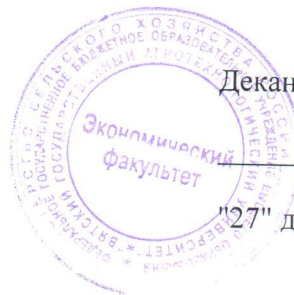


**Министерство сельского хозяйства Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
"Вятский государственный агротехнологический университет"**



УТВЕРЖДАЮ

Декан экономического факультета

Т.Б. Шиврина

"27" декабря 2021 г.

Применение компьютерных игр в профессиональном обучении рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	информационных технологий и статистики		
Учебный план	Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование Направленность (профиль) программы магистратуры профессионального образования в цифровой экономике"		
			"Педагог
Квалификация	Магистр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	4 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	144		
в том числе:			
аудиторные занятия	56		
самостоятельная работа	88		

Виды контроля в семестрах:
зачеты с оценкой 4

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)		4 (2.2)		Итого	
Неделя	12		6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	12	12			12	12
Лабораторные	20	20	24	24	44	44
В том числе инт.	20	20			20	20
Итого ауд.	32	32	24	24	56	56
Контактная	32	32	24	24	56	56
Сам. работа	40	40	48	48	88	88
Итого	72	72	72	72	144	144

Программу составил(и):

к.э.н., заведующий кафедрой, Козлова Лариса Алексеевна



Рецензент(ы):

к.э.н., доцент, Гришина Елена Николаевна



Рабочая программа дисциплины

Применение компьютерных игр в профессиональном обучении

разработана в соответствии с ФГОС:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - магистратура по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 126)

составлена на основании Учебного плана:

44.04.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы "Педагог профессионального образования в цифровой экономике"

одобренного и утвержденного Ученым советом университета от 27.12.2021 протокол № 12.

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена учебно-методической комиссией

экономического факультета

Протокол № 3/21 от "27" декабря 2021 г.



Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры

информационных технологий и статистики

Протокол № 6/21 от "27" декабря 2021 г.

Зав. кафедрой  к.э.н., доцент Козлова Лариса Алексеевна

2

•

,

•

,

•

,

•

1. ()	
1.1	

2.	
() :	1.
2.1	:
2.1.1	: , , , (-) :
2.2	: , ()
2.2.1	: ,
2.2.2	

3. , ()	
-3	,
-3.1	, ()
-3.2	- , , -
-3.3	, (), - , ,

3.1	:
3.1.1	,
3.2	:
3.2.1	
3.3	() ():
3.3.1	

4. ()							
	/ /	/		()		.	
	1.						
1.1	, / /	3	2	-3.1 -3.2 -3.3	1.2 1.1 2.1 2.2 2.3 1 2	0	
1.2	/ /	3	2	-3.1 -3.2 -3.3	1.2 1.1 2.1 2.2 2.3 1 2	0	
1.3	/ /	3	2	-3.1 -3.2 -3.3	1.2 1.1 2.1 2.2 2.3 1 2	0	
1.4	/ /	3	2	-3.1 -3.2 -3.3	1.2 1.1 2.1 2.2 2.3 1 2	0	
1.5	/ /	3	4	-3.1 -3.2 -3.3	1.2 1.1 2.1 2.2 2.3 1 2	0	

1.6	,	3	6	-3.1 -3.2 -3.3	1.2 1.1 2.1 2.2 2.3 1 2	6	
1.7	/ /	3	8	-3.1 -3.2 -3.3	1.2 1.1 2.1 2.2 2.3 1 2	8	
1.8	/ /	3	6	-3.1 -3.2 -3.3	1.2 1.1 2.1 2.2 2.3 1 2	6	
1.9	/ /	4	8	-3.1 -3.2 -3.3	1.2 1.1 2.1 2.2 2.3 1 2	0	
1.10	/ /	4	16	-3.1 -3.2 -3.3	1.2 1.1 2.1 2.2 2.3 1 2	0	
1.11	.	3	40	-3.1 -3.2 -3.3	1.2 1.1 2.1 2.2 2.3 3.1 3.2 1 2	0	
1.12	.	4	28	-3.1 -3.2 -3.3	1.2 1.1 2.1 2.2 2.3 3.1 3.2 1 2	0	
1.13	/ /	4	20	-3.1 -3.2 -3.3	1.2 1.1 2.1 2.2 2.3 3.1 3.2 1 2	0	
1.14	/ /	4	0	-3.1 -3.2 -3.3	1.2 1.1 2.1 2.2 2.3 3.1 3.2 1 2	0	

5.

1 2.

6.

-

()

6.1.

6.1.1.

	,		,
1.1	, . .	[]:	:
		: https://urait.ru/bcode/491336	, 2022
1.2	, . .	[]:	:
		: https://urait.ru/book/kompyuternye-tehnologii-obucheniya-452449	, 2020
6.1.2.			

	,		,
2.1	. . [.] ; . .	[]: : : https://urait.ru/bcode/490226	: , 2022
2.2	. . , . . , . . , . . ; . .	[]: : https://urait.ru/bcode/469772	: , 2021
2.3	, . .	[]: : https://urait.ru/bcode/489694	: , 2022
6.1.3.			
	,		,
3.1	, . „ , . .	:	: , 2010
3.2	.	[]: : - 44.04.01 : http://46.183.163.35/MarcWeb2/Default.asp	: , 2022
6.2. - " "			
1	[] . -	: http://elibrary.ru/defaultx.asp	
2] . - : https://digital.gov.ru/ru/ . - [
6.3.			
6.3.1			
6.3.1.1	Windows (Windows Vista Business AO NL, MS Win Prof 7 AO NL, Win Prof 7 AOL NL, Win Home Bas 7 AOL NL LGG, Win Starter 7 AO NL LGG, Win SL 8 AOL NL LGG, Win Prof 8 AOL NL, Win Home 10 All Languages Online Product Key License)		
6.3.1.2	Office (MS Office Prof Plus 2007 AO NL, MS Office Prof Plus 2010 AO NL, MS Office 2013 OL NL, MS OfficeStd 2016 RUS OLP NL Acdmc)		
6.3.1.3	Kaspersky Endpoint Security		
6.3.1.4	Free Commander 2009/02b		
6.3.1.5	Google Chrome 39/0/21/71/65		
6.3.1.6	Opera 26/0/1656/24		
6.3.1.7	Adobe Reader XI 11/0/09		
6.3.1.8			
6.3.1.9			
6.3.1.10	« « - : »		
6.3.1.11	.		
6.3.1.12			
6.3.1.13	« 2011» (11 GIS ToolKit)		
6.3.1.14	-		
6.3.1.15	-		
6.3.1.16	Minitab 16 Statistical Software Academic (demo)		
6.3.1.17	Project Expert 7. Tutorial		
6.3.1.18	DreamSpark		

7. - ()	
7.1	- 3 ' .

[illegible]

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

для проведения **промежуточной аттестации** по дисциплине

Применение компьютерных игр в профессиональном обучении

Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) программы бакалавриата «Педагог профессионального образования в цифровой экономике»

Квалификация магистр

1. Описание назначения и состава фонда оценочных средств

Настоящий фонд оценочных средств (ФОС) входит в состав рабочей программы дисциплины «Применение компьютерных игр в профессиональном обучении» и предназначен для оценки планируемых результатов обучения - сформированности индикаторов достижения компетенций и опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций (п.2) в процессе изучения данной дисциплины.

ФОС включает в себя оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации в форме зачета с оценкой.

ФОС разработан на основании:

- Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - магистратура по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 126);
- основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование направленности (профилю) программы магистратуры «Педагог профессионального образования в цифровой экономике»;
- Положения «О формировании фонда оценочных средств для промежуточной и итоговой аттестации обучающихся по образовательным программам высшего образования».

2. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

- Способен обеспечить преподавание по программам профессионального образования, ориентированным на соответствующий уровень квалификации (ПК-3).

Код формируемой компетенции	Этапы формирования компетенции в процессе освоения образовательной программы		
	Начальный этап	Основной этап	Заключительный этап
ПК-3	<ul style="list-style-type: none">Философские проблемы современностиИскусственный интеллект и робототехника в профессиональном образовании	<ul style="list-style-type: none">Проектирование программ профессионального образования в сфере АПК в цифровой экономикеПроектирование современной образовательной среды в профессиональном образовании в сфере АПКПрименение компьютерных игр в профессиональном обученииИнтерактивные технологии в профессиональной подготовкеИнклюзивное образование в системе профессионального образованияСистемное моделирование в профессиональном образовании в сфере АПК	<ul style="list-style-type: none">Подготовка к государственной итоговой аттестацииПроизводственная практика: педагогическая

3. Планируемые результаты освоения образовательной программы по дисциплине, выраженные через компетенции и индикаторы их достижений, описание шкал оценивания

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения формируемой компетенции		Наименование контролируемых разделов и тем	Наименование оценочного средства промежуточной аттестации
ПК-3. Способен обеспечить преподавание по программам профессионального образования, ориентированным на соответствующий уровень квалификации	ПК-3.1	Осуществляет преподавание учебных курсов, дисциплин (модулей) или проведение отдельных видов занятий по программам профессионального образования, ориентированным на соответствующий уровень квалификации	Раздел 4 рабочей программы дисциплины	Тестовые вопросы к зачету с оценкой по дисциплине
	ПК-3.2	Организует научно-исследовательскую, проектную, учеб-		

		но-профессиональную и иную деятельность обучающихся по программам профессионального образования, ориентированным на соответствующий уровень квалификации		
	ПК-3.3	Осуществляет профессиональную поддержку специалистов, участвующих в реализации курируемых учебных курсов, дисциплин (модулей), организации учебно-профессиональной, исследовательской, проектной и иной деятельности обучающихся по программам профессионального образования, ориентированным на соответствующий уровень квалификации		

Для оценки сформированности соответствующих компетенций по дисциплине «Применение компьютерных игр в профессиональном обучении» при проведении промежуточной аттестации в форме зачета с оценкой применяется следующая шкала оценивания:

№	Критерии оценивания	Шкала оценивания			
		неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
		Описание показателя			
1	Уровень усвоения обучающимися теоретических знаний и умение использовать их для решения профессиональных задач	Низкий уровень усвоения материала. Продемонстрировано незнание значительной части программного материала. Обучающийся ответил правильно менее чем на 70% тестовых заданий	Представлены знания только основного материала, но не усвоены его деталей. Обучающийся ответил правильно от 70 до 75% тестовых заданий	Твердое знание материала. Обучающийся ответил правильно от 76 до 85% тестовых заданий	Высокий уровень усвоения материала, продемонстрировано умение тесно увязывать теорию с практикой. Обучающийся ответил правильно более чем на 86% тестовых заданий
2	Логичность, обоснованность, четкость ответа на вопросы	Существенные ошибки, нет ответов на дополнительные уточняющие вопросы	Неточности в ответах, недостаточно правильные формулировки, нарушения логической последовательности в изложении программного материала.	Грамотное и по существу изложение теоретического материала, не допуская существенных неточностей в ответе на вопрос	Исчерпывающе последовательно, четко и логически стройно излагается теоретический материал
3	Работа в течение семестра, наличие задолженности по текущему контролю успеваемости.	Имеются многочисленные пропуски занятий, задолженность по текущему контролю знаний	Имеются пропуски занятий, частичная задолженность по текущему контролю знаний	Активная, Задолженность отсутствует	Активная, Задолженность отсутствует

4. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

**Тестовые задания
по дисциплине «Применение компьютерных игр в профессиональном обучении»
для промежуточной аттестации в форме зачета с оценкой**

- _____ — технология ведения переговоров один на один в синхронном режиме. (ПК-3)
- _____ — технология передачи по сети файлов произвольного формата. (ПК-3)

3. _____ включает определение ролей участников процесса, характеристик решаемых задач, целей и используемых ресурсов.(ПК-3)
4. _____графические изображения могут быть представлены при помощи векторной графики и растровых картинок.(ПК-3)
5. _____задачи решаются по заданной в словесной форме программе выполнения всех элементарных шагов с указанием условий их применения.(ПК-3)
6. _____игры — игры, в которых создаются ситуации, характеризующиеся включением изучаемого в необычный игровой контекст.(ПК-3)
7. _____игры — игры, представляющие собой имитационное моделирование реальных механизмов и процессов.(ПК-3)
8. _____игры — игры, предусматривающие организацию коллективной исследовательской деятельности на основе проблемных ситуаций и взаимодействия всех субъектов обучения в процессе анализа ситуаций.(ПК-3)
9. _____игры — игры, характеризующиеся наличием задачи или проблемы и распределением ролей между участниками ее решения.(ПК-3)
10. _____компьютер — универсальная ЭВМ большой мощности (mainframe),используемая одновременно многими пользователями, работающими на терминалах, подключенных к ней.(ПК-3)
11. _____методы — методы, с помощью которых студенты получают учебную информацию в готовом виде: в изложении преподавателя, диктора, в результате самостоятельного чтения учебника, учебного пособия или посредством обучающей программы.(ПК-3)
12. _____обучающая система — технология, особенностями которой являются моделирование процесса обучения, использование динамически развивающейся базы знаний; автоматический подбор рациональной стратегии обучения для каждого обучаемого, автоматизированный учет новой информации, поступающей в базу данных.(ПК-3)
13. _____операционной системы — резидентная программа, облегчающая взаимодействие пользователя с вычислительной системой.(ПК-3)
14. _____оценивание используется в тех случаях, когда необходимо ранжировать достижения в выбранной группе обучаемых, определяя количество достигнувших определенного балла в течение некоторого времени.(ПК-3)

**Вопросы для подготовки к зачету с оценкой по дисциплине
«Применение компьютерных игр в профессиональном обучении»**

1. Сущность геймификации (определение, отличие от Игры и игрушки).
2. Геймификация. Неигровые контексты для геймификации.
3. Критика геймификации и наиболее известные кейсы.
4. Геймификация и системный подход: от экологии к образованию.
5. Внешняя и внутренняя геймификация.
6. Геймификация с целью изменения поведения. Проект The Fun Theory. Обучение как способ изменить поведение.
7. Системы оценивания результативности учебной деятельности на основе геймификации.
8. Понятие активного статуса игрока, роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей геймификации.
9. Структурный подход: пирамида геймификации: элементы ,динамики, механики.
10. Шестиэтапная схема геймификации: цели геймификации, их отличие от целей игры как таковой.
11. Поиск и формулировка целей для геймификации, их обоснование.
12. Характеристика наиболее предпочтительного типа поведения в геймификации.

13. Критерии поиска и описания целевых участников.
14. Элементы игр и способы игрового дизайна.
15. Способы вовлечения, цикличность действий игроков в образовательном процессе.
16. Системный подход в геймификации: возможность достижения целей разными способами.
17. Геймификация как способ создания и поддержания мотивации
18. Характеристика подходов к созданию мотивации (бихевиоризм, когнитивизм, теория самоопределения) и их влияние на практику геймификации
19. Внешняя и внутренняя мотивация, предпочтительность внутренней мотивации
20. Факторы влияния на учебную мотивацию
21. Сущность критического подхода к геймификации
22. Правовые аспекты геймификации
23. Способы преодоления коммуникативных барьеров в игре.

5. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания сформированности индикаторов достижения компетенций и опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.

Процедура оценивания сформированности индикаторов достижения компетенций при проведении промежуточной аттестации по дисциплине «Применение компьютерных игр в профессиональном обучении» проводится в форме зачета с оценкой.

Порядок организации и проведения промежуточной аттестации обучающегося, форма проведения, процедура сдачи зачета с оценкой, сроки и иные вопросы определены Положением о порядке организации и проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся.

Процедура оценивания сформированности индикаторов достижения компетенций при проведении зачета с оценкой проводится путем письменного или компьютерного тестирования обучающихся и (или) устного ответа на вопросы к зачету с оценкой:

- обучающемуся выдается вариант письменного или компьютерного теста;
 - в определенное время (в среднем 1 минута на 1 тестовое задание) обучающийся отвечает на 25 вопросов теста, в котором представлены все изучаемые темы дисциплины;
- по результатам тестирования выставляется оценка, согласно установленной шкалы оценивания.

Для подготовки к зачету с оценкой рекомендуется использовать лекционный и практический материал по дисциплине, литературные источники, а также электронными ресурсами.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

для проведения текущего контроля успеваемости по дисциплине

Применение компьютерных игр в профессиональном обучении

Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) программы бакалавриата «Педагог профессионального образования в цифровой экономике»

Квалификация магистр

1. Описание назначения и состава фонда оценочных средств

Настоящий фонд оценочных средств (ФОС) входит в состав рабочей программы дисциплины «Применение компьютерных игр в профессиональном обучении» и предназначен для оценки планируемых результатов обучения - сформированности индикаторов достижения компетенций и опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения дисциплины.

2. Перечень компетенций, формируемых при изучении дисциплины

- Способен обеспечить преподавание по программам профессионального образования, ориентированным на соответствующий уровень квалификации (ПК-3).

3. Банк оценочных средств

Для оценки сформированности индикаторов достижения компетенций и опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения дисциплины «Применение компьютерных игр в профессиональном обучении» используются следующие оценочные средства:

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения формируемой компетенции		Критерии оценивания	Наименование контролируемых разделов и тем	Наименование оценочного средства текущей аттестации
ПК-3. Способен обеспечить преподавание по программам профессионального образования, ориентированным на соответствующий уровень квалификации	ПК-3.1	Осуществляет преподавание учебных курсов, дисциплин (модулей) или проведение отдельных видов занятий по программам профессионального образования, ориентированным на соответствующий уровень квалификации	<ul style="list-style-type: none">- Полнота знаний контролируемого материала- Логичность, обоснованность, четкость ответа на вопросы	Раздел 4 рабочей программы дисциплины.	Тестовые задания
	ПК-3.2	Организует научно-исследовательскую, проектную, учебно-профессиональную и иную деятельность обучающихся по программам профессионального образования, ориентированным на соответствующий уровень квалификации			
	ПК-3.3	Осуществляет профессиональную поддержку специалистов, участвующих в реализации курируемых учебных курсов, дисциплин (модулей), организации учебно-профессиональной, исследовательской, проектной и иной деятельности обучающихся по программам профессионального образования, ориентированным на соответствующий уровень квалификации			

Тестовые задания

для проведения текущего контроля знаний по дисциплине

«Применение компьютерных игр в профессиональном обучении»

Текущий контроль в форме тестовых заданий предназначен для определения уровня оценки сформированности индикаторов достижения компетенций и опыта деятельности в процессе изучения дисциплины обучающимися очной формы обучения.

Результаты текущего контроля оцениваются посредством шкалы:

Шкала оценивания	Показатели оценивания
Не зачтено	Низкий уровень знаний практического контролируемого материала. Продemonстрировано незнание значительной части учебного материала. Выполнение не более 50% типовых заданий
Зачтено	Достаточный уровень знаний практического контролируемого материала. Продemonстрированы знания основной части учебного материала. Выполнение 50 и более % типовых заданий

Типовые тестовые задания

1. ____— асинхронная коммуникационная среда, используемая для сотрудничества обучающихся и преподавателей, являющаяся структурированным форумом, на котором можно в письменном виде изложить свое мнение, задать вопрос и прочитать реплики других участников.
2. ____— компьютерное представление текста, в котором автоматически поддерживаются смысловые связи между выделенными понятиями, терминами или разделами.
3. ____— международная организация по стандартам.
4. ____— международная электротехническая комиссия.
5. ____— набор услуг сети ЭВМ по пересылке сообщений между ее пользователями.
6. ____— особые узкоспециализированные программы, позволяющие создать на компьютере специальную среду, предназначенную для исследования некоторой проблемы.
7. ____— последовательность операций при выполнении программы или ее части вместе с используемыми данными.
8. ____— процедура подготовки информации для отображения на графическом устройстве.
9. ____— средство указания смысловой связи фрагмента одного документа с другим документом или его фрагментом.
10. ____— стандарт, используемый для записи синхронизированных видеоизображения и звукового сопровождения на CD-ROM при максимальной скорости считывания около 1,5 Мбит/с.
11. ____— стандарт, предназначенный для обработки видеоизображения, соизмеримого по качеству с телевизионным, при пропускной способности системы передачи данных 3-15 Мбит/с.
12. ____— технология ведения переговоров в реальном масштабе времени, дающая возможность разговаривать с другими людьми по сети в режиме прямого диалога.

Методические материалы, определяющие процедуру оценивания

Процедура оценивания сформированности индикаторов достижения компетенций и опыта деятельности в процессе изучения дисциплины при проведении текущего контроля знаний проводится путем выполнения заданий теста на практических занятиях. Тестирование проводится после изучения соответствующей темы дисциплины. При подготовке к тестированию обучающимся рекомендуется использовать материал по дисциплине. Обучающемуся выдается вариант письменного или компьютерного теста (система Moodle). Оценка проводится посредством интегральной (целостной) двухуровневой шкалы.

ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
Применение компьютерных игр в профессиональном обучении

Наименование специальных помещений	Оснащенность специальных помещений
учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа	<p>Д127 - Доска, рабочее место преподавателя, комплект столов и стульев для обучающихся, комплект мультимедийного оборудования с экраном, 15 персональных компьютеров</p> <p>Список ПО: Windows, MicrosoftOffice, KasperskyAntivirus, KasperskyEndpointSecurity, Гарант Аэро, Консультант Плюс, Программный комплекс «Компьютерная деловая игра «БИЗНЕС-КУРС: Корпорация Плюс. Версия 4», KonSiSWOT – Analysis, KonSiAnketter, Галактика Экспресс 8.1 Демо, 1С Предприятие 7.7, 8.3 с конфигурациями и свободно распространяемое программное обеспечение</p> <p>Д115 - Рабочее место преподавателя, комплект столов и стульев для обучающихся, доска белая магнитная, 3 компьютера, комплект мультимедийного оборудования с экраном, муляж кассы банка, 2 телевизора, 2 рабочих места операциониста банка.</p> <p>Список ПО: Windows, MicrosoftOffice, KasperskyAntivirus и свободно распространяемое программное обеспечение</p>
учебные аудитории для проведения занятий семинарского типа	<p>Д116 - Доска, рабочее место преподавателя, комплект столов и стульев для обучающихся, комплект мультимедийного оборудования с экраном, 10 персональных компьютеров, принтер.</p> <p>Список ПО: Windows, MicrosoftOffice, KasperskyAntivirus, Directum, Гарант Аэро, Консультант Плюс, Программный комплекс «Компьютерная деловая игра «БИЗНЕС-КУРС: Корпорация Плюс. Версия 4», KonSiSWOT – Analysis, KonSiAnketter, KonSi Сегментирование и рынки, 1С Предприятие 7.7, 8.3 с конфигурациями и свободно распространяемое программное обеспечение</p> <p>Д127 - Доска, рабочее место преподавателя, комплект столов и стульев для обучающихся, комплект мультимедийного оборудования с экраном, 15 персональных компьютеров</p> <p>Список ПО: Windows, MicrosoftOffice, KasperskyAntivirus, KasperskyEndpointSecurity, Гарант Аэро, Консультант Плюс, Программный комплекс «Компьютерная деловая игра «БИЗНЕС-КУРС: Корпорация Плюс. Версия 4», KonSiSWOT – Analysis, KonSiAnketter, KonSi Сегментирование и рынки, 1С Предприятие 7.7, 8.3 с конфигурациями и свободно распространяемое программное обеспечение</p>
Лаборатория прикладных информационных технологий в профессиональной деятельности	<p>Д116 - Доска, рабочее место преподавателя, комплект столов и стульев для обучающихся, комплект мультимедийного оборудования с экраном, 10 персональных компьютеров, принтер.</p> <p>Список ПО: Windows, MicrosoftOffice, KasperskyAntivirus, Directum, Гарант Аэро, Консультант Плюс, Программный комплекс «Компьютерная деловая игра «БИЗНЕС-КУРС: Корпорация Плюс. Версия 4», KonSiSWOT – Analysis, KonSiAnketter, KonSi Сегментирование и рынки, 1С Предприятие 7.7, 8.3 с конфигурациями и свободно распространяемое программное обеспечение</p>
помещение для самостоятельной работы	<p>Б202 Рабочее место администратора, компьютерная мебель, компьютер администратора, 11 персональных компьютеров, 3 принтера, видеоувеличитель.</p> <p>Список ПО: Windows, MicrosoftOffice, KasperskyAntivirus и свободно распространяемое программное обеспечение</p> <p>С возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации</p>
учебные аудитории для групповых и индивидуальных консультаций	<p>Д116 - Доска, рабочее место преподавателя, комплект столов и стульев для обучающихся, комплект мультимедийного оборудования с экраном, 10 персональных компьютеров, принтер.</p> <p>Список ПО: Windows, MicrosoftOffice, KasperskyAntivirus, Directum, Гарант Аэро, Консультант Плюс, Программный комплекс «Компьютерная деловая игра «БИЗНЕС-КУРС: Корпорация Плюс. Версия 4», KonSiSWOT – Analysis, KonSiAnketter, KonSi Сегментирование и рынки, 1С Предприятие 7.7, 8.3 с конфигурациями и свободно распространяемое программное обеспечение</p> <p>Д127 - Доска, рабочее место преподавателя, комплект столов и стульев для обучающихся, комплект мультимедийного оборудования с экраном, 15 персон-</p>

	<p>нальных компьютеров</p> <p>Список ПО: Windows, MicrosoftOffice, KasperskyAntivirus, KasperskyEndpointSecurity, Гарант Аэро, Консультант Плюс, Программный комплекс «Компьютерная деловая игра «БИЗНЕС-КУРС: Корпорация Плюс. Версия 4», KonSiSWOT – Analysis, KonSiAnketter, Галактика Экспресс 8.1 Демо, 1С Предприятие 7.7, 8.3 с конфигурациями и свободно распространяемое программное обеспечение</p>
учебные аудитории для текущего контроля и промежуточной аттестации	<p>Д116 - Доска, рабочее место преподавателя, комплект столов и стульев для обучающихся, комплект мультимедийного оборудования с экраном, 10 персональных компьютеров, принтер.</p> <p>Список ПО: Windows, MicrosoftOffice, KasperskyAntivirus, Directum, Гарант Аэро, Консультант Плюс, Программный комплекс «Компьютерная деловая игра «БИЗНЕС-КУРС: Корпорация Плюс. Версия 4», KonSiSWOT – Analysis, KonSiAnketter, KonSi Сегментирование и рынки, 1С Предприятие 7.7, 8.3 с конфигурациями и свободно распространяемое программное обеспечение</p> <p>Д127 - Доска, рабочее место преподавателя, комплект столов и стульев для обучающихся, комплект мультимедийного оборудования с экраном, 15 персональных компьютеров</p> <p>Список ПО: Windows, MicrosoftOffice, KasperskyAntivirus, KasperskyEndpointSecurity, Гарант Аэро, Консультант Плюс, Программный комплекс «Компьютерная деловая игра «БИЗНЕС-КУРС: Корпорация Плюс. Версия 4», KonSiSWOT – Analysis, KonSiAnketter, Галактика Экспресс 8.1 Демо, 1С Предприятие 7.7, 8.3 с конфигурациями и свободно распространяемое программное обеспечение</p>
Помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования	<p>Д128 - 3 рабочих места, 2 персональных компьютера, принтер, 2 пылесоса, фотоаппарат, мультиметр, 2 паяльника, комплект ручного инструмента, 4 телефонных аппарата</p> <p>Список ПО: Windows, MicrosoftOffice, KasperskyAntivirus и свободно распространяемое программное обеспечение</p>

Перечень
периодических изданий, рекомендуемый по дисциплине
Применение компьютерных игр в профессиональном обучении

Наименование	Наличие доступа
Вестник Армавирского государственного педагогического университета [Текст]: периодическое издание / учредитель: Армавирский государственный педагогический университет	https://www.elibrary.ru/title_about_new.asp?id=69302
Вестник Челябинского государственного педагогического университета [Текст]: периодическое издание/ учредитель: Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет	https://www.elibrary.ru/title_about_new.asp?id=8569
Вестник Томского государственного педагогического университета [Текст]: периодическое издание / учредитель: Томский государственный педагогический университет	https://www.elibrary.ru/title_about_new.asp?id=8558