

20122

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Владимирский государственный университет
имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых»
(ВлГУ)

УТВЕРЖДАЮ

Проректор
по учебно-методической работе

А.А.Панфилов

« 2016 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«ИГРОВОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ В ОБУЧЕНИИ»

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование
Профили подготовки: «Технология». «Экономическое образование»
Уровень высшего образования: бакалавриат
Форма обучения: очная

Семестр	Трудоёмкость зач.ед. , час	Лекций, час.	Практич. за- нятий, час.	Лаборат. работ, час.	СРС, час.	Форма промежуточного контроля (экс./зачёт)
7	4 (144)		36		108	зачёт с оценкой
Итого	4 (144)		36		108	зачёт с оценкой

Владимир 2016

Handwritten signature

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ЦЕЛЬ:

Повышение уровня осознанности студентами внутренних психологических механизмов научения и развитие у них умения проектировать учебную деятельность школьников с использованием технологий игрового моделирования.

ЗАДАЧИ:

1. Сформировать систему ведущих психолого-педагогических знаний, обеспечивающих понимание условий организации учебной деятельности школьников на эффективной психологической основе.
2. Развить умение анализировать актуальный педагогический опыт проектирования учебной деятельности школьников с использованием технологий игрового моделирования.
3. Расширить опыт творческой деятельности в проектировании учебной деятельности школьников с использованием технологий игрового моделирования.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВПО

Дисциплина «Игровое моделирование в обучении» ОПП по направлению 44.03.05 – «Педагогическое образование» (профили: «Технология», «Экономическое образование») относится к дисциплинам по выбору вариативной части блока 1 «Дисциплины (модули)». Данная дисциплина в содержательном плане взаимосвязана со всеми дисциплинами профессионального цикла. Предполагается, что у студентов сформирована мотивация к педагогической деятельности, которую необходимо поддерживать и укреплять.

Дисциплина «Игровое моделирование в обучении» является вариантом учебного курса, изучаемого по выбору студентов и призвана обеспечить действенность психолого-педагогических знаний в организации урочной деятельности школьников. Введение данной дисциплины в 7 семестре параллельно с дисциплиной «Методика обучения технологии» направлено на создание условий для улучшения практической готовности студентов к проектированию уроков технологии на первой педагогической практике в 8 семестре. Это предполагает формирование у студентов готовности осуществлять сознательный выбор такой технологии обучения, которая через внешние средства воздействия оптимальным образом приводила бы в действие внутренние психологические механизмы научения обучаемых. Целью преподавателя является повышение уровня осознанности студентами внутренних психологических механизмов обучения, воспитания и развития школьников. Изучение дисциплины должно иметь своим результатом умение учителя делать эффективный выбор психологической основы обучения и соответствующих ей наиболее эффективных педагогических средств

игрового моделирования при проектировании уроков технологии.

Решение поставленных задач и достижение цели изучения дисциплины взаимосвязано с результатами ранее изученных дисциплин предметной, информационной и психолого-педагогической подготовки студентов. Содержание учебной дисциплины «Игровое моделирование в обучении» позволяет совершенствовать общую и специальную психолого-педагогическую подготовку к профессиональной педагогической деятельности учителя в организации уроков технологии в школе.

Учебная дисциплина «Игровое моделирование в обучении» предоставляет студентам возможность расширения и углубления знаний, умений и навыков, определяемых содержанием базовых (обязательных) дисциплин («Психология», «Педагогика»), а также позволяет получить углублённые знания и навыки для успешной профессиональной деятельности, а также для продолжения профессионального образования в магистратуре.

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

В результате освоения дисциплины «Игровое моделирование в обучении» обучающийся должен **иметь представление** об условиях проектирования учебной деятельности школьников с применением игрового моделирования на эффективной психологической основе и **демонстрировать** обладание способностью использовать современные методы и технологии обучения и диагностики (ПК–2).

Учебная дисциплина «Игровое моделирование в обучении» позволяет получить углублённые знания и навыки для успешной профессиональной деятельности и продолжения профессионального образования в магистратуре, а именно:

Знать: психолого-педагогические закономерности процессов учения и обучения; специфические особенности организации учебной деятельности школьников; дидактические особенности применения технологий игрового моделирования в обучении.

Уметь: анализировать ситуации обучения (условия учебной деятельности), творчески использовать на уроках технологии игрового моделирования с учётом особенностей ситуации обучения, проводить анализ и самоанализ процесса и результатов учебной деятельности школьников.

Владеть: способами ориентации в профессиональных источниках информации (журналы, сайты, образовательные порталы); технологическими приёмами организации игрового поля (пространства) на уроке; навыками взаимодействия с аудиторией урока.

В соответствии с профессиональным стандартом педагога (Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 18 октября 2013 г. № 544н) студент должен владеть дополнительными компетенциями (учитель, педагогическая деятельность по реализации программ основного и среднего общего образования, код В/03.6):

знать: основы общетеоретических дисциплин в объеме, необходимых для решения педагогических, научно-методических и организационно-управленческих задач;

уметь: разрабатывать и реализовывать проблемное обучение, осуществлять связь обучения по предмету (курсу, программе) с практикой, обсуждать с обучающимися актуальные события современности;

владеть: применять современные образовательные технологии, включая информационные, а также цифровые образовательные ресурсы; использовать разнообразные формы, приемы, методы и средства обучения.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 ч.

№ п/п	Раздел (тема)	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)							Объём учебной работы с применением интерактивных методов (в часах / %)	Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра), форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Контрольные работы	СРС	РГР	КП/ КР		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Раздел 1. Основы психологии учения и обучения												
1	Цели и содержание подготовки бакалавра к проектированию урочной деятельности.	7	1		2			2			1/50	
2	Психологическая сущность и структура учебной деятельности.	7	2-4		6			8			3/50	
3	Технология психолого-педагогического обоснования и анализа урока	7	5-6		4			8			2/50	
	Текущий контроль 1											6 н. Рейтинг-контроль 1
Раздел 2. Игровое моделирование: актуальный педагогический опыт												
4	Базовые понятия и содержание процесса игрового	7	7-8		4			15			2/50	

	моделирования										
5	Технологии игрового моделирования.	7	9-10		4			15			2/50
6	Методическая лаборатория технологий игрового моделирования современного учителя.	7	11-12		4			15			2/50
Текущий контроль 2											12 н. Рейтинг-контроль 2
Раздел 3. Практикум по проектированию урочной деятельности школьников с использованием технологий игрового моделирования											
7	Анализ ситуации обучения и выбор технологии игрового моделирования.	7	13-14		4			15			2/50
8	Проектирование урока технологии с применением игрового моделирования.	7	15-16		4			15			2/50
9	Тренинг в применении игрового моделирования на уроках технологии.	7	17-18		4			15			2/50
Текущий контроль 3											18 н. Рейтинг-контроль 3
ВСЕГО:					36			108			18/50
Промежуточная аттестация											Зачёт с оценкой

Содержание программы

Раздел 1. Основы психологии учения и обучения

Тема 1. Цели и содержание подготовки бакалавра к проектированию урочной деятельности

Цель, задачи, структура и особенности изучаемой дисциплины, организационные основы проведения учебных занятий. Содержательный комментарий системы ведущих психолого-педагогических знаний, обеспечивающих понимание условий организации учебной деятельности школьников на эффективной психологической основе. Особенности анализа актуального педагогического опыта проектирования современного урока. Условия приобретения опыта творческой деятельности в проектировании современного урока технологии на эффективной психологической основе. Характеристика личности современного учителя. Средства рейтингового мониторинга увлечённости учащихся предметом и степени их познавательной активности.

Тема 2. Психологическая сущность и структура учебной деятельности

Общая характеристика учебной деятельности: специфика, предметное содержание, компонентный состав внешней структуры учебной деятельности. Учебная мотивация. Усвоение – центральное звено учебной деятельности обучающегося. Полный цикл учебно-

познавательной деятельности и задачи этапов урока в соответствии с ним. Структура самоуправления учением. Сущность и содержание активизации учения. Навык в процессе усвоения. Самостоятельная работа – высшая форма учебной деятельности. Диагностика качества усвоения знаний. Психологические проблемы контроля, оценки и отметки.

Тема 3. Технология психолого-педагогического обоснования и анализа урока

Специфика образовательной области «технология». Цели как системообразующий фактор урока технологии. Обучение на эффективной психологической основе. Этапы психолого-педагогического обоснования урока технологии: поиск и психологическое обоснование содержания обучения, формулировки темы, цели и задач урока; поиск и психологическое обоснование выбора объекта труда; психологическое обоснование выбора структуры урока на основе полного цикла учебно-познавательной деятельности; психологическое обоснование выбора элементов урока; психологическое обоснование целостной композиции (конструкции) урока с учётом особенностей ситуации обучения. Психолого-педагогический анализ урока технологии.

Раздел 2. Игровое моделирование: актуальный педагогический опыт

Тема 4. Базовые понятия и содержание процесса игрового моделирования

История развития игровых технологий. Классификация игр. Базовые понятия: интерактивная игра; игра ролевая; игра с правилами; деловая игра; моделирование; имитация; имитационная модель. Методологические принципы игрового моделирования. Групповые нормы совместной деятельности. Виды активности обучаемых в игровом взаимодействии.

Тема 5. Технологии игрового моделирования

Имитационные и неимитационные технологии. Педагогические возможности имитационные и деловых игр. Активизация учебного процесса с помощью ситуационного анализа. Образовательный потенциал социально-психологического тренинга. Креативные технологии генерирования идей.

Тема 6. Методическая лаборатория технологий игрового моделирования современного учителя

Исследование и составление рейтинга популярных игр. Практическая деятельность по анализу опыта применения игровых технологий на уроках технологии на основе их описания, аудио и видеопросмотров. Создание портфолио учебных ситуаций урока, построенных на эффективной психологической основе по следующей примерной схеме: учебная задача; решение; психологические достоинства применённого методического приёма; ограничения; рекомендации по применению.

Раздел 3. Практикум по проектированию урочной деятельности школьников

Тема 7. Анализ ситуации обучения и выбор технологии игрового моделирования

Обоснование содержания обучения, формулировки темы, цели и задач урока с применением игровых технологий. Технологическое обеспечение игрового занятия. Функции и роли, риски и трудности педагога при использовании игрового моделирования.

Тема 8. Проектирование урока технологии с применением игрового моделирования

Практическая работа по созданию урока технологии с применением игровых технологий. Защита учебных проектов с последующим коллективным обсуждением.

Тема 9. Тренинг в применении игрового моделирования на уроках технологии

Упражнения в применении игровых технологий на уроках. Освоение процедуры проведения деловой игры.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебная дисциплина «Игровое моделирование в обучении» реализует свои цели через такие формы учебных занятий, как практические занятия, внеаудиторную самостоятельную работу, проектную деятельность. Эти формы обучения имеют разную функциональную значимость в достижении целей курса. Реализация компетентного подхода осуществляется посредством использования в учебном процессе *активных и интерактивных форм проведения занятий: компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбора конкретных ситуаций, психологических тренингов.*

Как основная форма обучения по данной дисциплине, практические занятия в отсутствие лекций совмещают две формы их проведения – семинар, как один из основных методов обсуждения учебного материала, и собственно практическое занятие по решению различных прикладных задач. В проведении занятия должна преобладать продуктивно-преобразовательная деятельность студентов, позволяющая развивать и закреплять у студентов навыки самостоятельной работы, умения составлять планы теоретических докладов, их тезисы, готовить развернутые сообщения и выступать с ними перед аудиторией, участвовать в дискуссии и обсуждении, обосновывая и излагая собственное суждение по обсуждаемому вопросу, проявляя умение отстаивать свои взгляды.

Активная деятельность студентов по практическому приложению психолого-педагогических знаний в профессионально значимом направлении осуществляется через выполнение самостоятельных заданий. Во внеаудиторной самостоятельной работе студенты реализуют возможности приобщения к научному поиску, преобразования информации применительно к решению поставленных задач и соответственно успешной подготовки к практическим занятиям и зачёту. Формулировка заданий имеет следующие целевые ориентации: закрепить и расширить знания по отдельным темам; включить в практическую деятельность

на основе полученных знаний; создать условия для понимания, принятия, развития собственной личности; расширить область чтения психолого-педагогической литературы; способствовать поиску психологически эффективного профессионального поведения. Выполнение самостоятельных заданий создаёт хорошую основу для применения в обучении диалогового общения в форме дискуссии и эвристической беседы.

Большая часть учебного материала оформлена в виде презентаций с использованием программы PowerPoint. Для демонстрации презентаций используется соответствующая аппаратура (ноутбук, проектор). Применяемые методы направлены на закрепление у студентов теоретических знаний и формирование практических навыков в профессионально-педагогической деятельности в соответствии с современными требованиями к профессии и личности педагога.

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОС- ВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ И УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

Оценочные средства для текущего контроля

Текущий контроль освоения курса включает в себя:

- наблюдение, анализ и оценку работы студентов на практических занятиях;
- периодический устный и письменный опрос студентов по изученному материалу;
- оценку выполнения заданий для самостоятельной работы;
- оценку результатов рейтинг-контроля (№1, №2, №3)

ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ

РЕЙТИНГ-КОНТРОЛЬ №1

Контрольная работа к рейтингу 1

Инструкция: В течение 30 минут ответьте на вопросы по разделу 1 «Основы психологии учения и обучения». Вопросы будут предложены в виде слайд-презентации с ограничением времени демонстрации каждого вопроса в зависимости от его сложности. Время демонстрации вопроса и соответственно время для ответа указано в каждом из вопросов. В первых 14 вопросах необходимо узнать правильный ответ из предложенных. При этом каждый правильный ответ принесёт вам по 1 баллу. В последующих семи вопросах (с 15 по 21) необходимо самостоятельно письменно воспроизвести необходимую информацию. При этом каждый правильный ответ принесёт вам по 2 балла, неполный ответ – 1 балл. Максимальное количество баллов контрольной работы – 28 баллов. Критерии оценки: «5» = 27-28 б. ; «4» = 18 б. (28 б. x 2/3); «3» = 14 б. (28 б. x 1/2)

1. (2 мин.) Выберите слова, наиболее точно формулирующие определение учебной деятельности: это деятельность...(1)...по овладению...(2)... и ...(3)...в процессе решения

учебных задач, специально поставленных преподавателем, на основе ... (4) ... контроля и ... (5) ... переходящих в ... (6) ... (7) ...

□ оценка; отметка; развитие; воспитание; ученик; субъект; индивид; человек; основы; внешнее; внутреннее; обобщённые способы учебных действий; знания, умения, навыки; самоконтроль; самооценка; саморазвитие; самовоспитание; самоактуализация.

2. (1 мин.) Какие из характеристик учебной деятельности сформулированы неправильно или неточно?

- А) направлена на овладение учебным материалом и решение учебных задач;
- Б) осваиваются общие способы действий и научные знания;
- В) способы действия предваряют решение задач;
- Г) ведет к «изменениям в знаниях, умениях, навыках» что, является основной ее характеристикой;
- Д) изменения психических свойств и поведения обучающегося находятся «в зависимости от результатов своих собственных действий».

3. (1 мин.) Выберите и расположите в правильной последовательности компоненты внешней структуры учебной деятельности:

- 1. контроль
- 2. учебная задача
- 3. учебная мотивация
- 4. оценка
- 5. самоконтроль
- 6. цель
- 7. учебная ситуация
- 8. учебные действия
- 9. деятельность субъекта

4. (30 сек.) Первый компонент структуры учебной деятельности – это...

- А) учебная задача;
- Б) учебная ситуация;
- В) мотивация;
- Г) целеполагание;
- Д) контроль.

5. (1 мин.) Выделите правильный комментарий средств решения учебной задачи: «Средства решения могут быть материальными (...1...), материализованными (...2...) и идеальными (...3...)»

- А) знания, которые привлекаются решателем;
- Б) учитель и ученики;
- В) инструменты, машины;
- Г) учебный предмет «технология»;
- Д) тексты, схемы, формулы.

6. (1 мин.) Оцените правильность предлагаемого суждения: «Несмотря на разнообразие подходов, мотивация понимается большинством авторов как совокупность, система психологически разнообразных факторов, детерминирующих поведение и деятельность человека. В широком смысле слова мотивационная сфера или мотивация понимается как стержень личности, к которому «стягиваются» такие её свойства как направленность, ценностные ориентации, установки, социальные ожидания, притязания, эмоции, волевые качества и другие социально-психологические характеристики.»

- А) правильно;
- Б) неправильно.

7. (45 сек.) Какое из положений является ложным?

- а) для мотивации школьника более важной, чем отметка учителя, оказывается скрытая в отметке информация о его возможностях;

- б) оценка учителя повышает мотивацию, если она относится не к способностям ученика в целом, а к тем усилиям, которые прилагает ученик при выполнении задания;
- в) правилом выставления отметки учителем является сравнение успехов ученика с его прежними результатами;
- г) правилом выставления отметки учителем является сравнение успехов одного ученика с успехами других учеников.

8. (30 сек.) Вставьте пропущенное содержание. Компоненты учебной деятельности (Д.Б. Эльконин): _____; учебная задача; учебные операции; контроль, оценка.

- а) рефлексия;
- б) мотивация;
- в) общение;
- г) домашнее задание.

9. (30 сек.) Круг умений, которыми ребенок сможет овладеть сам (спонтанно) или при содействии старших в процессе обучения, отражает:

- а) образование ребенка;
- б) зону актуального развития ребенка;
- в) зону ближайшего развития ребенка;
- г) творческий потенциал ребенка.

10. (30 сек.) Действие, прежде чем стать умственным, обобщенным, сокращенным и освоенным, проходит через переходные состояния, начальным из которых является...

- а) формирование действия как внешнеречевого;
- б) формирование действия в материальном (материализованном) виде;
- в) составление схемы ориентировочной основы действия;
- г) формирование действия во внешней речи про себя.

11. (30 сек.) Научение должно происходить в действии, упражнении, тренировке – это главный принцип:

- а) бихевиористической теории научения;
- б) гештальттеории;
- в) ассоциативной теории научения;
- г) культурно-исторической теории.

12. (30 сек.) Гармонизация мышления, духовного мира и отношения ребенка к окружающему миру является сутью процесса ... в школе.

- а) демократизации;
- б) гуманизации;
- в) индивидуализации обучения;
- г) дифференциации обучения.

13. (30 сек.) Создателем культурно-исторической теории научения является:

- а) П.Я. Гальперин;
- б) В.В. Давыдов;
- в) Макс Вертгеймер;
- г) Л.С. Выготский .

14. (30 сек.) Какая из мотивационных ориентаций выявляет большую устойчивость мотивации?

- А) на процесс;
- Б) на результат;
- В) на награду;
- Г) на избегание.

15. (2 мин.) Что такое перенос (трансфер) и интерференция в процессе формирования навыка?

16. (2 мин.) Какие мотивы называются внутренними и внешними?

17. (2 мин.) Какая связь между контролем, оценкой учителя и самоконтролем и самооценкой обучающегося?

18. (1 мин.) Назовите первый обязательный компонент учебной деятельности.
19. (2 мин.) Изобразите в виде схемы компонентный состав структурной организации учебной деятельности.
20. (3 мин.) Закончите формулировки характеристик учебной деятельности, направлена на...
осваиваются...
общие способы действия...
ведет к «изменениям...»
изменения психических свойств и поведения обучающегося находятся «в зависимости от ...»
21. (3 мин.) Назовите этапы развития двигательного навыка и их особенности

РЕЙТИНГ-КОНТРОЛЬ №2

Контрольная работа к рейтингу 2

Инструкция: Письменно воспроизведите информацию по 11 вопросам в соответствии с содержанием глав книги Панфиловой А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / А. П. Панфилова ; под общ. ред. В.А.Сластёнина, И. А. Колесниковой. 2-е изд., стер. М. : Издательский центр «Академия», 2007. 368 с. ISBN 978-5-7695-4131-5. Общее время работы составляет 40 мин. *Критерии оценки:* Оценка выставляется дифференцированно за качество знаний по каждой из глав книги, как важным аспектам игрового моделирования. Оценивается полнота и точность воспроизведения нужной информации по привычной 5-бальной системе. В итоге студент получает 11 оценок, характеризующих знание теории и практики игрового моделирования в деятельности педагога.

Вариант 1: все вопросы № 1. **Вариант 2:** все вопросы № 2. **Вариант 3:** все вопросы № 3. **Вариант 4:** все вопросы № 4. **Вариант 5:** все вопросы № 5. **Вариант 6:** все вопросы № 6. **Вариант 7:** все вопросы № 7. **Вариант 8:** все вопросы № 8. **Вариант 9:** все вопросы № 9 и вопрос №11 главы 8. **Вариант 10:** все вопросы № 10 и вопрос №11 главы 9. **Вариант 11:** все вопросы № 11 и вопрос №12 главы 9.

Глава 1. История развития игровых технологий

1. В чем состоит сущность игры как культурного феномена?
2. Какие игры послужили прообразом современных игровых технологий?
3. Почему, на ваш взгляд, игру относят к непродуктивной деятельности?
4. Каковы функции и предназначение игры?
5. Как повлиял уровень технического развития государства на эволюцию игры?
6. Какова специфика содержания первых отечественных деловых игр?
7. Каковы тенденции развития игр в 1980-е гг.?
8. Каковы особенности развития игрового движения в годы перестройки?

Глава 2. Базовые понятия игрового моделирования

1. В чем состоит отличие деловой игры от детской?
2. «Моделирование» и «имитация» — что общего и в чем различие этих терминов?
3. Для каких целей используются имитационные игры?
4. Каковы критерии для классификации игровых технологий?
5. Какие существуют типы инновационных подходов к образовательным технологиям?
6. Каковы цели включения в учебный процесс игровых технологий?
7. Каковы методологические принципы игрового моделирования?
8. Каковы особенности группового игрового обучения?
9. Какая компетентность необходима преподавателю, работающему с игровыми технологиями?
10. В чем суть бенчмаркинга и каково его значение для деятельности педагога?

Глава 3. Содержание процесса игрового моделирования

1. Что отличает групповые нормы совместной деятельности?
2. Какие игры и почему называются интерактивными?
3. Что такое «внутригрупповая активность» и «межгрупповая активность», каковы виды активности?
4. В чем различие имитационных и традиционных обучающих технологий?
5. Какие виды интерактивных технологий относятся к неигровым, что представляют собой игровые технологии?
6. От каких условий и правил зависит эффективность игровых технологий?
7. Каковы цели, задачи и функции образовательного процесса с применением игрового моделирования?
8. В чем суть ментальной лестницы и каковы уровни развития компетентности?
9. Каково влияние на процесс игрового взаимодействия типов людей, их индивидуальных особенностей и сенсорных каналов?
10. Как в игровом моделировании проявляются особенности индуктивного и дедуктивного мышления обучаемых?

Глава 4. Педагогические возможности имитационных и деловых игр

1. В чем различие модели управляющей системы и модели среды в имитационной игре?
2. Каковы цели и основные этапы имитационных игр?
3. Какие принципы являются основой для построения имитационных игр, для организации и проведения?
4. Какова специфика и основные характеристики обучающих имитационных игр?
5. Какие игры называются деловыми и каковы их виды и особенности?
6. Что такое деловая игра, каковы ее существенные признаки и типы?
7. Каковы обучающие и развивающие преимущества деловых игр?
8. В чем состоят особенности подготовки, разработки и описания деловой игры для учебного процесса?
9. Что должен знать педагог о порядке проведения деловой игры?
10. Какие результаты и как их анализировать по итогам проведения деловой игры?

Глава 5. Активизация учебного процесса с помощью ситуационного анализа

1. Какова целевая направленность и основные преимущества методов активного обучения?
2. В чем заключается специфика многокритериальных ситуационных задач?
3. Какие типы и виды ситуаций можно использовать в педагогической деятельности?
4. В чем различие и сходство метода кейс-стади и традиционного анализа ситуаций классического типа?
5. Какие существуют методы работы с ситуациями, в чем их различие?
6. Каковы учебные цели и преимущества использования в учебном процессе метода кейсов?
7. Каковы возможности и в чем специфика метода разбора деловой корреспонденции (баскетметода)?
8. Какими педагогическими преимуществами обладает метод игрового проектирования? Какие виды проектов используются в учебном процессе?
9. В чем суть групповой дискуссии как технологии обучения и развития?
10. Смогут ли быть применимы в учебном процессе балинтовские сессии?

Глава 6. Образовательный потенциал социально-психологического тренинга

1. В чем особенность тренинга как имитационной технологии?
2. Какие методы используются в тренингах для научения и развития?
3. В чем специфика ролевой игры и почему она привлекательна для тренинга?
4. Каковы особенности дискуссии как элемента тренинга?
5. Что влияет на выбор метода обучения на тренинге?
6. Чем отличается сенситивный тренинг от других разновидностей?
7. Каковы особенности и методы реализации коммуникативного тренинга?

8. Каковы задачи и в чем специфика корпоративного тренинга?
9. Чем отличается управленческий тренинг и каковы его цели и виды?
10. Какова специфика проведения и анализа видеотренинга?

Глава 7. Креативные технологии генерирования идей

1. В чем разница между креативностью и инновационностью?
2. Каковы особенности метода мозгового штурма и специфика его подготовки и проведения?
3. В чем отличие мозговой атаки на доске?
4. В чем суть мозговой атаки в стиле «соло»?
5. Чем отличается визуальная мозговая атака и ее возможности применения в учебном процессе?
6. Каковы основные характеристики мозговой атаки по-японски?
7. Почему синектику считают методом психологической активизации творчества, каковы особенности ее проведения?
8. Какие виды аналогий можно использовать при проведении синектической сессии?
9. Каковы возможности использования в педагогической деятельности метода ассоциаций?
10. В чем суть метода Дельфи и каковы возможности его применения?

Глава 8. Технологическое обеспечение игрового занятия

1. Какое значение для игрового занятия имеют территория, помещение и обстановка?
2. Каковы функции флип-чарта на занятии, в чем его преимущества и недостатки?
3. Что входит в информационно-методическое обеспечение игрового занятия?
4. Какова специфика применения на игровых занятиях аудио и видеотехники?
5. Каковы проблемы и трудности формирования игровых групп?
6. Какие способы формирования играющих групп можно использовать в учебном процессе?
7. Как управлять регламентом игрового занятия?
8. Каковы типы игровых и неигровых ролей, используемых на игровых занятиях? Как анализировать ролевое поведение?
9. Каковы мотивы и интересы участников игрового обучения?
10. В чем заключаются преимущества технологий игрового обучения по сравнению с традиционным обучением?
11. В чем состоит развивающий потенциал игровой деятельности?

Глава 9. Риски и трудности педагога в использовании игрового моделирования

1. Каковы этапы эмпирической модели обучения?
2. В чем состоят трудности первого игрового занятия? Каковы возможные пути их преодоления?
3. Какие существуют трудности и непредвиденные ситуации для обучаемых на занятиях с использованием игрового моделирования?
4. Какие существуют приемы «погружения» в учебный процесс и зачем они нужны?
5. В чем педагогический риск при использовании методов игрового моделирования?
6. Какие типы поведения обучающихся могут помешать проведению игрового занятия?

7. Как необходимо действовать педагогу в непредвиденных ситуациях при негативном поведении аудитории?
8. В чем заключается педагогическая и психологическая поддержка обучаемых?
9. Какое влияние на успех игрового обучения оказывают индивидуальные и групповые интересы участников игр, их возможности выигрыша и проигрыша?
10. Зачем нужны приемы «выгрузки» из игры, какова их миссия?
11. Какие существуют приемы «выгрузки» из игры?
12. Какой должна быть реакция педагога на негативную оценку его деятельности со стороны обучаемых?

Глава 10. Внедрение игрового моделирования в учебный процесс и технологии анализа педагогических результатов

1. Какими факторами определяется успех обучения игровыми технологиями?
2. В каких изменениях могут проявиться результаты обучения игровым моделированием?
3. Что такое обратная связь, каковы ее виды в игровом моделировании?
4. Как диагностировать результативную эффективность игрового занятия?
5. В чем специфика послеигровой рефлексии, каковы ее цели и задачи?
6. Что такое дебрифинг и зачем педагогу нужно им владеть?
7. Каковы характерные черты послеигровой дискуссии?
8. Что такое экспресс-диагностика?
9. Каковы уровни оценки эффективности по Д. Киркпатрику?
10. Что нужно знать и уметь педагогу для осуществления обратной связи?

Глава 11. Функции и роли преподавателя в игровом моделировании

1. В каких ролях приходится выступать педагогу, внедряющему игровые технологии?
2. В чем суть игротехнической компетентности педагога?
3. Каковы возможности коммуникативной компетентности педагога-игротехника?
4. Что нужно знать и уметь педагогу, чтобы осуществлять эффективное групповое взаимодействие (интерактивную функцию)?
5. Какие личностные и деловые характеристики педагога способствуют успешному проведению игровых занятий?
6. Какие существуют практические пути для того, чтобы добиться доверия в аудитории?
7. Что такое «партнерские отношения» между обучаемыми и обучающими?
8. Каковы технологии успеха и приемы успешного завершения игрового занятия?
9. Как на игровом занятии проявляются лидерство и стиль педагога. В чем их преимущество и каковы трудности?
10. Зачем педагогу нужна постоянная обратная связь и адекватная самооценка итогов внедрения игрового моделирования?

РЕЙТИНГ-КОНТРОЛЬ №3

Контрольная работа к рейтингу 3

(Курсивом выделены правильные ответы)

1. *Какая из перечисленных характеристик является основным признаком ситуационно-ролевых игр?*
 - А) Коллективная выработка решений;
 - Б) Наличие системы группового оценивания деятельности обучаемых;
 - В) *Наличие ролей и различие ролевых целей участников игрового занятия;*
 - Г) Неполнота информации об объекте игрового моделирования;
 - Д) Соревнование групп по выработке решения.
2. *Какие из перечисленных характеристик являются основными признаками деловых игр?*

- А) Коллективная выработка решений;
- Б) Наличие конфликта у участников игры;
- В) *Наличие системы группового оценивания деятельности обучаемых, принимаемых решений;*
- Г) *Многоальтернативность решений;*
- Д) Наличие управляемого эмоционального напряжения.

3. Какие из перечисленных аналогий, используемых в качестве средств синектики, можно отнести к абстрактным?

- А) Прямые аналогии;
- Б) Субъективные аналогии;
- В) Реальные аналогии;
- Г) *Символические аналогии;*
- Д) *Фантастические аналогии.*

4. Какая из перечисленных проблем, с которыми приходится сталкиваться педагогу, ведущему игровое занятие, является наиболее сложной?

- А) Создание на занятии творческой, состязательной атмосферы;
- Б) Ввод (втягивание) участников в игровую деятельность;
- В) Поддержание высокого уровня эмоциональной напряженности;
- Г) Управление временным графиком игрового занятия, его темпом;
- Д) *Отработка у слушателей навыков грамотного изложения своих мыслей, аргументации, решений.*

5. Какое из перечисленных правил недопустимо при проведении мозгового штурма?

- А) Идеи высказываются короткими предложениями;
- Б) *Каждую высказанную идею необходимо подвергать критике;*
- В) Шутка, каламбур, смех — допускаются;
- Г) Идеи могут выдвигаться без основания;
- Д) Допускается выдвижение фантастических, нереальных идей.

6. Что не относится к образовательной результативности игровых занятий?

- А) Развитие новой компетентности;
- Б) Приобретение практических умений и навыков;
- В) Удовлетворенность учебным процессом;
- Г) *Повеселились и накричались всласть;*
- Д) Участники команды сплотились и подружились.

7. Какой невербальный сигнал в процессе игрового взаимодействия не относится к негативному?

- А) Ноги на ширине плеч, руки упираются в бока;
- Б) Зубы стиснуты, брови домиком;
- В) Указующий жест направлен на обучаемых;
- Г) Сжатые кулаки, правое плечо чуть вперед;
- Д) *Открытый взгляд и развернутые к обучаемым ладони.*

8. Какая из перечисленных технологий не относится к интерактивной?

- А) Игровое проектирование;
- Б) *Ответы на вопросы теста;*

- В) Балинтовская сессия;
- Г) Ситуационно-ролевая игра;
- Д) Инновационная игра.

9. Какие из перечисленных приемов не относятся к технике «выгрузки» из игрового взаимодействия?

- А) Знакомство участников игры;
- Б) Памятка по пройденному материалу;
- В) Compliment лучшей команде и лучшему участнику игры;
- Г) Визитная карточка команды;
- Д) Урок, который можно извлечь.

10. Какие из перечисленных ролей, как правило, затрудняют сотрудничество в игровой команде?

- А) Блокирующий;
- Б) Координатор;
- В) Генератор идей;
- Г) Снимающий напряжение;
- Д) Доминирующий.

ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ

ВОПРОСЫ К ЗАЧЁТУ С ОЦЕНКОЙ

1. Психологическая сущность обучающей деятельности.
2. Основные структурные единицы содержания образования (И.Я. Лернер).
3. Полный цикл учебно-познавательной деятельности.
4. Структура самоуправления учением.
5. Субъектная позиция обучающегося в учении и уровни развития субъектности.
6. Общая характеристика учебной деятельности.
7. Компонентный состав внешней структуры учебной деятельности.
8. Учебная мотивация.
9. Усвоение □ центральное звено учебной деятельности.
10. Навык в процессе усвоения.
11. Самостоятельная работа □ высшая форма учебной деятельности.
12. Правила и условия воспитания успехом, приёмы создания ситуаций успеха.
13. Контроль и самоконтроль в структуре учебной деятельности.
14. Уровни усвоения знаний, понятие и виды тесты достижений.
15. Психолого-педагогический анализ урока.
16. Этапы психолого-педагогического обоснования урока технологии.
17. Цели как системообразующий фактор урока технологии.
18. Структура урока на основе полного цикла учебно-познавательной деятельности.
19. Типы и виды уроков.
20. История развития игровых технологий.
21. Базовые понятия игрового моделирования.
22. Содержание процесса игрового моделирования.
23. Педагогические возможности имитационных и деловых игр
24. Активизация учебного процесса с помощью ситуационного анализа.
25. Образовательный потенциал социально-психологического тренинга.
26. Креативные технологии генерирования идей.
27. Технологическое обеспечение игрового занятия.
28. Риски и трудности педагога в использовании игрового моделирования.

29. Внедрение игрового моделирования в учебный процесс и технологии анализа педагогических результатов.
30. Функции и роли преподавателя в игровом моделировании.

Задания для самостоятельной работы студентов

Раздел 1. Основы психологии учения и обучения

1. Принять результативное участие в игре «Душа компании». Составить свой каталог из 5 неповторяющихся конструкций популярных игр, пригодных для переноса их в обучающую деятельность на уроках технологии. Описать в каком разделе технологии, с какой целью, как конкретно эти конструкции игр можно применить на уроках технологии.

– перечень игр с аннотируемым описанием их конструкций и предложениями по организации с их помощью уроков технологии. Желательно представить информации в виде презентации и выступить на занятии.

2. Сделать обзор литературы, отражающий применение игровых технологий. Одну из книг оформить в виде слайда и выступить с информацией о ней перед группой.

– презентация; выступление на занятии; участие в вставке книг на занятии.

3. Выделить фрагменты уроков с применением технологий игрового моделирования по методическому пособию и описать их в индивидуальном портфолио по следующей схеме: методическая задача; решение (описание хода урока); психологические достоинства применённого методического приёма; ограничения; рекомендации по применению. (Кулыгина Л.С. Увлекательные уроки технологии: учебно-методическое пособие. – Владим. гос. ун-т им. А.Г. и Н.Г. Столетовых. – Владимир: Изд-во ВлГУ, 2013. – 116 с. ISBN 978-5-9984-0332-3)

– письменная работа, выступление на занятиях, ролевая имитация.

Раздел 2. Игровое моделирование: актуальный педагогический опыт

4. Прочитать главы 4-7 книги Панфиловой А.П. и сделать обзор форм игрового моделирования, подготовив краткое выступление перед аудиторией.

(Панфилова, А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / А. П. Панфилова ; под общ. ред. В.А.Сластёнина, И. А. Колесниковой. – 2-е изд., стер. – М. : Издательский центр «Академия», 2007. – 368 с. ISBN 978-5-7695-4131-5.

Глава 4. Педагогические возможности имитационных и деловых игр.

Глава 5. Активизация учебного процесса с помощью ситуационного анализа.

Глава 6. Образовательный потенциал социально-психологического тренинга.

Глава 7. Креативные технологии генерирования идей.)

- выступление до 3-5 минут на занятии

5. Выбрать одну из форм игрового моделирования, подготовить её к проведению в аудитории и реализовать на занятии. (имитационная игра «Кораблекрушение»; деловая игра «Конструкторское бюро»; упражнение «Галерея славы»; ситуационная задача; анализ микроситуаций; кейс-метод; метод инцидента; метод разбора деловой корреспонденции; метод игрового проектирования; метод проигрывания ролей (инсценировки); тактические приёмы дискуссии; балинтовская сессия; варианты социально-психологического тренинга; типы ролевых игр; тренинг сенситивности, Т-группы; мозговой штурм; метод шести шляп; техника «Анализ дефектов»; техника «Изменение параметров»; метод синектики; метод ассоциаций; метод Дельфи)

Раздел 3. Практикум по проектированию урочной деятельности школьников с использованием технологий игрового моделирования

6. Обновить проект игры «100 к 1» на основе проведения исследовательской работы по разделу «Кулинария» предмета «Технология» и апробировать его в студенческой аудитории.

- перечень вопросов с результатами опроса и внесением их в конструкцию игры.

7. Письменно составить психолого-педагогическое обоснование выбора цели урока, содержания обучения, формулировки темы, дидактической цели и общую характеристику урока (класс, раздел программы, тема, цель, задачи, тип урока, методы) с элементами игрового моделирования по одной из тем предмета технология. Раскрыть целесообразность применения на нём игрового моделирования.

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Библиотека ВлГУ

а) основная литература:

1. Кулыгина, Л.С. Увлекательные уроки технологии: учеб.-метод. пособие / Л.С. Кулыгина, Владим. Гос. Ун-т им. А.Г. и Н.Г. Столетовых. – Владимир: Изд-во ВлГУ, 2013. – 116 с. - ISBN: 978-5-9984-033203
2. Линда Бут Свини Игры для развития системного мышления / Линда Бут Свини, Деннис Медоуз . – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.– 304 с.
3. Панфилова А.П. Мозговые штурмы в коллективном принятии: учеб. пособие / А.П. Панфилова. - 3-е изд. - М. : Флинта, 2012. - 320 с.

б) дополнительная литература

1. Вавилина С.В. Деловая игра как разновидность игрового имитационного моделирования. В сб.: Наука и образование в жизни современного общества. Сб. науч. трудов по материалам Междунар. Научно-практической конференции: в 12 частях, 2012. - С. 38-39
2. Журавлева Т.Ю. Практикум по дисциплине «Имитационное моделирование» / Журавлева Т.Ю. – Саратов: Вузовское образование, 2015. – 35 с.
3. Кочетков М.В. Коммуникативно-ориентированные технологии профессионального обучения: учебное пособие для студентов вузов/ Кочетков М.В. – Красноярск: Сибирский государственный технологический университет, 2014. – 161 с.

в) периодические издания:

«Библиотечка педагога-практика», «Директор школы», «Педагогическое образование», «Педагогическая техника», «Практический журнал для учителя и администрации школы», «Технология». «Учитель», «Учительская газета», «Школа и производство», «Школьные технологии».

г) интернет-ресурсы

1. <http://www.edu.ru>
2. <http://en.wikipedia.org>
3. <http://www.mongov.ru> – текст Стандарта
4. <http://www.school-collection.edu.ru>
5. <http://www.standart.edu.ru> – сайт ФГОС
6. <http://nsportal.ru>
7. <http://multiurok.ru/technology>

8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1. Кабинеты кафедры, оснащенные мультимедийными средствами.
2. Презентации по темам дисциплины.
3. Раздаточный материал.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО

по направлению 44.03.05 «Педагогическое образование»

Рабочую программу составил доцент кафедры технологического и
экономического образования

Кулыгина Любовь Сергеевна



Рецензент:

Емельянов В.Е.



директор

МАОУ г. Владимира

"Промышленно-коммерческий лицей",

кандидат педагогических наук

Программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры технологического и
экономического образования

протокол № 7 от 10.03 2016 г.

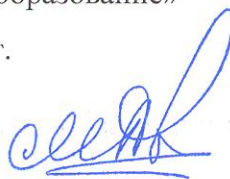
Заведующий кафедрой ТЭО



Г.А. Молева

Программа рассмотрена и одобрена на заседании учебно-методической комиссии
направления 44.03.05 «Педагогическое образование»

протокол № 3 от 11.03 2016 г.



Председатель комиссии

директор педагогического института

М.В. Артамонова