

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования  
"Казанский (Приволжский) федеральный университет"  
Институт международных отношений  
Высшая школа международных отношений и мировой истории



**УТВЕРЖДАЮ**  
Проректор по образовательной деятельности КФУ  
\_\_\_\_\_ Турилова Е.А.  
"\_\_\_" \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

## **Программа дисциплины**

История в игровом пространстве: компьютерные игры

Направление подготовки: 46.04.01 - История

Профиль подготовки: Публичная история

Квалификация выпускника: магистр

Форма обучения: очное

Язык обучения: русский

Год начала обучения по образовательной программе: 2023

## Содержание

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО
2. Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП ВО
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий
  - 4.1. Структура и тематический план контактной и самостоятельной работы по дисциплине (модулю)
  - 4.2. Содержание дисциплины (модуля)
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)
6. Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю)
7. Перечень литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины (модуля)
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)
12. Средства адаптации преподавания дисциплины (модуля) к потребностям обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья
13. Приложение №1. Фонд оценочных средств
14. Приложение №2. Перечень литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
15. Приложение №3. Перечень информационных технологий, используемых для освоения дисциплины (модуля), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

Программу дисциплины разработал(а)(и): старший преподаватель, к.н. Зайцев А.А. (Кафедра всеобщей и публичной истории, Высшая школа международных отношений и мировой истории), AIAZajcev@kpfu.ru

**1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО**

Обучающийся, освоивший дисциплину (модуль), должен обладать следующими компетенциями:

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ПК-4	Способен анализировать и обобщать результаты научного исследования на основе современных междисциплинарных подходов

Обучающийся, освоивший дисциплину (модуль):

Должен знать:

- основные подходы к изучению феномена игровой культуры в современном гуманитарном знании
- понятия 'публичная сфера', 'публичное пространство', 'игровое пространство'
- особенности репрезентации прошлого в игровом пространстве

Должен уметь:

- анализировать предложенные ему данные
- ориентироваться в историко-культурном материале
- применять методы анализа 'культурных' текстов и символов
- творчески применять основные теоретико-методологические положения в практической деятельности в качестве исследователя;

Должен владеть:

- основными методами исторического и культурологического анализа
- владеть основами современных знаний в области истории и других гуманитарных наук;
- навыками получения профессиональной информации из различных типов источников, включая Интернет и зарубежную литературу

Должен демонстрировать способность и готовность:

- применять полученные знания на практике
- оперировать знаниями об особенностях функционирования исторических сюжетов и образов в игровом пространстве

**2. Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП ВО**

Данная дисциплина (модуль) включена в раздел "Б1.В.ДВ.01.01 Дисциплины (модули)" основной профессиональной образовательной программы 46.04.01 "История (Публичная история)" и относится к дисциплинам по выбору части ОПОП ВО, формируемой участниками образовательных отношений.

Осваивается на 1 курсе в 1 семестре.

**3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных(ые) единиц(ы) на 72 часа(ов).

Контактная работа - 23 часа(ов), в том числе лекции - 6 часа(ов), практические занятия - 16 часа(ов), лабораторные работы - 0 часа(ов), контроль самостоятельной работы - 1 часа(ов).

Самостоятельная работа - 49 часа(ов).

Контроль (зачёт / экзамен) - 0 часа(ов).

Форма промежуточного контроля дисциплины: зачет в 1 семестре.

**4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий**

**4.1 Структура и тематический план контактной и самостоятельной работы по дисциплине (модулю)**

N	Разделы дисциплины / модуля	Се- местр	Виды и часы контактной работы, их трудоемкость (в часах)						Само- стоя- тель- ная ра- бота
			Лекции, всего	Лекции в эл. форме	Практи- ческие занятия, всего	Практи- ческие в эл. форме	Лабора- торные работы, всего	Лабора- торные в эл. форме	
1.	Тема 1. Тема 1. История в игровом пространстве: теоретические и методологические основы курса: Public history: историческая наука в различных сферах общества Проблематика курса: понятие "игра", его особенности и значение Виды и формы игр Функции игр, их значение в человеческой деятельности.	1	2	0	0	0	0	0	9
2.	Тема 2. Тема 2. Homo ludens и "теория игр": психолого-педагогические изыскания и их значение для исторической науки: Homo ludens - "человек играющий": игровая форма деятельности и ее характеристика Натуралистическая школа экспериментальной психологии (К. Гроос, Ж. Пиаже, В. Штерн): игра как инстинктивное биологическое подражание "Теория игр" и психоанализ (З. Фрейд, Э. Берн): игра как проявление высшей нервной деятельности Культурно-историческая школа в психологии (Л. Выготский, Д. Эльконин, С. Рубинштейн): игра как средство социализации человека Историко-психологическое направление (И. Хейзинга, Х.-Г. Гадамер): игра как элемент развития человеческой цивилизации.	1	2	0	2	0	0	0	8
3.	Тема 3. Тема 3. Компьютерные игры как объект научно-исследовательской и образовательной деятельности: IT и мультимедиа: краткая история и современное состояние Количественные и качественные методы в исторической науке: краткий обзор Историческая наука и высокие технологии: оцифровка, моделирование, реконструкция и другие элементы взаимодействия Компьютерная игра как поле научно-исследовательской деятельности: возможно ли это? Компьютерная игра как элемент образовательной деятельности: "за" и "против".	1	2	0	2	0	0	0	8

N	Разделы дисциплины / модуля	Се- местр	Виды и часы контактной работы, их трудоемкость (в часах)						Само- стоя- тель- ная ра- бота
			Лекции, всего	Лекции в эл. форме	Практи- ческие занятия, всего	Практи- ческие в эл. форме	Лабора- торные работы, всего	Лабора- торные в эл. форме	
4.	Тема 4. Тема 4. Компьютерные игры как произведение искусства: Искусство XX-XXI вв.: краткий обзор Компьютерная игра: развлечение или искусство? Гейм-дизайн как часть современного искусства Концепт-арт и его роль в создании компьютерной игры Стилистические и жанровые особенности создания компьютерной игры. Сеттинг и его выбор	1	0	0	4	0	0	0	8
5.	Тема 5. Тема 5. Компьютерные игры как часть современной индустрии развлечений: Индустрия развлекательной деятельности: основные понятия и категории Game-development и высокие технологии: компьютерная игра как показатель технического прогресса Выставки игровой индустрии и их значение для современного общества Краутфандинг как социальный и экономический феномен XXI века Киберспорт как социально-экономический и культурный феномен XXI века.	1	0	0	4	0	0	0	8
6.	Тема 6. Тема 6. Компьютерные игры как инструмент формирования социокультурной среды: Игровое сообщество и его основные характеристики Основные проблемы современного игрового сообщества Инфлюенсинг и инфлюенсеры ? новое слово в формировании общественного мнения Компьютерные игры и историко-культурная память: проблема исторической достоверности Компьютерные игры и историко-культурная память: "альтернативная история" как отдельный жанр в игровой индустрии Компьютерные игры и историко-культурная память: историческая реконструкция как отдельный жанр в игровой индустрии.	1	0	0	4	0	0	0	8
	Итого		6	0	16	0	0	0	49

#### 4.2 Содержание дисциплины (модуля)

**Тема 1. Тема 1. История в игровом пространстве: теоретические и методологические основы курса: Public history: историческая наука в различных сферах общества Проблематика курса: понятие "игра", его особенности и значение Виды и формы игр Функции игр, их значение в человеческой деятельности.**

1. Public history: историческая наука в различных сферах общества.
2. История в игровом пространстве: теоретические и методологические основы курса.
3. Понятие "игра" и его ключевые особенности.
4. Классификация игр: виды и формы игровой деятельности.

5. Основные функции игр и их значение в жизни человека.

**Тема 2. Тема 2. Homo ludens и "теория игр": психолого-педагогические изыскания и их значение для исторической науки: Homo ludens - "человек играющий": игровая форма деятельности и ее характеристика** Натуралистическая школа экспериментальной психологии (К. Гроос, Ж. Пиаже, В. Штерн): игра как инстинктивное биологическое подражание "Теория игр" и психоанализ (З. Фрейд, Э. Берн): игра как проявление высшей нервной деятельности Культурно-историческая школа в психологии (Л. Выготский, Д. Эльконин, С. Рубинштейн): игра как средство социализации человека Историко-психологическое направление (И. Хейзинга, Х.-Г. Гадамер): игра как элемент развития человеческой цивилизации.

1. Понятие "homo ludens" и его особенности.
2. Игровая теория в натуралистической школе экспериментальной психологии (К. Гроос, Ж. Пиаже, В. Штерн).
3. "Теория игр" и психоанализ (З. Фрейд, Э. Берн).
4. "Теория игр" и культурно-историческая школа в психологии (Л. Выготский, Д. Эльконин, С. Рубинштейн).
5. "Человек играющий" и его роль в развитии цивилизации (И. Хейзинга, Х.-Г. Гадамер).

**Тема 3. Тема 3. Компьютерные игры как объект научно-исследовательской и образовательной деятельности: IT и мультимедиа: краткая история и современное состояние Количественные и качественные методы в исторической науке: краткий обзор Историческая наука и высокие технологии: оцифровка, моделирование, реконструкция и другие элементы взаимодействия Компьютерная игра как поле научно-исследовательской деятельности: возможно ли это? Компьютерная игра как элемент образовательной деятельности: "за" и "против".**

1. IT и мультимедиа: роль высоких технологий в современной науке.
2. Количественные и качественные методы в исторической науке: общая характеристика.
3. Оцифровка, моделирование, реконструкция и другие современные методы исторического исследования.
4. Компьютерная игра как поле научно-исследовательской деятельности.
5. Компьютерная игра как элемент образовательной деятельности.

**Тема 4. Тема 4. Компьютерные игры как произведение искусства: Искусство XX-XXI вв.: краткий обзор Компьютерная игра: развлечение или искусство? Гейм-дизайн как часть современного искусства Концепт-арт и его роль в создании компьютерной игры Стилистические и жанровые особенности создания компьютерной игры. Сеттинг и его выбор**

1. Современное искусство и высокие технологии: особенности взаимодействия
2. Компьютерная игра: развлечение или искусство?
3. Гейм-дизайн как часть современного искусства. Гейм-дизайнер как новый тип творческой личности. Биографии известных разработчиков игр и гейм-дизайнеров на выбор учащихся - Дж. Кармак, Дж. Ромеро, У. Спектор, К. Левин, Д. Вавра, Т. Говард, Х. Кодзима, Н. Дыбовский, С. Григорович, Д. Гусаров и др.
4. Стилистические и жанровые особенности создания компьютерной игры: концепт-арт и его значение.
5. Стилистические и жанровые особенности создания компьютерной игры: понятие "сеттинг", его особенности и значение.

**Тема 5. Тема 5. Компьютерные игры как часть современной индустрии развлечений: Индустрия развлекательной деятельности: основные понятия и категории Game-development и высокие технологии: компьютерная игра как показатель технического прогресса Выставки игровой индустрии и их значение для современного общества Краутфандинг как социальный и экономический феномен XXI века Киберспорт как социально-экономический и культурный феномен XXI века.**

1. Индустрия развлекательной деятельности: общая характеристика и основные понятия.
2. Game-development: разработка компьютерной игры как элемент технического прогресса.
3. Выставки игровой индустрии и их значение для современного общества.
4. Краутфандинг как социально-экономический феномен XXI века.
5. Киберспорт как социально-экономический и культурный феномен XXI века.

**Тема 6. Тема 6. Компьютерные игры как инструмент формирования социокультурной среды: Игровое сообщество и его основные характеристики Основные проблемы современного игрового сообщества Инфлюенсинг и инфлюенсеры ? новое слово в формировании общественного мнения Компьютерные игры и историко-культурная память: проблема исторической достоверности Компьютерные игры и историко-культурная память: "альтернативная история" как отдельный жанр в игровой индустрии Компьютерные игры и историко-культурная память: историческая реконструкция как отдельный жанр в игровой индустрии.**

1. Понятие "игровое сообщество", его основные характеристики.
2. Понятия "инфлюенсинг" и "инфлюенсеры". Новые способы в формировании общественного мнения.

3. Основные проблемы современного игрового сообщества. Понятие "токсичность" и его значение в современном обществе. Насилие в компьютерных играх. Игровая зависимость.
4. Компьютерные игры и проблема исторической достоверности. Примеры из области компьютерных игр - на выбор учащихся: серия игр Company of Heroes, серия игр Total War, серия игр Civilization и др.
5. Компьютерные игры и "альтернативная история" как отдельный жанр в индустрии. Примеры из области компьютерных игр - на выбор учащихся: серия игр Metal Gear, серия игр Wolfenstein, серия игр Command & Conquer: Red Alert и др.
6. Историческая реконструкция как отдельный жанр в игровой индустрии. Примеры из области компьютерных игр - на выбор учащихся: Kingdom Come: Deliverance, Mordhau, Chivalry, серия игр Age of Empires и др.

#### **5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)**

Самостоятельная работа обучающихся выполняется по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия. Самостоятельная работа подразделяется на самостоятельную работу на аудиторных занятиях и на внеаудиторную самостоятельную работу. Самостоятельная работа обучающихся включает как полностью самостоятельное освоение отдельных тем (разделов) дисциплины, так и проработку тем (разделов), осваиваемых во время аудиторной работы. Во время самостоятельной работы обучающиеся читают и конспектируют учебную, научную и справочную литературу, выполняют задания, направленные на закрепление знаний и отработку умений и навыков, готовятся к текущему и промежуточному контролю по дисциплине.

Организация самостоятельной работы обучающихся регламентируется нормативными документами, учебно-методической литературой и электронными образовательными ресурсами, включая:

Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования - программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры (утвержден приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 6 апреля 2021 года №245)

Письмо Министерства образования Российской Федерации №14-55-99бин/15 от 27 ноября 2002 г. "Об активизации самостоятельной работы студентов высших учебных заведений"

Устав федерального государственного автономного образовательного учреждения "Казанский (Приволжский) федеральный университет"

Правила внутреннего распорядка федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего профессионального образования "Казанский (Приволжский) федеральный университет"

Локальные нормативные акты Казанского (Приволжского) федерального университета

#### **6. Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю)**

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) включает оценочные материалы, направленные на проверку освоения компетенций, в том числе знаний, умений и навыков. Фонд оценочных средств включает оценочные средства текущего контроля и оценочные средства промежуточной аттестации.

В фонде оценочных средств содержится следующая информация:

- соответствие компетенций планируемому результату обучения по дисциплине (модулю);
- критерии оценивания сформированности компетенций;
- механизм формирования оценки по дисциплине (модулю);
- описание порядка применения и процедуры оценивания для каждого оценочного средства;
- критерии оценивания для каждого оценочного средства;
- содержание оценочных средств, включая требования, предъявляемые к действиям обучающихся, демонстрируемым результатам, задания различных типов.

Фонд оценочных средств по дисциплине находится в Приложении 1 к программе дисциплины (модулю).

#### **7. Перечень литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)**

Освоение дисциплины (модуля) предполагает изучение основной и дополнительной учебной литературы. Литература может быть доступна обучающимся в одном из двух вариантов (либо в обоих из них):

- в электронном виде - через электронные библиотечные системы на основании заключенных КФУ договоров с правообладателями;
- в печатном виде - в Научной библиотеке им. Н.И. Лобачевского. Обучающиеся получают учебную литературу на абонементе по читательским билетам в соответствии с правилами пользования Научной библиотекой.

Электронные издания доступны дистанционно из любой точки при введении обучающимся своего логина и пароля от личного кабинета в системе "Электронный университет". При использовании печатных изданий библиотечный фонд должен быть укомплектован ими из расчета не менее 0,5 экземпляра (для обучающихся по ФГОС 3++ - не менее 0,25 экземпляра) каждого из изданий основной литературы и не менее 0,25 экземпляра дополнительной литературы на каждого обучающегося из числа лиц, одновременно осваивающих данную дисциплину.

Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля), находится в Приложении 2 к рабочей программе дисциплины. Он подлежит обновлению при изменении условий договоров КФУ с правообладателями электронных изданий и при изменении комплектования фондов Научной библиотеки КФУ.

**8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины (модуля)**

Интернет-журнал об исторической науке и обществе - <http://gefter.ru/>

Материалы на тему исторической памяти - <https://postnauka.ru/themes/istoricheskaya-pamyat>

Научно-популярный проект Международного Мемориала об истории двадцатого века и культуре исторической памяти - <https://urokiistorii.ru/>

Пост наука - сайт о современной фундаментальной науке и ученых, которые ее создают - <https://postnauka.ru/>

Статьи Яна и Алейды Ассман - <https://urokiistorii.ru/article/51658>

**9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)**

Вид работ	Методические рекомендации
лекции	Во время лекций студенты должны сосредоточить внимание на её содержании. Основные положения лекции, отдельные важные факты, исторические даты, имена, выводы из рассматриваемых вопросов необходимо записывать. Конспектирование предлагаемого преподавателем материала вырабатывает у студентов навыки самостоятельного отбора и анализа необходимой для них исторической информации, умение более сжато и чётко записывать услышанное. Лекции могут служить необходимым вспомогательным материалом не только в процессе подготовки к экзаменам, но и при написании самостоятельных творческих работ студентов: сообщений, рефератов и т.д.
практические занятия	Подготовку к практическому (семинарскому) занятию следует вести в следующем порядке: 1) Рассмотреть план семинара, список рекомендованной литературы, темы докладов и рефератов, вопросы, предложенные для дискуссий. 2) Прочитать конспект лекции по теме семинарского занятия, отмечая карандашом материал, необходимый для освоения поставленных вопросов, либо самостоятельно составить конспект по теме семинара, используя рекомендованную литературу. 3) Изучить рекомендованную к каждой теме литературу. Исторические источники и литература - это надежная основа достоверных исторических знаний. Анализ и оценка событий и процессов прошлого, данные в трудах многих поколений историков, знакомство с разнообразными концептуальными подходами учёных и историческими дискуссиями помогают выработать собственное понимание сущности и значения исторических явлений.



Вид работ	Методические рекомендации
самостоятельная работа	<p>Самостоятельная работа студентов по дисциплине проводится с целью:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- систематизации и закрепления полученных теоретических знаний и практических умений по дисциплине;</li> <li>- формирования умений использовать полученные знания в новых условиях;</li> <li>- развития познавательных и творческих способностей;</li> <li>- формирования самостоятельности мышления, способности к саморазвитию, самореализации.</li> </ul> <p>В учебном процессе выделяют два вида самостоятельной работы - аудиторную, которая выполняется под руководством преподавателя, и внеаудиторную, которая выполняется по заданию преподавателя, но без его непосредственного участия в определенные сроки и с последующей проверкой результатов на занятиях.</p> <p>Виды заданий для внеаудиторной самостоятельной работы студента по данной дисциплине:</p> <p>для овладения знаниями:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- чтение текста (учебной, дополнительной литературы);</li> <li>- работа со словарем;</li> <li>- использование учебной литературы, компьютерной техники и Интернета.</li> </ul> <p>для закрепления и систематизации знаний:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ответы на контрольные вопросы;</li> <li>- подготовка домашнего задания</li> </ul> <p>Перед выполнением обучающимися внеаудиторной самостоятельной работы преподаватель проводит инструктаж по выполнению заданий, которые включают цель задания, его содержание, сроки выполнения, объем работы, основные требования к результатам работы, критерии оценки результатов внеаудиторной самостоятельной работы.</p> <p>В качестве форм контроля внеаудиторной самостоятельной работы обучающихся используется тестирование и контрольные работы.</p>
зачет	<p>Рекомендации по подготовке к зачету.</p> <p>Изучение дисциплины завершается сдачей зачета. Зачет является формой итогового контроля знаний и умений, полученных на лекциях, семинарских, практических занятиях и в процессе самостоятельной работы.</p> <p>В период подготовки студенты вновь обращаются к пройденному учебному материалу. При этом они не только скрепляют полученные знания, но и получают новые. Подготовка студента к зачету включает в себя три этапа:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- самостоятельная работа в течение семестра;</li> <li>- актуализация знаний по темам курса;</li> <li>- подготовка к ответу на конкретные вопросы из списка вопросов к зачету.</li> </ul> <p>Литература для подготовки к зачету рекомендуется преподавателем либо указана в учебно-методическом комплексе. Для полноты учебной информации и ее сравнения лучше использовать не менее двух учебников.</p> <p>Студент вправе сам придерживаться любой из представленных в учебниках точек зрения по спорной проблеме (в том числе отличной от преподавателя), но при условии достаточной научной аргументации. Основным источником подготовки является конспект лекций, где учебный материал дается в систематизированном виде, основные положения его детализируются, подкрепляются современными фактами и информацией, которые в силу новизны не вошли в опубликованные печатные источники.</p> <p>В ходе подготовки к зачету студентам необходимо обращать внимание не только на уровень запоминания, но и на степень понимания излагаемых проблем.</p> <p>По окончании ответа экзаменатор может задать студенту дополнительные и уточняющие вопросы. На подготовку к ответу по вопросам билета студенту дается 30 минут с момента получения им билета.</p> <p>Положительным также будет стремление студента изложить различные точки зрения на рассматриваемую проблему, выразить свое отношение к ней, применить теоретические знания по современным проблемам дисциплины.</p>

**10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)**

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем, представлен в Приложении 3 к рабочей программе дисциплины (модуля).

**11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)**

Материально-техническое обеспечение образовательного процесса по дисциплине (модулю) включает в себя следующие компоненты:

Помещения для самостоятельной работы обучающихся, укомплектованные специализированной мебелью (столы и стулья) и оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду КФУ.

Учебные аудитории для контактной работы с преподавателем, укомплектованные специализированной мебелью (столы и стулья).

Компьютер и принтер для распечатки раздаточных материалов.

Мультимедийная аудитория.

## **12. Средства адаптации преподавания дисциплины к потребностям обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья**

При необходимости в образовательном процессе применяются следующие методы и технологии, облегчающие восприятие информации обучающимися инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья:

- создание текстовой версии любого нетекстового контента для его возможного преобразования в альтернативные формы, удобные для различных пользователей;
- создание контента, который можно представить в различных видах без потери данных или структуры, предусмотреть возможность масштабирования текста и изображений без потери качества, предусмотреть доступность управления контентом с клавиатуры;
- создание возможностей для обучающихся воспринимать одну и ту же информацию из разных источников - например, так, чтобы лица с нарушениями слуха получали информацию визуально, с нарушениями зрения - аудиально;
- применение программных средств, обеспечивающих возможность освоения навыков и умений, формируемых дисциплиной, за счёт альтернативных способов, в том числе виртуальных лабораторий и симуляционных технологий;
- применение дистанционных образовательных технологий для передачи информации, организации различных форм интерактивной контактной работы обучающегося с преподавателем, в том числе вебинаров, которые могут быть использованы для проведения виртуальных лекций с возможностью взаимодействия всех участников дистанционного обучения, проведения семинаров, выступления с докладами и защиты выполненных работ, проведения тренингов, организации коллективной работы;
- применение дистанционных образовательных технологий для организации форм текущего и промежуточного контроля;
- увеличение продолжительности сдачи обучающимся инвалидом или лицом с ограниченными возможностями здоровья форм промежуточной аттестации по отношению к установленной продолжительности их сдачи:
- продолжительности сдачи зачёта или экзамена, проводимого в письменной форме, - не более чем на 90 минут;
- продолжительности подготовки обучающегося к ответу на зачёте или экзамене, проводимом в устной форме, - не более чем на 20 минут;
- продолжительности выступления обучающегося при защите курсовой работы - не более чем на 15 минут.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО и учебным планом по направлению 46.04.01 "История" и магистерской программе "Публичная история".

Приложение 2  
к рабочей программе дисциплины (модуля)  
Б1.В.ДВ.01.01 История в игровом пространстве: компьютерные  
игры

**Перечень литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)**

Направление подготовки: 46.04.01 - История  
Профиль подготовки: Публичная история  
Квалификация выпускника: магистр  
Форма обучения: очное  
Язык обучения: русский  
Год начала обучения по образовательной программе: 2023

**Основная литература:**

- 1) Никонов В.А., Современный мир и его истоки / Никонов В.А. - М.: Издательство Московского государственного университета, 2015. - 880 с. - ISBN 978-5-19-011045-6 - Текст : электронный // ЭБС 'Консультант студента': [сайт]. - URL: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785190110456.html> (дата обращения: 01.05.2023). - Режим доступа : по подписке. - Режим доступа : по подписке.
- 2) Казаков, Е. Ф. Homo nudes : монография / Е.Ф. Казаков. - Москва : ИНФРА-М, 2020. - 242 с. - ISBN 978-5-16-106274-6. - Текст : электронный. - URL: <https://new.znaniium.com/catalog/product/1045719> (дата обращения: 01.05.2023) - Режим доступа : по подписке.
- 3) Федорова, Л. И. Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем : монография / Л.И. Федорова. - Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2023. - 136 с. - (Научная мысль). - ISBN 978-5-00091-749-7. - Текст : электронный. - URL: <https://znaniium.com/catalog/product/1915663> (дата обращения: 01.05.2023). - Режим доступа: по подписке.

**Дополнительная литература:**

- 4) Габриелян, О. А. Философия истории: учебник / науч. ред. проф. И.И. Кальной. - 2-е изд., перераб и доп. - Москва : Вузовский учебник: ИНФРА-М, 2019. - 388 с. - ISBN 978-5-16-102381-5. - Текст : электронный. - URL: <https://new.znaniium.com/catalog/product/1020233> (дата обращения: 15.05.2020) - Режим доступа : по подписке.
- 5) Оришев, А. Б. История и философия науки : учебное пособие / А.Б. Оришев, К.И. Ромашкин, А.А. Мамедов. - Москва : РИОР : ИНФРА-М, 2019. - 206 с. - (Высшее образование). - ISBN 978-5-16-105264-8. - Текст : электронный. - URL: <https://new.znaniium.com/catalog/product/1008977> (дата обращения: 15.05.2020) - Режим доступа : по подписке.
- 6) Козьякова, М. И. История культуры. Европейская культура от Античности до XX века: Россия и Запад: учебно-методическое пособие (синхронизация и важнейшие доминанты историографии, истории повседневности, истории религии, философии, литературы, изобразительных искусств, музыки и театра). - 2-е изд., доп. / М.И. Козьякова. - М.: Согласие, 2018. - 102 с. - ISBN 978-5-906709-98-1. - Текст : электронный. - URL: <https://new.znaniium.com/catalog/product/1020324> (дата обращения: 15.05.2020) - Режим доступа: по подписке.
- 7) Гаспарян, Д. Э. История социальной философии. Курс лекций: учебное пособие / Д.Э. Гаспарян; Национальный исследовательский университет 'Высшая школа экономики'. - Москва: Вузовский учебник: НИЦ Инфра-М, 2011. - 166 с. ISBN 978-5-9558-0237-4. - Текст : электронный. - URL: <https://new.znaniium.com/catalog/product/259328> (дата обращения: 15.05.2020) - Режим доступа : по подписке.
- 8) Мандель, Б. Р. Игрология. Феномен интеллектуальной игры в образовательном процессе: учебное пособие / Б. Р. Мандель. - Москва : Вузовский учебник: ИНФРА-М, 2013. - 226 с. - ISBN 978-5-9558-0299-2 (Вузовский учебник), 978-5-16-006523-6 (ИНФРА-М). - Текст : электронный. - URL: <https://new.znaniium.com/catalog/product/403675> (дата обращения: 01.05.2023) - Режим доступа : по подписке.

*Приложение 3*  
*к рабочей программе дисциплины (модуля)*  
*Б1.В.ДВ.01.01 История в игровом пространстве: компьютерные*  
*игры*

**Перечень информационных технологий, используемых для освоения дисциплины (модуля), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем**

Направление подготовки: 46.04.01 - История

Профиль подготовки: Публичная история

Квалификация выпускника: магистр

Форма обучения: очное

Язык обучения: русский

Год начала обучения по образовательной программе: 2023

Освоение дисциплины (модуля) предполагает использование следующего программного обеспечения и информационно-справочных систем:

Операционная система Microsoft Windows 7 Профессиональная или Windows XP (Volume License)

Пакет офисного программного обеспечения Microsoft Office 365 или Microsoft Office Professional plus 2010

Браузер Mozilla Firefox

Браузер Google Chrome

Adobe Reader XI или Adobe Acrobat Reader DC

Kaspersky Endpoint Security для Windows

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "ZNANIUM.COM", доступ к которой предоставлен обучающимся. ЭБС "ZNANIUM.COM" содержит произведения крупнейших российских учёных, руководителей государственных органов, преподавателей ведущих вузов страны, высококвалифицированных специалистов в различных сферах бизнеса. Фонд библиотеки сформирован с учетом всех изменений образовательных стандартов и включает учебники, учебные пособия, учебно-методические комплексы, монографии, авторефераты, диссертации, энциклопедии, словари и справочники, законодательно-нормативные документы, специальные периодические издания и издания, выпускаемые издательствами вузов. В настоящее время ЭБС ZNANIUM.COM соответствует всем требованиям федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования (ФГОС ВО) нового поколения.

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе Издательства "Лань", доступ к которой предоставлен обучающимся. ЭБС Издательства "Лань" включает в себя электронные версии книг издательства "Лань" и других ведущих издательств учебной литературы, а также электронные версии периодических изданий по естественным, техническим и гуманитарным наукам. ЭБС Издательства "Лань" обеспечивает доступ к научной, учебной литературе и научным периодическим изданиям по максимальному количеству профильных направлений с соблюдением всех авторских и смежных прав.

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "Консультант студента", доступ к которой предоставлен обучающимся. Многопрофильный образовательный ресурс "Консультант студента" является электронной библиотечной системой (ЭБС), предоставляющей доступ через сеть Интернет к учебной литературе и дополнительным материалам, приобретенным на основании прямых договоров с правообладателями. Полностью соответствует требованиям федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования к комплектованию библиотек, в том числе электронных, в части формирования фондов основной и дополнительной литературы.