

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы дисциплины (модуля)**  
**АРХИТЕКТУРА КОМПЬЮТЕРА**  
направления 44.03.05 Педагогическое образование  
(с двумя профилями подготовки)  
профиль – Начальное образование; информатика

**1. Цель освоения дисциплины**

Целью освоения дисциплины (модуля) \_ Архитектура компьютера \_\_ является \_ формирование способности анализировать технологические решения в области программного обеспечения и компьютерной обработки информации на основе формируемой системы знаний, умений и навыков в области архитектуры компьютера \_.

**Для достижения цели ставятся задачи:**

- а) формирование системы знаний и умений в области архитектуры компьютера, организации компьютерных систем, программирования на языке ассемблера;
- б) воспитание информационной культуры, необходимой будущему учителю для понимания целей и задач как основного школьного курса, так и школьных элективных курсов;
- в) обеспечение условий для активизации познавательной деятельности студентов и формирования у них опыта деятельности в ходе решения прикладных задач, специфических для области их профессиональной деятельности;
- г) стимулирование самостоятельной, деятельности по освоению содержания дисциплины и формированию необходимых знаний, умений, владений.

**2. Место дисциплины в учебном плане:**

Дисциплина «Архитектура компьютера» (Б1.В.ДВ.10.01) относится к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений.

Дисциплина (модуль) изучается на 3 курсе в 5 семестре.

<b>МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП</b>	
Индекс	Б1.В.ДВ.10.01
<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>	
Учебная дисциплина «Архитектура компьютера» является дисциплиной по выбору, знакомит студентов с самыми общими представлениями об элементах языка Ассемблер и основ физической и логической организации компьютерной системы, опирается на входные знания, полученные в ходе обучения дисциплине «Математика и информатика».	
<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>	
Изучение дисциплины «Архитектура компьютера» основой для изучения дисциплин учебного плана, содержание которых связано с углублением профессиональных знаний в указанной предметной области, выполнения курсовой и выпускной квалификационной работ	

### 3. Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю) Б1.В.ДВ.10.01 Архитектура компьютера.

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций обучающегося:

Код компетенций	Содержание компетенции в соответствии с ФГОС ВО/ ПООП/ ООП	Индикаторы достижения компетенций	Декомпозиция компетенций (результаты обучения) в соответствии с установленными индикаторами
<b>УК-1</b>	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	<p>УК.Б-1.1 анализирует задачу и её базовые составляющие в соответствии с заданными требованиями</p> <p>УК.Б-1.2 осуществляет поиск информации, интерпретирует и ранжирует её для решения поставленной задачи по различным типам запросов</p> <p>УК.Б-1.3 при обработке информации отличает факты от мнений, интерпретаций, оценок, формирует собственные мнения и суждения, аргументирует свои выводы и точку зрения</p> <p>УК.Б-1.4 выбирает методы и средства решения задачи и анализирует методологические проблемы, возникающие при решении задачи</p> <p>УК.Б-1.5 рассматривает и предлагает возможные варианты решения поставленной задачи, оценивая их достоинства и недостатки.</p>	<p><b>Знать:</b> Методы хранения, обработки и передачи информации; возможности командного языка; назначение и возможности современных систем программирования, процесс создания программы, тенденции унификации процесса разработки программного обеспечения.</p> <p><b>Уметь:</b> создавать простейшие ассемблерные программы по управлению внешними устройствами; создавать и использовать библиотеки макрокоманд; применять соответствующие программные средства при решении конкретной задачи обработки данных.</p> <p><b>Владеть:</b> создавать простейшие ассемблерные программы по управлению внешними устройствами; создавать и использовать библиотеки макрокоманд; применять соответствующие программные средства при решении конкретной задачи обработки данных</p>
<b>ПК-1</b>	Способен осваивать и использовать базовые научно-теоретические знания и практические умения по предмету в профессиональной деятельности	<p>ПК-1.1. Знает: преподаваемый предмет в пределах требований федеральных государственных образовательных стандартов и основной общеобразовательной программы, его истории и места в мировой культуре и науке; пути достижения образовательных результатов и способы оценки результатов обучения</p> <p>ПК-1.2. Умеет: Объективно оценивать знания обучающихся на основе тестирования и других методов контроля в соответствии с реальными учебными возможностями детей ;</p> <p>ПК-1.3. Владеет: формами и методами</p>	<p><b>Знать:</b> центральные и внешние устройства ЭВМ и их характеристики; функциональную схема персонального компьютера; машинно-ориентированный язык программирования – ассемблер.</p> <p><b>Уметь:</b> использовать знания архитектуры компьютера, организации компьютерных систем; осуществлять техническое обслуживание компьютера; программировать на языке</p>

		<p>обучения, в том числе выходящими за рамки учебных занятий: проектная деятельность, лабораторные эксперименты, полевая практика и т.п.</p>	<p>ассемблера профессиональной деятельности. <b>Владеть</b> навыками технического обслуживания компьютера; навыками программирования на языке ассемблера и макроассемблера</p>	В
--	--	--	--	---

**4. Общая трудоемкость дисциплины 144 часа (4 зачетные единицы).**

**5. Разработчик: Джанибекова Ф.О., ст.пр.**