.
9	Имитационно-	8	9	4			4	Устный опрос. Определение

моделирующие методы в обучении							глубины и содержания знаний по теме, составление тезисов по теме. Анализ реферирования литературы при подготовке к семинару. Презентация по теме.
<b>Итого</b>			<b>36</b>	<b>18</b>	<b>36</b>	<b>36</b>	<b>Зачет</b>

## Содержание дисциплины

### Тема 1. Традиционные технологии управления учебным процессом

Особенности традиционных технологий управления учебным процессом. Формы взаимодействия с аудиторией и виды контактной работы: лекция, коллоквиум, семинар, лабораторная работа, практикум. Методология выстраивания образовательного процесса. Традиционный менеджмент образовательного процесса.

### Тема 2. Роль инновационных технологий в учебном процессе.

Целенаправленность и сомасштабность. Ограниченность во времени. Инновационность. Актуальность. Востребованность, адресность. Реалистичность. Адаптивность к внешним условиям. Масштабируемость. Вписывание проектного решения в программы стратегического и местного развития. Соотнесение целей, методов и средств. Основные фазы социокультурного проектирования: анализ ситуации, целеполагание, концепция, реализация.

### Тема 3. Цифровые технологии и мультимедийные инструменты в учебном процессе.

Сетевое и мобильное обучение; дистанционное обучение на образовательных LMS (learning management system) платформах; массовые открытые онлайн курсы (МООС); обучение посредством интерактивных технологий (e-learning); геймификация; исследовательские, практико-ориентированные и творческие проекты; симуляторы различного вида; технологии дополненной реальности

Мультимедийные технологии представления заданий студентами. Мультимедийные возможности мобильных устройств для представления информации. Процесс проектирования инфографики, Создание презентаций, отчетов и бизнес-планов. Медийные форматы инфографики: статическая, масштабируемая, анимированная, интерактивная и др. Основные принципы дизайна инфографики и технологии создания. Инфографические программы для ПК, онлайн-инструменты для визуализации данных и онлайн-ресурсы для разработки инфографики.

Основные технологические методы представления визуальной информации на сайтах: флеш-баннерам, анимации, параллакс-скроллингу. Основные требования и стандарты, необходимые в дизайне визуальных коммуникаций и способы фиксации эффективности. Технологии создания лендинговых страниц. Характеристики сайтов-конструкторов. Лонгрид как основа контента лендинговой страницы. Особенности дизайна лендинга. Способы продвижения лендинговой страницы.

### Тема 4. Командная работа как эффективный способ освоения компетенций.

Командная работа как инновационный метод эффективного решения задач. Групповая динамика и распределение зон ответственности в команде. Способы обеспечения групповой динамики. Мозговой штурм как поисковый метод решения задач. Проблематизация и

совместная разработка проектного решения. Технологии раскрытия креативного потенциала учащихся.

#### Тема5. Интерактивное взаимодействие в учебном процессе

Понятие диалогичности обучающего процесса. Двусторонняя коммуникация, предполагающая активное вовлечение студента в обучение. Учащийся занимает активную позицию взаимодействия посредством различных средств коммуникации с другими учащимися и руководителем процесса (преподавателем), нередко на партнерских началах, приобретая и развивая навыки творчества и инновационной деятельности.

#### Тема6. Дизайн-мышление как технология обучения.

Технология создания в процессе обучения продуктов, внедрение которых решает практически и социально значимые, комплексные, как правило, междисциплинарные проблемы; эти технологии эффективно способствуют развитию креативного мышления и формированию инновационного потенциала учащихся. Роль преподавателя – фасилитация и модерация процесса разработки прототипа продукта научной или практико-ориентированной деятельности. Этапы и такты процесса дизайн-мышления.

#### Тема7. Rapid Foresight как технология обучения

Форсайт как технология проведения исследований. Определение сценариев развития будущего. Командное обсуждение основных трендов, выявление субъектов, влияющих на процессы, связанные с их реализацией, а также определения тех возможностей и угроз, которые могут возникнуть в ходе развития тренда. Перед участниками сессии перед участниками ставится задача сформулировать нормативный акт, технологию или продукт, которыми могли бы регулироваться отношения, возникающие между субъектами при реализации трендов. Обучающиеся в режиме проектирования при определении возможных форматов коммуникации и технологий, то есть оптимальных путей развития выбранного командами тренда.

#### Тема8. Agile software development как технология управления групповыми процессами и обучением

Гибкая система управления проектами. Технология организации командной работы. Подготовка экспертов. В качестве технологии обучения применяется в режиме решения нестандартных задач с высокой степенью неустойчивости и невозможности строгого планирования

#### Тема9. Имитационно-моделирующие методы в обучении

Особенности деловых игр (имитационно-моделирующих) Эффективность проигрывания деловых ситуаций, на основе конкретных «кейсов». Тренинги навыков как отработка определенной последовательности профессиональных действий для достижения результата; Рефлексивные игры, анализ стилей собственной деятельности, самоанализ отношений к заданной проблеме и ситуации в целом.

### **Темы семинарских занятий**



### Семинар 1. Традиционные технологии управления учебным процессом

#### 1. Традиционный менеджмент образовательного процесса

- Методология выстраивания образовательного процесса

### Семинар 2. Роль инновационных технологий в учебном процессе.

#### 1. Роль образовательного коучинга

#### 2. Технологии проблемного обучения

#### 3. Геймифицированные технологии

### Семинар 3. Цифровые технологии и мультимедийные инструменты в учебном процессе

#### 1. Сетевое и мобильное обучение

#### 2. Обучение посредством интерактивных технологий.

#### 3. Симуляторы различного вида и технологии дополненной реальности

### Семинар 4. Командная работа как эффективный способ освоения компетенций.

#### 1. Методы управления групповой динамикой

#### 2. Мозговой штурм как поисковый метод решения задач

#### 3. Роли в команде

#### 4. Технологии разрешения конфликтов в командах

### Семинар 5. Интерактивное взаимодействие в учебном процессе

#### 1. Геймификация в обучении

#### 2. Интерактивные технологии в образовательном процессе

#### 3. Оценка эффективности интерактивных технологий

### Семинар 6. Дизайн-мышление как технология обучения

#### 1. Прототипирование в дизайн-мышлении

#### 2. Проектная работа и практикоориентированные методы обучения

#### 3. Этапы Дизайн-мышления

### Семинар 7. Rapid Foresight как технология обучения.

- Форсайт как технология проведения исследований.
- Управление стратегическими групповыми сессиями

### Семинар 8. Agile software development как технология управления групповыми процессами и обучением

#### 1. Гибкие системы управления командами

#### 2. Технологии внедрения Agile в образовательный процесс

#### 3. Групповая динамика

### Семинар 9. Имитационно-моделирующие методы в обучении

1. Имитационные деловые игры
2. Метод кейсов
3. Тренинги в обучении

- **Образовательные технологии, применяемые при освоении дисциплины**

Анализ конкретных ситуаций в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся. Интерактивные формы занятий в форме дискуссий, подготовка эссе в жанре «репортажей»; использование интернет ресурсов и других СМИ на предмет выявления информации о инновационных образовательных технологиях. Использование аппаратно-программных средств для презентации учебного материала в ходе лекций, семинарских занятий и докладов студентов.

**Особенности проведения занятий для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов**

1. Граждане с ограниченными возможностями здоровья осуществляют подготовку к занятиям самостоятельно, с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных особенностей и состояния здоровья таких поступающих.

2. Допустимо присутствие ассистента, оказывающего обучающимся необходимую техническую помощь с учетом их индивидуальных особенностей.

3. Обучающиеся с учетом их индивидуальных особенностей могут в процессе проведения занятий пользоваться необходимыми им техническими средствами.

4. Дополнительно при проведении занятий обеспечивается соблюдение следующих требований в зависимости от категорий обучающихся с ограниченными возможностями здоровья:

а) для слепых задания для выполнения оформляются рельефно-точечным шрифтом Брайля, либо предоставляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением для слепых, либо зачитываются ассистентом.

б) для слабовидящих обеспечивается равномерное освещение не менее 300 люкс, при необходимости предоставляется увеличивающее устройство, задания для выполнения.

в) для лиц с тяжелыми нарушениями речи, глухих и слабослышащих выполнение заданий по желанию обучающихся может проводиться в письменной форме.

г) для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата особых условий проведения занятий не предусмотрено.

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

**Самостоятельная работа студентов в рамках данного курса включает:**

- Изучение материалов семинарских занятий.
- Изучение дополнительной литературы.
- Ознакомление с содержанием образовательной программы на портале СГУ.

**Система текущего контроля включает:**

- Текущее собеседование и контроль
- Консультации
- Анализ, рецензирование, оценка, коррективы СРС

- Перекрестное рецензирование
- Дискуссия.
- Анализ содержания текстов эссе, рефератов.

#### **Темы эссе и рефератов:**

1. Традиционные технологии управления учебным процессом.
2. Роль инновационных технологий в учебном процессе
3. Цифровые технологии и мультимедийные инструменты в учебном процессе
4. Командная работа как эффективный способ освоения компетенций
5. Интерактивное взаимодействие в учебном процессе.
6. Дизайн-мышление как технология обучения.
7. Rapid Foresight как технология обучения.
8. Agile software development как технология управления групповыми процессами и обучением.
9. Имитационно-моделирующие методы в обучении

#### **Темы для дискуссий:**

1. Инновационные и традиционные технологии в обучении
2. Индивидуальные образовательные маршруты и инновационное обучение
3. Цифровизация образовательного процесса

#### **Вопросы к зачету:**

1. Виды традиционных технологий обучения
2. Особенности контактной работы в учебном процессе
3. Менеджмент образовательного процесса
4. Понятие инновационных технологий в образовании
5. Образовательный коучинг
6. Геймифицированные методы обучения
7. Преимущества и недостатки проектного обучения
8. Особенности проектного обучения
9. Проблемное обучение и его виды
10. Сетевое и мобильное обучение
11. Дистанционное обучение на образовательных платформах
12. Образовательные симуляторы
13. Мультимедийные технологии представления информации
14. Медийные форматы инфографики
15. Технологии создания лендинговой страницы
16. Актуальные технологии разработки презентаций
17. Технология создания видеоконтента и видеосопровождения учебного процесса
18. Технологии представления данных: интерактивная фотография, слайдер, тайм-линия
19. Особенности командной работы учащихся
20. Технологии обеспечения групповой динамики
21. Soft- и hard-skills в образовательном процессе
22. Мозговой штурм как поисковый метод
23. Технологии раскрытия креативного потенциала
24. Интерактивность в обучении

25. Геймификация в обучающем процессе
26. Технология дизайн-мышления в обучающем процессе
27. Rapid Foresight как технология обучения
28. Исследовательский потенциал технологии Rapid Foresight
29. Agile software development как технология управления групповыми процессами и обучением
30. Имитационно-моделирующие деловые игры в практикоориентированном обучении
31. Тренинговые технологии в обучении

## 7. Данные для учета успеваемости студентов в БАРС

Таблица 1.1 Таблица максимальных баллов по видам учебной деятельности во 8 семестре.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
Семестр	Лекции	Лабораторные занятия	Практические занятия	Самостоятельная работа	Автоматизированное тестирование	Другие виды учебной деятельности	Промежуточная аттестация	Итого
2	18		18	24			40	100

### Программа оценивания учебной деятельности студентов

#### 7 семестр

##### Лекции

Оценивается посещение, запись конспекта лекции, активность студента в обсуждении проблемных вопросов в ходе лекции – 0-18.

**Лабораторные занятия** – не предусмотрены

##### Практические занятия

Оценивается самостоятельность при подготовке к практическому занятию; качество выполненной работы, активность работы в аудитории; знание и использование рекомендованной литературы по теме практического занятия – 0-18.

##### Самостоятельная работа

Оценивается подготовка к теме практического занятия; привлечение программного обеспечения; грамотность, аккуратность; уровень подготовки к дискуссии; логичность в выборе литературы и материалов, Выполнение проектных этапов – от 0 до 24 баллов.

**Автоматизированное тестирование** - не предусмотрено

**Другие виды учебной деятельности** - не предусмотрено

**Аттестация в 7 семестре** - ответ обучающегося на *зачете* (от 0 до 40 баллов).

Ответ студента оценивается по следующим критериям:

«Зачтено» - ответ полный. Бакалавр логично, последовательно излагает фактический материал, демонстрирует высокую степень проработанности учебной литературы, умело подкрепляет теоретические положения результатами собственных примеров, корректно использует терминологию, систематизирует и обобщает материал в виде выводов, проявляя высокую степень осведомленности и глубокой проработанности вопроса. Презентация составлена корректно.

«Не зачтено» - ответ неполный. Бакалавр не владеет в полном объеме фактическим материалом, допускает неточности в изложении теоретического материала, демонстрирует отсутствие знаний терминологии; в изложении материала отсутствует логика, самостоятельные рассуждения. Бакалавр не подвергает материал критическому осмыслению, что приводит к некорректным выводам. Презентация составлена некорректно.

Максимально возможная сумма баллов за все виды учебной деятельности студента о дисциплине «Проектная деятельность в социокультурной сфере» составляет 100 баллов.

Таблица 2.2 Таблица пересчета полученной обучающимся суммы баллов по дисциплине «Инновационные технологии в учебном процессе» зачет:

от 0 до 49 баллов	«не зачтено»
от 50 до 100 баллов	«зачтено»

## 8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а) литература:

1. Панфилова, Альвина Павловна. Инновационные педагогические технологии. Активное обучение [Текст] : учебное пособие для студентов учреждений высшего профессионального образования / А. П. Панфилова. - 2-е изд., стер. - Москва : Издательский центр "Академия", 2011. - 191
2. Панфилова, А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога [Текст] : учеб. пособие для студентов / А. П. Панфилова ; ред.: В. А. Сластенин, И. А. Колесникова. - Москва : Академия, 2006. - 368 с
3. Решетников, П. Е. Нетрадиционная технологическая система подготовки учителей: рождение мастера [Текст] : кн. для преподавателей высш. и сред. учеб. заведений / П. Е. Решетников. - Москва : ВЛАДОС, 2000. - 304 с
4. Полат, Е. С. Педагогические технологии дистанционного обучения [Текст] : учеб. пособие для студентов / Е. С. Полат, М. В. Моисеева, А. Е. Петров ; под ред. Е. С. Полат. - Москва : Академия, 2006. - 400 с.б) программное обеспечение и Интернет-ресурсы

<http://anthropology.ru/ru/texts/index.html>

<http://science.rambler.ru>

<http://www.encyclopedia.ru/index.html>

[http://www.iile.ru/library\\_internet.html](http://www.iile.ru/library_internet.html)

<http://www.eb.com/>

<http://dic.academic.ru>

<http://ban.pu.ru/>

<http://library.sgu.ru/index.php?page=resursi&p=rubase>

<http://www.i-u.ru>

*Программное обеспечение (ПО):*

- ОС Windows (лицензионное ПО) или ОС Unix/Linux (свободное ПО)
- Microsoft Office (лицензионное ПО) или Open Office/Libre Office (свободное ПО)
- Браузеры Internet Explorer, Google Chrome, Opera и др. (свободное ПО)



## 8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а) литература:

1. Панфилова, Альвина Павловна. Инновационные педагогические технологии. Активное обучение [Текст] : учебное пособие для студентов учреждений высшего профессионального образования / А. П. Панфилова. - 2-е изд., стер. - Москва : Издательский центр "Академия", 2011. - 191
2. Панфилова, А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога [Текст] : учеб. пособие для студентов / А. П. Панфилова ; ред.: В. А. Слостенин, И. А. Колесникова. - Москва : Академия, 2006. - 368 с
3. Решетников, П. Е. Нетрадиционная технологическая система подготовки учителей: рождение мастера [Текст] : кн. для преподавателей высш. и сред. учеб. заведений / П. Е. Решетников. - Москва : ВЛАДОС, 2000. - 304 с
4. Полат, Е. С. Педагогические технологии дистанционного обучения [Текст] : учеб. пособие для студентов / Е. С. Полат, М. В. Моисеева, А. Е. Петров ; под ред. Е. С. Полат. - Москва : Академия, 2006. - 400 с.б) программное обеспечение и Интернет-ресурсы

<http://anthropology.ru/ru/texts/index.html>

<http://science.rambler.ru>

<http://www.encyclopedia.ru/index.html>

[http://www.iile.ru/library\\_internet.html](http://www.iile.ru/library_internet.html)

<http://www.eb.com/>

<http://dic.academic.ru>

<http://ban.pu.ru/>

<http://library.sgu.ru/index.php?page=resursi&p=rubase>

<http://www.i-u.ru>

*Программное обеспечение (ПО):*

- ОС Windows (лицензионное ПО) или ОС Unix/Linux (свободное ПО)
- Microsoft Office (лицензионное ПО) или OpenOffice/LibreOffice (свободное ПО)
- Браузеры Internet Explorer, Google Chrome, Opera и др. (свободное ПО)

## 9. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Необходимое материально-техническое обеспечение дисциплины – компьютерный класс и наличие доступного для студента выхода в Интернет.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 51.03.01 «Культурология»

Автор:

Доцент кафедры философии

культуры и культурологии,

кандидат философских наук



Н.А. Муштей

Программа одобрена на заседании кафедры философии культуры и культурологии от 09.10.2019 года, протокол № 2.