

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Кандрашина Елена Александровна

Должность: И.о. ректора ФГАОУ ВО «Самарский государственный экономический университет»

Дата подписания: 16.12.2021 09:57:12

Уникальный программный код:

2db64eb9605ce27edd3b8e8fdd32c70e0674ddd2

**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Самарский государственный экономический университет»**

Институт Менеджмента
Кафедра Управления персоналом

УТВЕРЖДЕНО

Ученым советом Университета
(протокол № 14 от 31 марта 2021 г.)

С ИЗМЕНЕНИЯМИ И ДОПОЛНЕНИЯМИ
(ПРОТОКОЛ №16 от 20 мая 2021 г.)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Наименование дисциплины Б1.В.ДВ.10.02 Игровые технологии

Основная профессиональная образовательная программа Направление 38.03.03 УПРАВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЛОМ программа "Управление персоналом организации"

Квалификация (степень) выпускника бакалавр

Содержание (рабочая программа)

Стр.

- 1 Место дисциплины в структуре ОП
- 2 Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие достижение планируемых результатов обучения по программе
- 3 Объем и виды учебной работы
- 4 Содержание дисциплины
- 5 Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение дисциплины
- 6 Фонд оценочных средств по дисциплине

Целью изучения дисциплины является формирование результатов обучения, обеспечивающих достижение планируемых результатов освоения образовательной программы.

1. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина Игровые технологии входит в вариативную часть (дисциплина по выбору) блока Б1. Дисциплины (модули)

Предшествующие дисциплины по связям компетенций: Статистика

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие достижение планируемых результатов обучения по программе

Изучение дисциплины Игровые технологии в образовательной программе направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Профессиональные компетенции (ПК):

ПК-22 - умением формировать бюджет затрат на персонал и контролировать его исполнение, владением навыками контроля за использованием рабочего времени

Планируемые результаты обучения по программе	Планируемые результаты обучения по дисциплине		
	Знать	Уметь	Владеть (иметь навыки)
ПК-22	ПК22з1: классификацию систем и форм оплаты труда; источники формирования средств на оплату труда	ПК22у1: формировать бюджет затрат на персонал и контролировать его исполнение	ПК22в1: навыками реализации системы оплаты труда и системы мотивации персонала, а также контроля за ее функционированием
	ПК22з2: особенности организации оплаты труда различных групп работников; состав издержек работодателя на оплату труда и выплаты социального характера; принципы контроля расходов на персонал	ПК22у2: оценивать эффективность использования различных систем учета и распределения; контролировать использование рабочего времени	ПК22в2: навыками комплексного планирования и бюджетирования затрат на персонал; контроля за использованием рабочего времени

ПК-26 - знанием основ проведения аудита и контроллинга персонала и умением применять их на практике, владением важнейшими методами экономического и статистического анализа трудовых показателей, методами бюджетирования затрат на персонал

Планируемые результаты обучения по программе	Планируемые результаты обучения по дисциплине		
	Знать	Уметь	Владеть (иметь навыки)
ПК-26	ПК26з1: основы методологии проведения аудита и контроллинга персонала	ПК26у1: осуществлять аудит и контроллинг персонала в организации на практике	ПК26в1: методами аудита и контроллинга персонала
	ПК26з2: методы и инструменты экономического и	ПК26у2: анализировать трудовые показатели методами экономики и	ПК26в2: методами экономического и статистического анализа

	статистического анализа трудовых показателей, методы бюджетирования затрат на персонал	статистики; ориентироваться в процессе формирования бюджета затрат на персонал и контроля его исполнения	трудовых показателей, методами бюджетирования затрат на персонал
--	--	--	--

3. Объем и виды учебной работы

Учебным планом предусматриваются следующие виды учебной работы по дисциплине:

Очная форма обучения

Виды учебной работы	Всего час/ з.е.
	Сем 7
Контактная работа, в том числе:	54.15/1.5
Занятия лекционного типа	18/0.5
Занятия семинарского типа	36/1
Индивидуальная контактная работа (ИКР)	0.15/0
Самостоятельная работа	44.85/1.25
Промежуточная аттестация	9/0.25
Вид промежуточной аттестации:	
Зачет	Зач
Общая трудоемкость (объем части образовательной программы): Часы	108
Зачетные единицы	3

заочная форма

Виды учебной работы	Всего час/ з.е.
	Сем 8
Контактная работа, в том числе:	8.15/0.23
Занятия лекционного типа	4/0.11
Занятия семинарского типа	4/0.11
Индивидуальная контактная работа (ИКР)	0.15/0
Самостоятельная работа, в том числе:	96.85/2.69
Промежуточная аттестация	3/0.08
Вид промежуточной аттестации:	
Зачет	Зач
Общая трудоемкость (объем части образовательной программы): Часы	108
Зачетные единицы	3

4. Содержание дисциплины

4.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий:

Тематический план дисциплины Игровые технологии представлен в таблице.

Разделы, темы дисциплины и виды занятий

Очная форма обучения

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Контактная работа				Самостоятельная работа	Планируемые результаты обучения в соотношении с результатами обучения по образовательной программе
		Лекции	Занятия семинарского типа		ИКР		
			Практич. занятия	ГКР			

1.	Основы методики организации и проведения игровых программ	4	8			6,15	ПК22з1, ПК22з2, ПК22у1, ПК22у2, ПК22в1, ПК22в2, ПК26з1, ПК26з2, ПК26у1, ПК26у2, ПК26в1, ПК26в2
2.	Практика применения игровых технологий	14	28			38,7	ПК22з1, ПК22з2, ПК22у1, ПК22у2, ПК22в1, ПК22в2, ПК26з1, ПК26з2, ПК26у1, ПК26у2, ПК26в1, ПК26в2
	Контроль	9					
	Итого	18	36	0.15		44.85	

заочная форма

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Контактная работа			Самостоятельная работа	Планируемые результаты обучения в соотношении с результатами обучения по образовательной программе	
		Лекции	Занятия семинарского типа	ИКР			ГКР
Практич. занятия							
1.	Основы методики организации и проведения игровых программ	2	1			17	ПК22з1, ПК22з2, ПК22у1, ПК22у2, ПК22в1, ПК22в2, ПК26з1, ПК26з2, ПК26у1, ПК26у2, ПК26в1, ПК26в2
2.	Практика применения игровых технологий	2	3			79,85	ПК22з1, ПК22з2, ПК22у1, ПК22у2, ПК22в1, ПК22в2, ПК26з1, ПК26з2, ПК26у1, ПК26у2, ПК26в1, ПК26в2
	Контроль	3					
	Итого	4	4	0.15		96.85	

4.2 Содержание разделов и тем

4.2.1 Контактная работа

Тематика занятий лекционного типа

№п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Вид занятия лекционного типа*	Тематика занятия лекционного типа
1.	Основы методики организации и проведения игровых программ	лекция	Понятие, цель и задачи игровых программ
2.	Практика применения игровых технологий	лекция	Классификационные параметры игровых технологий
		лекция	Сценарий игровой программы.
		лекция	Основы практики применения различных видов игр
		лекция	Игровые принципы.

		лекция	Алгоритм создания названия и содержание конкурсно - игровой программы.
		лекция	Основы методики и практики применения игр в сфере управления персоналом

*лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации педагогическими работниками организации и (или) лицами, привлекаемыми организацией к реализации образовательных программ на иных условиях, обучающимся

Тематика занятий семинарского типа

№п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Вид занятия семинарского типа**	Тематика занятия семинарского типа
1.	Основы методики организации и проведения игровых программ	практическое занятие	Понятие, цель и задачи игровых программ
2.	Практика применения игровых технологий	практическое занятие	Классификационные параметры игровых технологий
		практическое занятие	Сценарий игровой программы.
		практическое занятие	Основы практики применения различных видов игр
		практическое занятие	Игровые принципы.
		практическое занятие	Алгоритм создания названия и содержание конкурсно - игровой программы.
		практическое занятие	Основы методики и практики применения игр в сфере управления персоналом

** семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия

Иная контактная работа

При проведении учебных занятий СГЭУ обеспечивает развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств (включая при необходимости проведение интерактивных лекций, групповых дискуссий, ролевых игр, тренингов, анализ ситуаций и имитационных моделей, преподавание дисциплин (модулей) в форме курсов, составленных на основе результатов научных исследований, проводимых организацией, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей).

Формы и методы проведения иной контактной работы приведены в Методических указаниях по основной профессиональной образовательной программе.

4.2.2 Самостоятельная работа

№п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Вид самостоятельной работы ***
1.	Основы методики организации и проведения игровых программ	- тестирование
2.	Практика применения игровых технологий	- тестирование

*** самостоятельная работа в семестре, написание курсовых работ, докладов, выполнение контрольных работ

5. Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение дисциплины

5.1 Литература: Основная литература

1. Тульчинский, Г. Л. Логика и теория аргументации : учебник для вузов / Г. Л. Тульчинский, С. С. Гусев, С. В. Герасимов ; под редакцией Г. Л. Тульчинского. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 233 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-01178-4. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/450714>

Дополнительная литература

1. Консультирование и коучинг персонала в организации : учебник и практикум для вузов / Н. В. Антонова [и др.] ; под редакцией Н. В. Антоновой, Н. Л. Ивановой. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 370 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-9916-8176-6. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/469062>
2. Кларин, М. В. Корпоративный тренинг, наставничество, коучинг : учебное пособие для вузов / М. В. Кларин. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 288 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-02811-9. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/452504>
3. Турик, Л. А. Педагогические технологии: дебаты : учебное пособие для вузов / Л. А. Турик, Д. П. Ефимченко ; под общей редакцией Л. А. Турик. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 184 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10826-2. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/456050>

5.2. Перечень лицензионного программного обеспечения

1. Microsoft Windows 10 Education / Microsoft Windows 7 / Windows Vista Business
2. Office 365 ProPlus, Microsoft Office 2019, Microsoft Office 2016 Professional Plus (Word, Excel, Access, PowerPoint, Outlook, OneNote, Publisher) / Microsoft Office 2007 (Word, Excel, Access, PowerPoint)

5.3 Современные профессиональные базы данных, к которым обеспечивается доступ обучающихся

1. Профессиональная база данных «Информационные системы Министерства экономического развития Российской Федерации в сети Интернет» (Портал «Официальная Россия» - <http://www.gov.ru/>)
2. Профессиональная база данных «Финансово-экономические показатели Российской Федерации» (Официальный сайт Министерства финансов РФ - <https://www.minfin.ru/ru/>)
3. Профессиональная база данных «Официальная статистика» (Официальный сайт Федеральной службы государственной статистики - <http://www.gks.ru/>)

5.4. Информационно-справочные системы, к которым обеспечивается доступ обучающихся

1. справочно-правовая система «Консультант Плюс»
2. справочно-правовая система «ГАРАНТ-Максимум»

5.5. Специальные помещения

Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран
Учебные аудитории для проведения практических занятий (занятий семинарского типа)	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СГЭУ
Учебные аудитории для групповых и индивидуальных консультаций	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СГЭУ

Учебные аудитории для текущего контроля и промежуточной аттестации	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СГЭУ
Помещения для самостоятельной работы	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СГЭУ
Помещения для хранения и профилактического обслуживания оборудования	Комплекты специализированной мебели для хранения оборудования

Для проведения занятий лекционного типа используются демонстрационное оборудование и учебно-наглядные пособия в виде презентационных материалов, обеспечивающих тематические иллюстрации.

6. Фонд оценочных средств по дисциплине Игровые технологии:

6.1. Контрольные мероприятия по дисциплине

Вид контроля	Форма контроля	Отметить нужное знаком «+»
Текущий контроль	Оценка докладов	-
	Устный/письменный опрос	-
	Тестирование	+
	Практические задачи	-
	Оценка контрольных работ (для заочной формы обучения)	-
Промежуточный контроль	Зачет	+

Порядок проведения мероприятий текущего и промежуточного контроля определяется Методическими указаниями по основной профессиональной образовательной программе высшего образования, утвержденными Ученым советом ФГАОУ ВО СГЭУ №14 от 31.03.2021г.

6.2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие достижение планируемых результатов обучения по программе

Профессиональные компетенции (ПК):

ПК-22 - умением формировать бюджет затрат на персонал и контролировать его исполнение, владением навыками контроля за использованием рабочего времени

Планируемые результаты обучения по программе	Планируемые результаты обучения по дисциплине		
	Знать	Уметь	Владеть (иметь навыки)
Пороговый	ПК22з1: классификацию систем и форм оплаты труда; источники формирования средств на оплату труда	ПК22у1: формировать бюджет затрат на персонал и контролировать его исполнение	ПК22в1: навыками реализации системы оплаты труда и системы мотивации персонала, а также контроля за ее функционированием

Повышенный	ПК22з2: особенности организации оплаты труда различных групп работников; состав издержек работодателя на оплату труда и выплаты социального характера; принципы контроля расходов на персонал	ПК22у2: оценивать эффективность использования различных систем учета и распределения; контролировать использование рабочего времени	ПК22в2: навыками комплексного планирования и бюджетирования затрат на персонал; контроля за использованием рабочего времени
------------	---	---	---

ПК-26 - знанием основ проведения аудита и контроллинга персонала и умением применять их на практике, владением важнейшими методами экономического и статистического анализа трудовых показателей, методами бюджетирования затрат на персонал

Планируемые результаты обучения по программе	Планируемые результаты обучения по дисциплине		
	Знать	Уметь	Владеть (иметь навыки)
Пороговый	ПК26з1: основы методологии проведения аудита и контроллинга персонала	ПК26у1: осуществлять аудит и контроллинг персонала в организации на практике	ПК26в1: методами аудита и контроллинга персонала
Повышенный	ПК26з2: методы и инструменты экономического и статистического анализа трудовых показателей, методы бюджетирования затрат на персонал	ПК26у2: анализировать трудовые показатели методами экономики и статистики; ориентироваться в процессе формирования бюджета затрат на персонал и контроля его исполнения	ПК26в2: методами экономического и статистического анализа трудовых показателей, методами бюджетирования затрат на персонал

6.3. Паспорт оценочных материалов

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Контролируемые планируемые результаты обучения в соотношении с результатами обучения по программе	Вид контроля/используемые оценочные средства	
			Текущий	Промежуточный
1.	Основы методики организации и проведения игровых программ	ПК22з1, ПК22з2, ПК22у1, ПК22у2, ПК22в1, ПК22в2, ПК26з1, ПК26з2, ПК26у1, ПК26у2, ПК26в1, ПК26в2	Тестирование	Зачет
2.	Практика применения игровых технологий	ПК22з1, ПК22з2, ПК22у1, ПК22у2, ПК22в1, ПК22в2, ПК26з1, ПК26з2, ПК26у1, ПК26у2, ПК26в1, ПК26в2	Тестирование	Зачет

6.4. Оценочные материалы для текущего контроля

Задания для тестирования по дисциплине для оценки сформированности компетенций размещены в ЭИОС СГЭУ, <https://lms2.sseu.ru/course/index.php?categoryid=514>

Какое определение является верным?

- Игра - это разновидность физической и интеллектуальной деятельности, которая лишена прямой практической цели, но предоставляет человеку возможность самореализации
- Игра - сохранение физического и психического здоровья ребят во время учебного процесса
- Игра - компонент педагогической культуры, где изучаются формы и методы оптимизации игровой деятельности современного поколения

Кто является основоположником "игровых технологий"?

- Д. Дьюи
- Ф. Шиллер
- И. Е. Берлянд
- Д. Б. Эльконин

Значительный вклад в развитие данной теории внесли:

- Фрейд, Пиаже, Штерн, Дьюи, Фромм, Хейзинга
- А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, В.С. Мухина, А.С. Макаренко

Общим признаком игры является:

- то, что это добровольно и свободно выбранная деятельность, которая доставляет удовольствие и не имеет утилитарных целей
- то, что наличие условной игровой цели, необходимость в активной самостоятельной деятельности, работы воображения

Какие функции выполняет игровая деятельность?

- развлекательную
- коммуникативную
- самореализации в игре как полигоне человеческой практики
- игротерапевтическую
- диагностическую
- функцию коррекции
- социализации
- все выше перечисленные

Большинству игр присущи четыре главные черты:

- свободная развивающая деятельность
- творческий, в значительной мере импровизационный
- дидактический
- специализированный
- эмоциональная приподнятость деятельности
- наличие прямых или косвенных правил

Является ли утверждение верным?

Классификация игры - это создание порядка игр, соподчиненных их назначением, составленных на основе учета принципиальных и общих признаков и закономерных связей между ними

- да
- нет

Наилучший системный подход к классификации игр сделан Е.И. Добринской и Э.В. Соколовым, которые классифицируют игры:

- «по содержательному признаку»
- «по характеру»
- «по составу и количеству участников»
- «по социальному признаку»

-«по тому, какие способности они обнаруживают и тренируют»

В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими
- игровые действия как средство реализации этих ролей
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными
- реальные отношения между играющими
- сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре
- все выше перечисленное

... - это такая организация учебного процесса, которая предполагает создание воспитания и обучения, как компонент педагогической культуры, где изучаются формы и методы оптимизации игровой деятельности современного поколения, средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, сопровождающие игровой феномен.

- игровая деятельность
- игровой процесс
- игровое обучение
- игровой компонент

Спектр целевых ориентации игровой технологии:

- дидактические
- воспитывающие
- развивающие
- социализирующие
- всё перечисленное

В структуру игры как деятельности органично входят:

- мотивация
- роли, взятые на себя играющими
- игровые действия как средство реализации этих ролей
- целеполагание
- планирование
- реализация цели
- анализ результатов

В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими
- планирование
- игровые действия как средство реализации этих ролей
- реализация цели
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными
- реальные отношения между играющими
- сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре

Ф. Фребель, в основу своей классификации положил принцип дифференцированного влияния игр на:

- развитие ума (умственные игры)
- игры обычных функций
- внешних органов чувств (сенсорные игры)
- игры специальных функций
- движений (моторные игры)

Что будет главным результатом использования игр в учебной деятельности?

- самостоятельность учеников в деятельности
- развитие психических процессов
- хорошее отношение со сверстниками

-прочное усвоение знаний и формирование мотивации

Ключевые характеристики игрофикации

- динамизм
- эстетичность
- мобильность
- адаптивность
- социальное взаимодействие
- обратная связь

Компоненты игровой технологии

- мотивационный
- ориентационно-целевой
- содержательно-операционный
- ценностно-волевой
- оценочный
- все ответы верны
- нет правильных ответов

Структурные элементы игры -

- игровые задачи
- установка на игру

Установочный элемент игры -

- игровые задачи
- установка на игру

Что входит в организацию процесса и проведения игры?

- разработка сценария игрового процесса
- материальная составляющая
- группа поддержки — её цели и задачи
- проведение игры
- подведение итогов
- все ответы верны
- нет правильных ответов

Условия успешной игрофикации?

- использование чувства коллективизма;
- добровольность участия в игре сотрудников
- прозрачность игрофицированной системы для персонала
- наличие некой легенды, интригующей истории, вызывающей интерес и указывающей -путь к достижению цели
- все ответы верны
- нет верных ответов

Практические задачи (min 20, max 50 + ссылку на ЭИОС с электронным изданием, если имеется)

Раздел дисциплины	Задачи

Тематика контрольных работ

Раздел дисциплины	Темы

6.5. Оценочные материалы для промежуточной аттестации

Фонд вопросов для проведения промежуточного контроля в форме зачета

Раздел дисциплины	Вопросы
Основы методики организации и проведения игровых программ	<ol style="list-style-type: none"> 1. Игра - вид самостоятельной творческой деятельности работников организации. 2. Теории происхождения игры. 3. Игра как педагогическое явление. 4. Сущность и специфика игры. 5. Основные тенденции культурно-исторического развития игры.
Практика применения игровых технологий	<ol style="list-style-type: none"> 1. Общие теории игры К. Гросса и Ф. Бойтендайка. 2. Теории и проблемы исследования игры в зарубежной психологии. 3. Теория игровой деятельности в конце XX – начале XXI века. 4. Игра и психическое развитие. 5. Значение игры в личностном становлении. 6. Роль игры в интеллектуальном развитии. 7. Характеристика и генезис сюжетной игры в сфере управления персоналом. 8. Научно-теоретические основания игры в сфере управления персоналом. 9. Режиссерская игра, ее сущность и развитие. 10. Компьютерные игры и игровые обучающие программы в сфере управления персоналом. 11. Классификация игр. 12. Структура игры. Условия для возникновения игровой деятельности. 13. Сущность и своеобразие режиссерских игр. 14. Цели, задачи, содержание, методы и средства руководства режиссерскими играми 15. Методика руководства играми. 16. Методика планирования. 17. Сущность и своеобразие сюжетно-ролевых игр. 18. Педагогические условия развития. 19. Сущность и своеобразие театрализованных игр. 20. Цели, задачи, содержание, методы и средства руководства творческими играми. 21. Сущность и своеобразие дидактических игр. 22. Задачи, содержание, методы, средства руководства дидактическими играми и методика планирования. 23. Сенсорные и двигательные игры. 24. Сущность и своеобразие подвижных игр. 25. Методика планирования подвижных игр. 26. Цели, задачи, содержание, методы и средства руководства подвижными играми. 27. Разработка новых вариантов настольно-печатных игр. 28. Сущность и своеобразие игр со строительным материалом. 29. Цели, задачи, содержание, методы и средства руководства творческими играми.

6.6. Шкалы и критерии оценивания по формам текущего контроля и промежуточной аттестации

Шкала и критерии оценивания

Оценка	Критерии оценивания для мероприятий контроля с применением 2-х балльной системы
«зачтено»	ПК22з1, ПК22у1, ПК22в1, ПК26з1, ПК26у1, ПК26в1
«не зачтено»	Результаты обучения не сформированы на пороговом уровне

