

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Смоленский государственный университет»

Кафедра общей психологии

*«Утверждаю»*  
Проректор по учебно-  
методической работе  
Ю.А. Устименко  
«16» июня 2022 г.

### **Рабочая программа дисциплины**

#### **Б.1. В.01.03 Психолого-педагогическое сопровождение ребенка в современном информационном пространстве**

Направление подготовки: **44.04.02 Психолого-педагогическое образование**  
Направленность (профиль): **Психология в социально-педагогической практике**  
Форма обучения – очная  
Курс –1  
Семестр – 1  
Всего зачетных единиц –3, часов – 108  
Форма отчетности: экзамен – 1 семестр

Программу разработал:  
кандидат психологических наук, доцент Побокин П.А.

Одобрена на заседании кафедры общей психологии  
«09» июня 2022 года, протокол №11

Смоленск  
2022

## 1. Место дисциплины в структуре ОП

Учебная дисциплина Б.1.В.01.03 «Психолого-педагогическое сопровождение ребенка в современном информационном пространстве» входит в блок дисциплин, формируемых участниками образовательных отношений ОП по направлению подготовки 44.04.02 Психолого-педагогическое образование, программы магистратуры «Психология в социально-педагогической практике» и осваивается студентами в соответствии с учебным планом и графиком учебного процесса на 1 курсе в 1 семестре.

Курс логически связан с дисциплинами «Методы и методики психолого-педагогического сопровождения», «Психолого-педагогические технологии профилактики негативных явлений в образовательной среде», «Проектирование образовательных программ», «Психологическое обеспечение реализации ФГОС».

Главная цель учебной дисциплины «Психолого-педагогическое сопровождение ребенка в современном информационном пространстве» – дать представление студентам о психолого-педагогическом сопровождении участников учебно-воспитательного процесса в условиях информатизации обучения. Использование интернет-технологий в психолого-педагогическом сопровождении ребёнка выглядит естественным и является одним из эффективных способов повышения мотивации и индивидуализации обучения, развития творческих способностей и создания благополучного эмоционального фона. Современные технологии передачи информации открывают перед нами совершенно новые возможности в области психолого-педагогического сопровождения. Освоение данной дисциплины также необходимо для дальнейшего выполнения учебной, производственной, научно-исследовательской практик, проведения научно-исследовательской работы.

## 2. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Компетенция	Индикаторы достижения
<b>ПК-1.</b> Способен осуществлять психолого-педагогическую поддержку и сопровождение обучающихся в процессе достижения метапредметных и личностных результатов	<b>Знать:</b> принципы использования информационных технологий в психолого-педагогическом сопровождении; современные методы сбора информации по актуальным проблемам психолого-педагогического сопровождения в глобальных компьютерных сетях. <b>Уметь:</b> корректировать свою работу по актуальным проблемам психолого-педагогического сопровождения в глобальных компьютерных сетях. <b>Владеть:</b> навыками решения задач использования интерактивных технологий в психолого-педагогическом сопровождении.

## 3. Содержание дисциплины

*Тема 1. Инновационные технологии в психолого-педагогическом сопровождении.*

Актуальные направления внедрения инновационных технологий в психолого-педагогическое сопровождение. Эффективность использования средств информатизации в психолого-педагогическом сопровождении ребёнка.

*Тема 2. Интернет и мультимедиа-технологии в психолого-педагогическом сопровождении.*

Интернет в психолого-педагогическом сопровождении. Образовательные ресурсы сети Интернет. Социальные сервисы Интернет и их использование в психолого-педагогическом сопровождении. Метод информационного ресурса. Мультимедиа в психолого-педагогическом сопровождении ребёнка.

*Тема 3. Технологии виртуальной реальности. Использование VR в психолого-педагогическом сопровождении ребёнка.*

История создания виртуальной реальности. Многозначность понятия «виртуальная реальность» в психологии. VR как высший уровень программирования, призванный моделировать внешнюю и внутреннюю (психическую) среду. Виртуальная реальность как новая онтология человека. Предмет психологии VR. Отличие VR от объективного мира, отличие виртуального мира от мира реального. Виртуальная реальность в широком и в узком смысле. Сущность VR: 1) создание трехмерных изображений объектов; 2) возможность анимации и интерактивности; 3) сетевая обработка данных; 4) эффект присутствия.

*Тема 4. Дистанционное обучение. Применение дистанционного обучения в психолого-педагогическом сопровождении ребёнка.*

Дистанционное обучение и его цели. Модели дистанционного обучения. Дистанционные курсы, их типология, структура и содержание.

#### 4. Тематический план

№ п/п	Разделы и темы	Всего часов	Формы занятий		
			лекции	практические занятия	самостоятельная работа
1.	Инновационные технологии в психолого-педагогическом сопровождении	21	4	2	15
2.	Интернет и мультимедиа-технологии в психолого-педагогическом сопровождении	20	4	2	23
3.	Технологии виртуальной реальности. Использование VR в психолого-педагогическом сопровождении ребёнка	20	4	2	23
4.	Дистанционное обучение. Применение дистанционного обучения в психолого-педагогическом сопровождении ребёнка	20	4	2	23
ИТОГО		108	16	8	84

#### 5. Виды образовательной деятельности<sup>1</sup>

##### Занятия лекционного типа

*Лекция 1.* Инновационные технологии в психолого-педагогическом сопровождении

План лекции:

1. Основные понятия.
2. Направления и задачи.
3. Классификация инновационных технологий.

*Лекция 2.* Интернет и мультимедиа-технологии в психолого-педагогическом сопровождении.

План лекции:

1. Основные понятия.

<sup>1</sup> Содержание данного раздела может быть представлено в электронной информационно-образовательной среде СмолГУ или в опубликованном учебно-методическом пособии.

2. Преимущества и недостатки использования ИКТ в психолого-педагогическом сопровождении со специальными потребностями.

*Лекция 3. Технологии виртуальной реальности. Использование VR в психолого-педагогическом сопровождении ребёнка.*

План лекции:

1. Основные понятия.
2. Технические возможности.
3. Методические условия использования VR в психолого-педагогическом сопровождении.

*Лекция 4. Дистанционное обучение. Применение дистанционного обучения в психолого-педагогическом сопровождении ребёнка.*

1. Основные понятия.
2. Модели и технологии дистанционного обучения.
3. Деятельность педагога-психолога по разработке психологического сопровождения дистанционного обучения.

### **Практические занятия**

#### **Занятие 1**

#### **Инновационные технологии в психолого-педагогическом сопровождении**

##### ***Вопросы для обсуждения***

1. Терминология.
2. Тенденции.
3. Направления.
4. Задачи.
5. Классификация инновационных технологий.

##### ***Задание***

Веб-квест. Выполнить обзор материалов (веб-сайты) по актуальным проблемам психолого-педагогического сопровождения школьников.

Форма отчетности: заключение об актуальном состоянии изученности проблемы, предложения по ее решению (проект решения).

##### ***Самостоятельная работа***

1. Мониторинг социальных сетей и изучение отечественного опыта внедрения инновационных технологий.
2. Мониторинг и изучение опыта внедрения инновационных технологий в школах Смоленска.
3. Изучение мобильных образовательных приложений по собственной тематике.

#### **Занятие 2**

#### **Интернет и мультимедиа-технологии в психолого-педагогическом сопровождении.**

##### ***Вопросы для обсуждения***

1. История развития интернета.
2. Протоколы сети Интернет.
3. Службы сети Интернет.
4. Адресация в сети Интернет

## 5. Мультимедиа- технологии.

### **Задание**

Представление презентации по типичным проблемам обучающихся разных возрастных групп

- проблема готовности /неготовности ребенка к школьному обучению, несформированность элементов и навыков учебной деятельности, мотивации учения, произвольной регуляции поведения, внимания, неумение приспособиться к темпу школьной жизни и др.)
- психогенная школьная дезадаптация (ПШД),
- проблемы межличностных отношений в коллективе сверстников (ученический коллектив),
- проблемы поведения (низкий уровень социальной нормативности, агрессия, конфликтность и пр.),
- синдром дефицита внимания с гиперактивностью (СДВГ),
- проблемы познавательной сферы,
- проблемы эмоциональной сферы,
- проблемы мотивационной сферы личности.

Примерный план представления материала:

- Проблема
- Причины
- Проявления
- Диагностика и коррекция

### ***Самостоятельная работа***

Составить глоссарий по теме «Основные понятия интернет».

### **Занятие 3**

#### **Технологии виртуальной реальности. Использование VR в психолого-педагогическом сопровождении ребёнка.**

##### ***Вопросы для обсуждения***

1. История создания виртуальной реальности.
2. Основные показатели VR высшего типа.
3. Основные уровни и виды VR.
4. Возможность использования VR в психолого-педагогическом сопровождении.
5. Понятие присутствия в программировании.
6. Формы эффекта присутствия.
7. Механизмы возникновения эффекта presence (голографичность образов VR, интерактивность, анимация в виртуальной среде).
8. Присутствие и измененные состояния сознания.

##### ***Задание***

Дискуссия «Виртуальная реальность в психолого-педагогическом сопровождении: «за» и «против»»

После прослушивания и обсуждения докладов преподаватель предлагает студентам разделить на две группы и обсудить свое мнение по поводу использования VR в психолого-педагогическом сопровождении. В одну группу объединяются те студенты, которые поддерживают такое психолого-педагогическое сопровождение, в другую – те, кто отрицает такую форму психолого-педагогическом сопровождении.

Каждая группа готовит обоснования своей позиции. От каждой группы выступает один или два студента. Выступление должно быть четким и кратким, не более 4–5 минут.

Для подготовки более обоснованного сообщения студентам предлагается следующий план.

1. Четко обозначить свою позицию: вы – за, против или у вас какая–то другая позиция.

2. Обосновать свою позицию, почему вы так считаете. В качестве аргументов для обоснования заявленной позиции можно использовать:

? ссылки на авторитетные публикации в научной и популярной литературе;

? результаты эмпирических исследований;

? личный опыт;

? опосредованный опыт (оценки и мнения других людей).

3. Высказать согласие или несогласие с аргументами, приводимыми другими выступающими, обосновать несогласие.

Каждая группа представляет свою точку зрения. Преподаватель или его помощник (кто–то из числа студентов) записывает высказываемые аргументы на доске, которая разделена на две части.

### ***Самостоятельная работа***

Составить глоссарий по теме «Технологии виртуальной реальности».

### **Занятие 4**

## **Дистанционное обучение. Применение дистанционного обучения в психолого-педагогическом сопровождении ребёнка.**

### ***Вопросы для обсуждения***

1. Характеристика дистанционного обучения.
2. Модели ДО.
3. Составляющие дистанционного обучения.
4. Дистанционные технологии.
5. Процесс разработки дистанционных курсов (ДК).
6. Элементы дистанционного учебного курса.
7. Структура дистанционного учебного курса.

### ***Задание***

Обсудить на платформе дистанционного обучения Google Meet любую актуальную проблему психолого-педагогического сопровождения школьников, выяснить мнение широкой общественности по данной проблеме, описать перспективы решения этой проблемы с учетом мнения общественности.

Форма отчетности: распечатка с результатами обсуждения.

### ***Самостоятельная работа***

Составить глоссарий по теме «Дистанционное обучение».

## **6. Критерии оценивания результатов освоения дисциплины (модуля)**

### ***6.1. Оценочные средства и критерии оценивания для текущей аттестации***

#### ***Тестовые задания***

1. Виртуальная реальность - это:
  - 1) искусственная, электронная реальность, компьютерная модель реальности, отличающаяся трехмерностью объектов, интерактивностью, эффектом присутствия, анимацией;
  - 2) закономерности природы, общества и мышления, имеющие системный характер и описанные особым языком – научными понятиями;
  - 3) содержание, которое проецируется на экран монитора компьютера;
  - 4) Интернет.

2. Виртуальная реальность в широком смысле:
  - 1) информационная среда, созданная человеком (обществом) при взаимодействии с природой на искусственных, электронных, технических носителях;
  - 2) справочная информационная система;
  - 3) программы по созданию трехмерных изображений;
  - 4) придуманные, вымышленные сюжеты в литературе.
3. Виртуальная реальность в узком смысле:
  - 1) учение о принципах построения, формах и способах научного познания;
  - 2) среда на электронных носителях, характеризующаяся трехмерностью в ней находящихся людей и объектов, задействованностью ощущений нескольких модальностей при ее восприятии, возможностью анимации и интерактивности;
  - 3) учение способах научного познания;
  - 4) среда с принципами построения эмпирического исследования.
4. К уровням ВР относятся:
  - 1) первичный, вторичный, высший;
  - 2) первичный, философский, общенаучный;
  - 3) общенаучный, частнонаучный, уровень метода, уровень методик;
  - 4) философский, общенаучный, уровень метода, уровень обработки данных.
5. Виды ВР:
  - 1) РС– виртуальная реальность; НМД – виртуальная реальность (с использованием шлемов); CAVE – реальность (комнаты ВР);
  - 2) 3-D реальность, 4-G реальность, 5-F реальность;
  - 3) научная, житейская, художественная виртуальная реальность;
  - 4) дополненная, техническая, инженерная реальность.
6. Типы шлемов ВР:
  - 1) 1) на дисплеи подаются только сгенерированные компьютером изображения; 2) на мониторы осуществляется подача видеоизображения реального мира; 3) осуществляющие комбинацию компьютерных и реальных видео изображений (дополненная ВР);
  - 2) 1) базовые, 2) второстепенные, 3) установочные;
  - 3) 1) первичные, 2) вторичные, 3) высшие;
  - 4) 1) аналоговые, 2) цифровые, 3) интерферентные.
7. Термин виртуальная реальность впервые использовал:
  - 1) Джарон Ланье в 1989 г.;
  - 2) Иван Сазерленд в 1966 г.;
  - 3) Николай Носов в 1980 г.;
  - 4) Александр Войскунский в 2010 г.
8. Феномен Присутствия (Presence) - это:
  - 1) иллюзия присутствия в одной реальности с предметами или субъектами, не находящимися в непосредственно наблюдаемой реальности;
  - 2) представление научной картины мира;
  - 3) представление онтологической картины мира;
  - 4) иллюзия закрепления в личности пользователя высокой значимости и

духовной ценности информационного мира.

9. Концепции эффекта Присутствия:
  - 1) концепция перемещения, концепция погружения, концепция межсубъектной феноменологии присутствия;
  - 2) субъектная концепция, деятельностная концепция;
  - 3) индивидуальная концепция, групповая концепция;
  - 4) концепция поэтапного формирования действий, концепция визуализации.
10. Сущность методов ВР включает:
  - 1) создание трехмерных изображений объектов, возможность анимации и интерактивности, сетевая обработка данных, эффект присутствия;
  - 2) математическую обработку данных, построение гистограмм, представление научной картины ситуации;
  - 3) корреляционный анализ, факторный анализ, поворот факторов вокруг оси;
  - 4) представление данных, структурирование образов, визуализацию.
11. Эффект Протея - это:
  - 1) влияние внешнего вида аватара на социальные поведенческие особенности человека;
  - 2) описание событий жизни, с учетом индивидуальности;
  - 3) представление о себе, как маленьком ребенке;
  - 4) переход на более примитивные уровни функционирования.
12. Эффект невербальной коммуникации языком тела аватара - это:
  - 1) слияние с аватаром, контроль окружающее аватар пространство подобно контролю личного пространства физического тела;
  - 2) перенесение бессознательных установок на аватара;
  - 3) перенос на себя мелких движений аватара;
  - 4) одушевление аватара.
13. Эффект укоренения заключается:
  - 1) в закреплении в личности пользователя высокой значимости и духовной ценности информационного мира;
  - 2) во влиянии внешнего вида аватара на социальные поведенческие особенности человека;
  - 3) в перенесении собственного внутреннего психического мира на другого;
  - 4) в сохранности произвольности психических процессов, переключаемости внимания, самоконтроля.
14. Эффект сверхспособности:
  - 1) восприятие особых возможностей аватара как нормальных, подавление чувства самосохранения при встрече с огнем, водой, нахождении на высоте или под огнем противника;
  - 2) опосредованное изучение реальных объектов, результатом которого является эмпирические зависимости
  - 3) отождествление себя с личностью героя фильма;
  - 4) перенесение собственных негативных качеств на другого.
15. Эффект конфабуляции в ВР состоит:
  - 1) в добавлении в воспоминания отсутствующих деталей, возрастание



- признаков физического правдоподобия (реалистичности) окружающей VR-среды;
- 2) в бессознательном отказе допустить существование отдельных фактов;
  - 3) в убедительном обосновании неприемлемости поведения или собственной несостоятельности;
  - 4) в неосознанном принятии человеком чувств и поступков, противоположных тем, что были вытеснены.

16. Эффект инкарнации – это:

- 1) бессознательное перенесение качеств собственного тела оператора на аватара и наоборот;
- 2) отделение психотравмирующей ситуации от связанных с ней психических состояний;
- 3) неосознанный переход на более низкий, примитивный уровень функционирования психики;
- 4) остановка на ранних стадиях развития.

17. Для измененных состояний сознания характерно:

- 1) утрата произвольности психических процессов, переключаемости внимания, самоконтроля; возникновение крайних эмоциональных состояний, ощущения раздвоенности, «отчуждения собственного Я», «выхода из тела», «разделения тела и души»;
- 2) утрата воспоминаний на события далекого прошлого, отстранение от наличной ситуации;
- 3) иерархизированные мотивы в структуре личности, развитая рефлексия;
- 4) целенаправленные действия, устойчивость внимания, эмоциональные состояния покоя.

18. Для эффекта Присутствия характерно:

- 1) сохранность произвольности психических процессов, переключаемости внимания, самоконтроля; отсутствие крайних эмоций, отчужденности тела;
- 2) произвольные, целенаправленные действия, без волевого поведения;
- 3) скачка идей, постоянно меняющиеся образы, несистемное мышление;
- 4) расстройства сна, мелких движений, отсутствие координации в поведенческих актах.

*Критерии оценивания тестового задания:*

16-18 правильных ответов – «отлично»;

13-15 правильных ответов – «хорошо»;

9-11 правильных ответов – «удовлетворительно»;

0-8 правильных ответов – «неудовлетворительно».

## *2. Написание терминологического диктанта*

Дайте определение следующим понятиям:

«Дистанционное обучение», «виртуальная реальность», «Skype», «интернет», «электронная почта», «браузер», «мультимедиа», «видеосвязь», «электронный документ».

*Критерии оценивания терминологического диктанта:*

8-10 правильных ответов – «отлично»;

5-7 правильных ответов – «хорошо»;

3-4 правильных ответов – «удовлетворительно»;

0-2 правильных ответов – «неудовлетворительно».

### 3. Написать реферат по дисциплине

#### Требования по оформлению реферата

- 1) реферат должен содержать: титульный лист, аннотацию, содержание (оглавление), текст реферата, список используемых источников, приложения;
- 2) объем реферата не менее 10 страниц формата А4, шрифт Times New Roman, кегль 14 пт, междустрочный интервал -1,5, выравнивание текста – по ширине, нумерация страниц в нижнем колонтитуле;
- 3) на титульном листе указывается: название реферата, Фамилия И.О. исполнителя, факультет, специальность, курс, группа;
- 4) список использованных источников - не менее 3-х, полное указание выходных данных для книжных и периодических изданий, адреса сайтов с которых заимствован материал, по тексту реферата должны быть ссылки на источники;
- 5) реферат должен содержать достоверные и актуальные сведения на достаточном научном уровне;
- 6) реферат, кроме текста (формат .doc), может дополнительно содержать:
  - качественные цветные иллюстрации;
  - фрагменты программ;
  - исполняемые модули;
  - фрагменты информационных систем;
  - презентации;
  - другие материалы, качественно дополняющие основную часть реферата.

#### Критерии оценивания рефератов:

Оценка/Баллы	Критерии
«Отлично»	Выполнены все требования к написанию и защите реферата: обозначена проблема и обоснована её актуальность, сделан краткий анализ различных точек зрения на рассматриваемую проблему и логично изложена собственная позиция, сформулированы выводы, тема раскрыта полностью, выдержан объем, соблюдены требования к внешнему оформлению, даны правильные ответы на дополнительные вопросы.
«Хорошо»	Основные требования к реферату и его защите выполнены, но при этом допущены недочеты. В частности имеются неточности в изложении материала; отсутствует логическая последовательность в суждениях; не выдержан объем реферата; имеются упущения в оформлении; на дополнительные вопросы при защите даны неполные ответы.
«Удовлетворительно»	Имеются существенные отступления от требований к реферированию. В частности: тема освещена лишь частично; допущены фактические ошибки в содержании реферата или при ответе на дополнительные вопросы; во время защиты отсутствует вывод.
«Неудовлетворительно»	Тема реферата не раскрыта, обнаруживается существенное непонимание проблемы.

## 6.2. *Оценочные средства и критерии оценивания для промежуточной аттестации*

### Вопросы к экзамену

1. Возможности применения современных информационных технологий в психолого-педагогическом сопровождении.
2. Дистанционное обучение в психолого-педагогическом сопровождении.
3. Предмет психологии виртуальной реальности.
4. Термин «виртуальная реальность» в широком и узком смысле слова.
5. Уровни и виды VR.
6. Методы VR.
7. Эффект присутствия и межсубъектная феноменология присутствия.
8. Негативные эффекты при работе в VR с аватарами
9. Признаки, характеризующие VR в программировании и психологии.
10. Сферы использования VR в психолого-педагогическом сопровождении.
11. Интерактивные технологии в психолого-педагогическом сопровождении ребёнка.
12. Видеосвязь в психолого-педагогическом сопровождении.
13. Мультимедиа в психолого-педагогическом сопровождении.
14. Служба WWW: основные понятия.
15. Поиск информации в интернет.
16. Электронная почта в психолого-педагогическом сопровождении.

### Критерии оценивания уровня освоения дисциплины

<b>Отлично</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- ответ студента полный, раскрывающий сущность данного вопроса;</li><li>- материал излагается в логической последовательности;</li><li>- студент связывает теоретический материал с практической деятельностью, подтверждая данные теоретические положения конкретными примерами;</li><li>- формулирует вывод в конце ответа;</li><li>- обосновано отвечает на дополнительные вопросы;</li><li>- ответ уверенный, речь грамотно оформленная.</li></ul>
<b>Хорошо</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- ответ студента полный, раскрывающий сущность данного вопроса;</li><li>- материал излагается в логической последовательности;</li><li>- допускает незначительные недочеты в изложении учебного материала;</li><li>- знает определение педагогических понятий;</li><li>- связывает теоретический материал с практической деятельностью;</li><li>- на дополнительные вопросы отвечает с некоторыми неточностями;</li><li>- ответ уверенный, речь грамотно оформлена.</li></ul>
<b>Удовлетворительно</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- ответ студента неполный, непоследовательный, нарушена логика изложения;</li><li>- педагогические понятия формулируются неточно, затрудняется в приведении примеров, связанных с практической деятельностью;</li><li>- затрудняется при ответе на дополнительные вопросы;</li><li>- ответ не уверенный, имеются речевые ошибки.</li></ul>
<b>Неудовлетворительно</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- знания неполные, поверхностные;</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- не знает определений педагогических понятий;</li> <li>- плохо ориентируется в учебном материале, не отвечает на дополнительные вопросы;</li> <li>- не умеет связывать теоретические положения с практической деятельностью;</li> <li>- речь несвязная, нелогичная.</li> </ul>
--	--

## **7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы**

### **7.1. Основная литература**

1. Дудина, М. Н. Дидактика высшей школы: от традиций к инновациям : учебное пособие для вузов / М. Н. Дудина. — Москва : Издательство Юрайт, 2019 ; Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та. — 151 с. — (Университеты России). — ISBN 978-5-534-00830-2 (Издательство Юрайт). — ISBN 978-5-7996-1882-7 (Изд-во Урал. ун-та). — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://biblio-online.ru/bcode/438123> (дата обращения: 08.09.2019).
2. Современные образовательные технологии : учебное пособие для бакалавриата и магистратуры / Е. Н. Ашанина [и др.] ; под редакцией Е. Н. Ашаниной, О. В. Васиной, С. П. Ежова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 165 с. — (Образовательный процесс). — ISBN 978-5-534-06194-9. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://biblio-online.ru/bcode/438985> (дата обращения: 08.09.2019).

### **7.2. Дополнительная литература**

1. Бурмакина Н. В. Специальное психолого-педагогическое сопровождение детей в системе дистанционного образования // Теория и практика дистанционного обучения учащихся и молодежи : сборник материалов Всерос. заочной науч.-прак. конф. Кемерово, 2014. С. 69 – 72.
2. Загузина Н. Н., Невзоров Б. П. Проблемы развития дистанционной педагогики // Вестник Кемеровского государственного университета. 2014. № 4. Т. 3. С. 64 – 66.
3. Зайченко Т. П. Основы дистанционного обучения: теоретико-практический базис. СПб.: Изд-во РГППУ им. Герцена, 2004.
4. Загузина Н. Н. Проблемы использования сетевых ресурсов в профориентации детей с ОВЗ и инвалидов // Проблемы и перспективы образования XXI века. 2014. № 5. С. 100 – 105
5. О комплексе мер по проведению профессиональной ориентации учащихся образовательных учреждений общего образования. Письмо Минобрнауки РФ от 19 июля 2011 г. № МОН-П-1968.

### **7.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»**

1. Единое окно доступа к информационным ресурсам <http://window.edu.ru>
2. Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов <http://fcior.edu.ru/>
3. Федеральный портал "Российское образование" <http://www.edu.ru/>
4. Электронная библиотека Elibrary. <http://elibrary.ru/>
5. Вебинары и электронные публикации Intel - Обучение для будущего <http://www.iteach.ru>
6. Учебный портал по использованию ЭОР в образовательной деятельности [eor.it.ru](http://eor.it.ru)
7. Гололобов В. С чего начинаются роботы. О проекте Arduino для школьников (и не только)
8. Петин В. А. Проекты с использованием контроллера Arduino. — СПб.: БХВ-Петербург, 2014. — 400 с.: Электронный ресурс

9. Злаказов, А.С. Уроки Лего-конструирования в школе: метод.пособие / А.С. Злаказов, Г.А. Горшков, С.Г. Шевалдина; ред. В.Н. Халамов. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011. –120 с.Образовательная робототехника во внеурочной учебной деятельности: учебно-метод. пособие / Л.П. Перфильева, Т.В. Трапезникова, Е.Л. Шаульская, Ю.А. Выдрина; рук.В.Н. Халамов. – Челябинск: Взгляд, 2011. –88 с.

### **8. Материально-техническое обеспечение**

Персональные компьютеры. Принтеры. Выход в интернет. Сканер. Компьютерные классы с постоянным выходом в Интернет. Электронные библиотеки. Электронные ресурсы.

### **9. Программное обеспечение**

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используются информационные технологии обработки данных с помощью прикладных программных продуктов Microsoft Excel, Microsoft PowerPoin; программные пакеты SPSS, STATA. Осуществляется поиск информации в WWW-пространстве; работа с Web-страницами и социальными ресурсами сети Интернет.

Полнотекстовые версии всех источников, указанных в списке основной литературы по дисциплине, размещены в автоматизированной библиотечно-информационной системе университета.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 03B6A3C600B7ADA9B742A1E041DE7D81B0  
Владелец: Артеменков Михаил Николаевич  
Действителен: с 04.10.2021 до 07.10.2022