



НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
АГРАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Инженерный институт

ИМИТАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Методические указания
для практических занятий



Новосибирск 2023

Кафедра технологий обучения, педагогики и психологии

УДК 378.14 (075)

ББК 74.202.4

Составитель: ст. преподаватель **В.Я. Вульферт**

Рецензент: канд. пед. наук, доц. **Н.Г. Черненко**

Имитационные методы обучения: метод. указания для практических занятий / Новосиб. гос. аграр. ун-т. Инженер. ин-т; сост. В.Я. Вульферт. – Новосибирск, 2023. – 36 с.

Методические указания предназначены для студентов Инженерного института по направлению подготовки 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям).

Утверждены и рекомендованы к изданию учебно-методическим советом Инженерного института (протокол №7 от 28 марта 2023 г.).

ВВЕДЕНИЕ

Общая цель всех представленных практических занятий – углубить, закрепить теоретические знания и сформировать практические навыки по подготовке и проведению дидактических игр в учебном процессе. Это значит, что почти на всех занятиях студенты будут участвовать в играх, вести их, чтобы на себе почувствовать их особенности, «полезности» и области применения.

Это потребует от учащихся, с одной стороны, внутреннего укрепления личности, проявления творческой инициативы, игрового настроения и баловства, а с другой – понимания, что в этой «несерьезной» игровой форме реализуется серьезная деятельность, направленная на обучение и развитие специалиста. И они, будущие педагоги, будут применять эти игровые педагогические технологии в школах, училищах и институтах.

В методических указаниях представлены не все конкурсы, игры, характеры ролей, а на практических занятиях возможно добавление новых игр. Это сделано с целью не потерять интерес к игре, для непредсказуемости, неопределенности ее исхода.

Практическое занятие №1 КЛАССИФИКАЦИЯ ИМИТАЦИОННЫХ МЕТОДОВ АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

Время: 2 часа

Цель:

- закрепить знания по классификации и характерным особенностям имитационных методов обучения;
- изучить методику проведения имитационных методов обучения в подготовке будущих специалистов.

I. Игра-разминка «Устный рассказ»

Правила игры. Ставится задача коллективно создать рассказ, т.е. связное повествование о каком-либо событии. Каждый участник по очереди говорит одну-две фразы, так, чтобы, с одной стороны, соблюдалась преемственность в содержании рассказа, а с другой – была бы возможность у следующего участника продолжить повествование так, чтобы последний участник имел основание для завершения всего рассказа.

Рассказ начинается ведущий занятия. Последний по кругу участник должен придумать концовку рассказа.

Совет участникам. Сделайте предметом рассказа действия героев, а не то, о чем они думают или что им показалось.

Варианты начала (завязку сюжета) придумывает ведущий или студенты. Например: «Маша распечатала конверт, достала письмо и ... потеряла сознание».

Обсуждение.

1. Получился ли рассказ? Понравилось ли участникам их произведение?

2. Почему получился именно такой результат?

3. Что необходимо для достижения успешного результата?

II. Классификация имитационных методов обучения

На занятии студенты в игровой форме участвуют в реализации трех из шести имитационных методов обучения. Задача учащихся назвать эти методы, перечислить их характерные признаки.

Для проигрывания первых двух методов условно разделим группу учащихся на 2 команды и устроим их состязание.

Имитационный метод №1.

Правила игры. Ведущий зачитывает задачу (краткую историю, ситуацию из жизни) и после 3 минут совещания каждая команда должна предложить свое решение этой задачи. Что бы они сделали (сказали, показали и т.д.) на месте героя ситуации. Количество таких историй – 2-3.

Например:

...Классный руководитель 6-го класса, беседуя с учащимися после летних каникул, вынула из своего дипломата пачку новых 12-цветных фломастеров и сказала: «Я оставляю их в нашем классе, мы будем красиво и быстро оформлять стенгазеты, не нужно ходить из класса в класс и попрошайничать».

Прошла неделя и ...они пропали. После уроков ребята обнаружили пропажу, очень расстроились и сообщили об этом учителю. Что делать? Кого-то подозревать, допрашивать? Учитель ...

При обсуждении вариантов находится оптимальное решение.

Имитационный метод №2.

Правила игры остаются те же, меняется лишь характер выдаваемых ведущим задач. Количество задач – 2.

Например:

Какое оборудование целесообразно использовать для тиражирования раздаточного материала (комплект из 4 страниц машинописного текста А4 формата) для студенческой группы в 20 человек? К сожалению, из-за технических неполадок вы не можете использовать копировальную технику.

После обсуждения вариантов ведущий называет единственно правильное решение.

При подведении итогов двух конкурсов выигрывает команда, набравшая максимальное количество баллов за правильные ответы,

но главным итогом и целью обсуждения должны стать вопросы: что это за методы; в чем их отличия; где их основная область применения.

Имитационный метод №3.

Этот метод потребует от участников исполнения индивидуальной роли, полученной от ведущего.

Описание игры: В заповеднике в средней части России озвучены планами строительства на его границе туристической базы на 250 мест (рис. 1.1). Очевидно, что нарушения заповедного режима сразу возрастут, а возможностей усилить охрану нет. В появлении турбазы косвенно заинтересованы местные власти, поскольку это оживит экономическую жизнь и, возможно, будет содействовать строительству хорошей дороги. Туристическая фирма на словах гарантирует неприкосновенность заповедника.

Для решения этого вопроса на заседание собрались заинтересованные лица: директор заповедника, замдиректора туристической фирмы, руководитель местной администрации, представители местного населения.

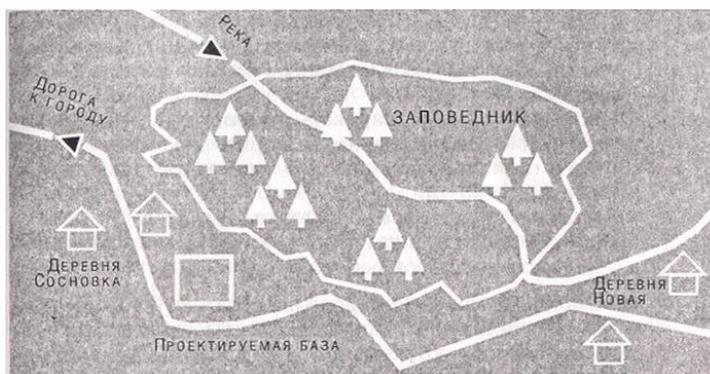


Рис. 1.1. Условная схема расположения проектируемой базы

Общая цель игры: В течение 45 минут прийти к согласованному решению в форме договора, где будет указан перечень обязательств каждой из сторон друг перед другом.

Индивидуальная игровая цель: В зависимости от роли (должности, характера личности), большинство участников дополнительно получают индивидуальные цели, которых они должны максимально придерживаться до конца игры. В противном случае игра потеряет проблемность, а тем самым смысл, интерес, азарт.

Ход игры

1. Распределение игровых ролей.
2. Подготовка к исполнению ролей. Каждый участник должен:

– войти в роль представляемого человека, проникнуть в его профессиональные обязанности, определить для себя его характер, стиль поведения и т.д.;

– сформировать свое мнение по решению проблемы, список своих условий (требований) к каждой из сторон для положительного решения проблемы;

– определить стратегию действия в переговорах с каждой из сторон с учетом своих интересов.

3. Заседание. Председательствует глава местной администрации. Все участники высказывают своё мнение, видение решения проблемы. После выступлений идет обсуждение, переговоры сторон до принятия согласованного решения.

Совет играющим. Развитие событий зависит от вашей инициативности, фантазии и жизненного опыта. Здесь нет жесткого сценария, правил.

Обсуждение.

1. Насколько удалость игрокам отстоять свои интересы?

2. Почему получился именно такой результат?

3. Что необходимо для достижения успешного результата?

4. Понравилась ли участникам игра?

5. Что дает молодому человеку участие в такой игре?

6. Какой вид имитационного метода обучения использован?

Дайте полный и аргументированный ответ.

Общий итог занятия по классификации имитационных методов обучения лучше всего оформить в виде двух таблиц.

| Имитационный метод | Название метода | Характерные особенности |
|--------------------------------|-----------------|-------------------------|
| №1. Конкурс | | |
| №2. Конкурс | | |
| №3. Игра «Заповедник и туризм» | | |

| Имитационный метод | Характерные особенности |
|--|-------------------------|
| <i>Имитация индивидуальной профессиональной деятельности</i> | |
| Метод анализа конкретных ситуаций | |
| Метод имитационных упражнений | |
| Метод тренажера | |
| <i>Имитация коллективной профессиональной деятельности</i> | |
| Деловые игры | |
| Разыгрывание ролей | |
| Игровое проектирование (конструирование) | |

Практическое занятие №2
**ПРОЕКТИРОВАНИЕ ЗАНЯТИЯ
В ИГРОВОЙ ФОРМЕ**

Время: 2 часа

Цель:

- проверить уровень освоения учащимися материала по разделам 1 и 2 учебного пособия [1];
- объяснить и распределить среди учащихся индивидуальные задания по проектированию урока в игровой форме [2].

1. Контрольная работа.

Контрольная работа имеет 6 вариантов по 5 вопросов в каждом. Время выполнения работы – 30-35 минут.

2. Подробное обсуждение раздела лекции «Принципы реализации игровых педагогических технологий в учебном процессе» с примерами разработок занятий в игровой форме от преподавателей и студентов прошлых лет.

3. Распределение тем индивидуальных заданий по проектированию занятия в игровой форме.

Темы индивидуальных заданий приведены в методических указаниях для самостоятельной работы [2]. Вопросы, возникающие в процессе выполнения задания, студенты могут задать как в конце практических занятий, так и в часы консультаций преподавателя.

4. Игры для интенсивного обучения.

Одним из направлений применения игр для интенсивного обучения является усвоение любой декларативной текстовой информации в наиболее короткие сроки и наиболее оптимальным путём – в игре. Примеров таких игр очень много, и педагог может легко их подобрать и приспособить для своей дисциплины [4]. Соревнование в группе, которому присущи активность, юмор, оригинальность и нестандартность решения и ответов, является хорошей альтернативой привычной методике работы с учебником.

Примеры: «Самое главное», «Вопрос-ответ», «Пантомима», «Конспект» и т.д.

Практическое занятие №3

ИГРОВЫЕ ДИСКУССИИ

Время: 2 часа

Цель: освоить методику применения игровых дискуссий в учебном процессе.

На занятии преподаватель организует для сравнения две дискуссии: первая – традиционная, вторая – в игровой форме.

Дискуссия №1

Тема дискуссии может быть любой, например: «Почему большинство выпускников идет работать не по профилю, а через некоторое время хотят получить второе высшее?». *Сформулируйте причины и расположите их по степени важности.*

Ход дискуссии:

1-й этап. После озвучивания темы каждый студент в тишине обдумывает ее, представляет свой взгляд, понимание проблемы.

2-й этап. Высказывание каждым студентом личной точки зрения.

3-й этап. Общее обсуждение.

Дискуссия №2

Следующая дискуссия отличается от предыдущей, в первую очередь, делением группы на две команды (элемент соревновательности) и изменением самой структуры (хода) дискуссии.

Ход дискуссии:

1-й этап. После озвучивания темы каждая команда проводит мозговой штурм (наподобие игры «Что, где, когда?»), причем один или несколько членов команды быстро записывает выданные идеи, т.е. главная задача на этот момент – дать как можно больше интересных идей и не терять время на их обсуждение.

2-й этап. Как только иссяк поток идей – мозговой штурм закончился, каждая команда обсуждает записанные идеи и выдвигает (выбирает) самые достойные и интересные.

3-й этап. Общекомандное обсуждение. Команды выдают свои идеи и в зависимости от цели дискуссии либо выбирают лучшие идеи, решения, либо приходят к компромиссному решению.

Тема дискуссии может быть любой, например: *Кто есть кто? «Идеальный» студент, «идеальный преподаватель» – кто он? Опишите внешность и характер «идеального» студента и преподавателя как вы это представляете. Обсуждая и споря, определите важные черты характера, которые должны быть присущи им обоим.*

Подведение итогов занятия

При обсуждении роли игровых дискуссий в профессиональном становлении будущих педагогов, методики их применения следует придерживаться следующих контрольных вопросов:

1. Какие качества учащийся развивает в себе при участии в игровых дискуссиях (дискуссиях вообще)?
2. Какую структуру (последовательность действий) имеет игровая дискуссия?
3. Какие дидактические задачи могут решать игровые дискуссии на уроке?
4. Какие требования стоят перед педагогом для организации и успешного проведения игровых дискуссий?
5. Почему при поэтапном (постепенном) внедрении имитационных методов активного обучения в подготовку будущих педагогов игровые дискуссии стоят на первой ступени?

Практическое занятие №4

ИГРОВОЙ ТРЕНИНГ (ТРЕНИНГОВЫЕ ИГРЫ)

Время: 2 часа

Цель: освоить понятие, цели и методику применения игрового тренинга в учебном процессе.

Вступ ление

Понятие «игровой тренинг» многогранно. В течение занятия вы участвуете в ряде упражнений, игр, относящихся к разным направлениям игрового тренинга. Но сначала небольшое упражнение.

«Новое имя» – пример упражнения для релаксации, снятия физического и психического зажима, достижения нужного эмоционального состояния, облегчения перевоплощения.

Задача упражнения «Новое имя»: произнося имена, новое и свое, вложить в интонацию как можно больше доброжелательности.

Все присутствующие становятся в круг, берутся за руки – одна сверху, другая снизу ладони соседа, – ведущий называет свое имя и «передает» его в ладонь стоящего рядом, «получивший» имя произносит его, как бы беря себе, а свое «передает» соседу.

1. Тренинговые игры на развитие внимания и самоконтроля

«Скульпторы» – упражнения на развитие внимания.

Из группы выделяются 2-3 «натурщика», остальные же члены группы выступают в роли «скульпторов». Исходное положение:

«скульпторы» стоят спиной к «натурщикам». По первому сигналу преподавателя «натурщики» принимают определенную позу и мимическое выражение, по второму сигналу «скульпторы» поворачиваются и в течение 5 секунд рассматривают своих «натурщиков». Затем (по третьему сигналу) отворачиваются. «Натурщики» быстро меняют позу, мимику или часть гардероба. По новой команде руководителя занятия «скульпторы» подходят к «натурщикам» и совместными усилиями начинают «лепить» исходные позы и мимику. После окончания работы «скульпторов» «натурщики» указывают на ошибки, если таковы были.

Задача – допустить минимум неточности при восстановлении. Упражнение может быть выполнено многократно.

Подготовка и реквизит: нет.

«Муха» – игра на развитие внимания, также для психологического настроя на активную работу на занятиях.

Воображаемое игровое поле (вначале оно может быть изображено на доске) состоит из 9 клеток 3х3. «Муха» (кусочек пластилина или присоска) участниками игры перемещается «вверх», «вниз», «влево», «вправо» на одну клетку в соответствии с командой. Команда подается участниками игры по очереди. Исходное положение – центральная клетка игрового поля. Играющие следят за перемещением «мухи» по воображаемому полю. Если «муха» покинула поле или кто-то потерял нить игры, участники прекращают игру и начинают ее сначала.

Подготовка и реквизит: на доске начертить 9 клеток 3х3 и большую точку в центральной ячейке.

«Тренировка умения переключать и распределять внимание» – упражнение на тренировку профессионального внимания и наблюдательности.

Роли: классный руководитель – 1, ученики – 4.

Разыграть этуод. Классный руководитель на перемене готовится к выступлению на собрании. Он только что достал важный материал, который надо использовать в выступлении (это может быть небольшое стихотворение). В класс то и дело заходят ученики и задают вопросы учителю, отвлекая его от чтения. Через 3 минуты проверяется результативность выполнения задания: рассказать стихотворение и последовательно вспомнить, какие вопросы и кто ему задавал, какие задания он выполнял.

Подготовка и реквизит: 1) распределить роли; 2) рассказать содержание игры; 3) дать время ученикам на подготовку вопросов и заданий к классному руководителю; 4) дать задание учителю. Текст из любого произведения, листы бумаги, ручки.

2. Тренинговые игры на воображение и саморегуляцию

«Лесенка» – игра на воображение и саморегуляцию.

Известно, каждая вещь, каждое событие могут быть оценены с точки зрения их метафорической, образной расслабленности или напряженности. Например, манная каша большинством из нас воспринимается как размягченная, расслабленная, а осколок стекла – как сосредоточенный и напряженный. Ведущий должен подобрать и назвать вслух предмет – любой достаточно нейтральный, не вызывающий такого рода релаксационных ассоциаций, например «чайник». Следующий за ним игрок, вступая в игру, должен назвать или как-то описать предмет, явление, ситуацию, которая в несколько большей степени, чем предыдущее, насыщена духом расслабления, например, «бутерброд» или же «чайник с теплой водой». Следующий участник предлагает что-то еще более расслабленное. И таким образом, игра движется по кругу, а воображение участников устремляется в область все более и более расслабленных, размягченных представлений и образов.

Если очередной игрок не может назвать следующий, еще более расслабленный предмет, то ведущий останавливает игру и начинает ее с нового исходного слова. Ведущий определяет количество слов, т.е. их проигрывания. Аналогично игра проводится с названием предметов, каждый из которых более напряжен, сосредоточен, собран.

Подготовка и реквизит: слова, например «шляпа», «роза», «окно» и т.д.

«Домино» – пример игры на воображение и саморегуляцию. Игра с успехом проводится как в начале, так и в конце занятия.

Для ее проведения требуются карточки или картинки, лежащие оборотной стороной. Первый участник переворачивает свою картинку и начинает по ней рассказ. Закончив, касается рукой соседа, и тот, перевернув свою картинку, продолжает рассказ, включая в него изображенное на своей картинке и т.д.

Подготовка и реквизит: картинки, минимум 9 шт.

3. Тренинговые игры на рефлексия, эмпатию, невербальное общение

«Зеркало» – игра на эмпатию и невербальное общение.

Игра проводится в парах – роли «исполнитель» и «зеркало». Участники становятся лицом к друг другу. Один из участников («исполнитель») делает замедленные движения руками, головой, телом (в данном случае выдается конкретное задание). Задача другого («зеркало») – копировать движения напарника, быть его «зеркальным отраже-

нием». Пары по очереди меняются ролями. Оценивается артистизм.

1-й тур. «Исполнителям» надо выполнить 2 задачи: пришиваем пуговицу, выступаем в цирке.

2-й тур. «Исполнителям» надо выполнить 2 задачи: собираемся в дорогу, печем пирог.

3-й тур. Игру можно усложнить, предложив «отражать» определенное настроение и эмоции (гнев, раздраженность, грусть, радость, веселье и т.д.

Это упражнение – хорошее средство развития психологического контакта.

Подготовка и реквизит: нет.

«Я – другой» – упражнение направлено на развитие способности и умений понять другого, представить себя на его месте, помогает научиться действовать в роли.

Каждый участник представляет себя «другим» (по заданию ведущего или по собственному выбору):

- Гулливером в стране великанов и в стране лилипутов;
- взрослым среди детей на детской площадке;
- ребенком среди взрослых за ужином;
- плюшевым мишкой, забытым девочкой в саду на скамейке;
- учеником, получившим «двойку» и т.п.

Для успеха игры-упражнения необходимо, чтобы в ней приняли участие все присутствующие. Так, если это упражнение «Ребенок за ужином», то за столом могут быть «папа», «мама», «родственники», в ситуацию включены «кошка», «телевизор» и др.

Игра может быть пантомимой, а может сопровождаться репликами.

4. Задания на анализ педагогической техники внушения

В начале студентам предлагается прослушать магнитофонную запись образцов внушающего воздействия, определив их форму. Затем выдаются разные педагогические ситуации и ставятся задачи:

- определить необходимость или нецелесообразность использования внушающего воздействия;
- определить цель внушающего воздействия;
- подобрать наиболее оптимальный в данной ситуации способ внушающего воздействия;
- разработать и реализовать внушающее воздействие в словесной форме.

Ситуация 1. Пятый класс ранней весной выехал на загородную прогулку в лес на берег реки. Один из учеников вдруг воскликнул: “Ребята, айда купаться!” Все кинулись за ним к реке. Вода была еще холодной, купаться было нельзя. Учитель должен немедленно прореагировать.

Ситуация 2. Школа готовится к проведению смотра чистоты, и 9-му классу поручена уборка пришкольной территории. Разработать систему внушающих воздействий классного руководителя, определить их вид и форму.

Ситуация 3. Учащиеся 6-го класса без особого энтузиазма встретили сообщение о предстоящей экскурсии на завод. “Опять будут агитировать за ПТУ!” – слышался возгласы. Как осуществить косвенное внушающее воздействие, чтобы вызвать интерес к экскурсии?

Ситуация 4. Петр, учащийся 8 класса, обычно спокойный и уравновешенный, сегодня на уроке физики нагрубил учителю. Провести внушающее воздействие путем косвенного осуждения.

Ситуация 5. Саша, ученик 6-го класса, опоздал на урок. Провести косвенное внушение в форме иронии, шутки.

Ситуация 6. Во время прогулки в лес Лена, ученица 3-го класса, не может перебраться через небольшую канавку, которую все ее одноклассники благополучно преодолели. Что должен сделать ученик, чтобы помочь девочке преодолеть страх?

З а к л ю ч е н и е

Игровой тренинг (тренинговые игры) направлены на реализацию педагогических задач: развитие навыков общения, понимания психологического состояния другого человека, умения владеть собой и др.

Игровой тренинг включает в себя два основных типа:

– игры-упражнения, призванные снять физические и психические зажимы, вызвать нужное эмоциональное состояние, облегчить перевоплощение;

– игры-упражнения, призванные формировать, совершенствовать у будущего педагога определенные качества, способности личности, педагогические умения.

Практическое занятие №5
**АНАЛИЗ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ СИТУАЦИЙ
И РОЛЕВЫЕ ИГРЫ**

Время: 2 часа.

Цель: освоить понятия, характерные признаки и методику применения метода анализа педагогических ситуаций и ролевых игр в подготовке будущих педагогов.

Вступ ление

Следующими по сложности игровыми педагогическими технологиями после игровых дискуссий и игрового тренинга являются анализ педагогических ситуаций и ролевые игры.

Если же говорить о педагогических ситуациях, то в основном в литературе указываются примеры конфликтных (проблемных) ситуаций или ситуаций, которые могли бы стать конфликтными, если допустить ряд ошибок. В этом методе студенты должны проанализировать ситуацию, дать оценку ее участникам и предложить свой вариант решения.

**1. Анализ конфликтных ситуаций
(отрывок из [7])**

Конкретные педагогические ситуации, особенно острые и конфликтные, возникают и у опытных, и у начинающих учителей. Они отражают глубинные психологические процессы в школьной среде: особенно в слое взаимоотношений учителей и учащихся, педагогического и ученического коллективов.

Корректное решение конфликтных ситуаций – необходимый элемент профессиональной педагогической подготовки учителя.

Ведь от того, как поведет себя учитель,отреагирует на создавшуюся конфликтную ситуацию, зависит психологический климат в классе и дальнейшая работа, т.е. в любом случае педагогические последствия бывают весьма значительными.

Вот что пишет один из опытных директоров школ: «Положительные находки в работе забываются, а вот промахи помнятся долго, а некоторые всю жизнь».

Воздействие на личность школьника в конфликтной ситуации

Как правило, конфликтная педагогическая ситуация длится короткое время, что усиливает напряжение психологического противостояния ученика и учителя. Процесс психологического противостояния носит острый характер и в случае поражения учителя ведет к утрате его авторитета среди учащихся.

При этом снижается привлекательность тех норм и ценностей, которые защищает и которым следует учитель в конфликте. Это, прежде всего, само учение как основная деятельность ученика и соответствующие учению нормы поведения: старательность, дисциплинированность, ответственность и т.д. Эти нормы полезны, в первую очередь, школьникам, но дети, как это ни парадоксально, иногда склонны к восприятию противоположных норм. На этом парадоксе и строят свои действия школьники – нарушители порядка. Они знают, что класс их поддерживает. Поэтому ученик, участвующий в конфликте, своим поведением вводит такие отрицательные нормы, как развязность, лень, безделье. Это осуществляется при молчаливой поддержке соучеников.

Очень важно для учителя выйти из конфликтной ситуации с достоинством и творческой удовлетворенностью своей работой в связи с успешной защитой социально ценных норм и ведущих ценностей учебной деятельности школьников. Чтобы выиграть психологическое противостояние в столкновении двух полярных систем норм и ценностей, учителю целесообразно использовать следующие правила воздействия на личность школьника в конфликтной ситуации.

Правило 1. «Два возбужденных человека не в состоянии прийти к согласию» (Дейл Карнеги).

Постарайтесь приложить волевые усилия, чтобы в острой ситуации сдержаться, ни в коем случае «... не бранитесь и не раздражайтесь» (Адамецкий). Подростковая и юношеская аудитория высоко ценит спокойствие, «величавую медлительность» и юмор педагогов в напряженных ситуациях

Правило 2. «Задержка реакции».

Не следует сразу же вступать в полемику с оппонентом, особенно если его действия не представляют угрозы для окружающих. Надо сделать вид, что вы как будто не замечаете нарушителя, хотя в то же время даете понять, что хорошо видите его действия. Суть приема в том, что он подчеркивает второстепенность вызывающего поведения нарушителя, и поэтому педагогу вроде бы пока не до него.

«Факт незамечания» явного нарушения позволяет внести некоторую растерянность в действия дезорганизатора и снижает его активность; вносит первые сомнения в сознание остальных учащихся относительно их позиции – кого поддержать: учителя или ученика? Оптимальное время задержки 10-15 секунд, хотя в ситуации конфликта они воспринимаются как более длительный интервал времени в связи с ожиданием ответа учителя на вызов школьника.

Правило 3. «Перевод реакции».

Этот прием также служит для развенчания значительности поступка и личности самого нарушителя.

Этот прием технически реализуется через выполнение учителем повседневных действий на уроке (обращение к классу с приветствием, работа с журналом, взгляд в окно и т.д.) несмотря на чрезвычайную обстановку (казалось бы, не терпящую отлагательства). В итоге «герой» конфликта остается наедине с собой, этим снижается сам «замысел» борьбы.

Правило 4. «Рационализация ситуации».

Известно, что все то, что стало смешным и неуклюжим в глазах окружающих, теряет силу воздействия и перестает быть опасным. Осмеянный нарушитель как носитель отрицательных групповых норм теряет авторитет в глазах класса, его отрицательное влияние на класс резко уменьшается, зато авторитет и влияние учителя возрастает.

Способность учителя применить юмор в конфликтной ситуации быстро разряжает обстановку, а дружный смех присутствующих по поводу неуклюжести их товарища завершает дело. Конфликт снимается, торжествует учитель, а в его лице – положительные нормы и ценности. Совместные переживания торжества добра несут нравственное оздоровление всем ученикам, в том числе и зачинщику конфликта.

Правило 5. «Парадоксальная реакция».

Постарайтесь при случае использовать коварный замысел школьника сорвать урок с пользой (!) для урока. Желательно еще поблагодарить нарушителя за помощь (с легкой иронией).

Заметим, что учитель, успешно использующийся правило, предстает в мнении школьников «сильной личностью» и приобретает авторитет на длительное время.

Пример конфликтной ситуации

Урок биологии в 9-м ведет молодая учительница. Через 5 минут после начала урока с шумом раскрывается дверь и, нагло вбегая в класс, на пороге останавливаются трое «трудных» учащихся. Учитель требует, чтобы они вошли в класс как подобает учащимся школы.

Они выходят в коридор. Через минуту открывается дверь снова, и они вползают в класс на четвереньках...

Одно из решений

Учительница обращается к классу: «Ребята, у нас есть возможность пронаблюдать, как передвигались далекие предки первобытных людей». И трое учащихся, стоящих на четвереньках: «Пожалуйста, проползите на свои места». В классе взрыв смеха. Смущенные шутники не выдерживают, встают на ноги и торопятся занять свои места. Учительница благодарит их и продолжает урок.

2. Анализ педагогических ситуаций

Примером применения метода анализа педагогических ситуаций в подготовке педагогов является отрывок из одного практического занятия по теме «**Педагогический такт учителя**». Цель этого занятия: осмысление сущности педагогического такта, личностных качеств учителя, являющихся предпосылкой овладения педагогическим тактом; развитие у студентов умения проявлять педагогический такт в различных условиях учебно-воспитательной работы.

Упражнение 1. Проанализируйте ситуацию:

Звонит звонок на урок, 8-й класс у кабинета истории ожидает учительницу. Кабинет заперт. Вот и учительница. Она подошла к двери, вставила ключ в замочную скважину, но замок не открылся. Присмотревшись, она заметила, что замочная скважина забита бумагой. Обведя ребят подозрительным взглядом, учительница спросила: «И кто до этого додумался?» Ребята растерянно переглянулись. «Надеетесь таким образом сорвать урок?» – накинулась она на ребят с обвинениями. Ученики пробовали возразить, но учительница, не слушая, продолжала их обвинять, высказывать угрозы. Она почти кричала от негодования... И в этот момент к кабинету подошел завхоз: «Простите, Елена Ивановна, опоздал к началу урока. Я вам другой класс открою, – в этом окрашены парты. Замок я специально бумагой закупорил, чтобы никто не вошел и не испачкался».

Почему возник конфликт? Можно ли было избежать его?

Какими личностными качествами должен обладать учитель, чтобы правильно сориентироваться в подобной ситуации?

Предложите свой вариант решения ситуации и проиграйте его.

Упражнение 2. Проанализируйте ситуацию:

Во время объяснения учителя ученик 9-го класса Валерий П. был невнимателен, переговаривался с соседом. Учитель прервал рассказ и вызвал Валерия к доске. Ответив на поставленный учителем вопрос достаточно глубоко и правильно, Валерий ожидал хорошей отметки. Но учитель сказал: «Хотел поставить тебе “3”, но случайно поставил “4”. Пусть уже остается так – не хочь марать журнал».

Какими мотивами руководствовался учитель, создавая эту ситуацию (вызывая ученика к доске, оценивая его ответ)?

Оцените с позиций ученика и всего класса деятельность учителя.

Предложите свои варианты решения ситуации. Обоснуйте их.

3. Ролевая игра «Внимание: конфликт!»

Цель игры – необходимо найти оптимальный выход из конфликтной ситуации.

Конфликтная ситуация. Восьмиклассник Игорь Рязанов без видимой внешней причины устроил бесчинство в классной комнате после уроков: сломал стул, указку, сорвал со стены два планшета. Ему помогли в этом два вполне приличных мальчика: Михаил Шапкин и Максим Сергеев. Растерянный классный руководитель собрал актив родителей, чтобы принять совместное решение.

Роли:

1. Педагог – классный руководитель
2. Мама Игоря Рязанова – «слабовольная мама»
3. Мама Михаила Шапкина – «мама-командир»
4. Папа Михаила Шапкина – «несамостоятельный папа»
5. Мама Максима Сергеева – «мама-активистка»
6. Папа Максима Сергеева – «очень правильный папа»
7. Папа Надежды Обуховой – «папа-спортсмен»
8. Папа Галины Шевченко – «папа-идеалист»
9. Мама Галины Шевченко – свободная роль
10. Папа Надежды Обуховой – свободная роль

«Образы» родителей были выбраны по принципу типичности, частой повторяемости в жизни. Прежде чем приступить к сюжетному развертыванию игры, всем участникам рекомендуется мысленно представить возможности раскрытия как положительных, так и отрицательных сторон поведения каждого из персонажей. Это позволит играющим увидеть разные варианты достижения поставленных целей, дает им определенные «степени свободы», позволяющие корректировать свое поведение в соответствии с особенностями развития игрового действия.

Ход игры:

1. Ведущий перед участниками ставит цель и задачи конкретной игры, излагает ситуацию.

2. В зависимости от количества присутствующих на занятии студентов группа делится на действующих лиц (10 ролей) и экспертов (остальные, не принимающие участие в игре в данный момент).

3. Распределение ролей (по жребию или на усмотрение ведущего). Участникам раздают карточки с характеристикой действующих лиц и описанием начала их действий, дав возможность в течение нескольких минут обдумать роль, содержание ситуации, выбрать линию поведения – войти в образ. После этого ведущий снова излагает содержание и, подведя к кульминационному моменту, предо-

ставляет слово исполнителям.

4. Ролевая игра: участники сначала разыгрывают роли (импровизируют, учитывая полученную информацию), затем развивают и завершают ситуацию (находят оптимальный, на их взгляд, выход из конфликтной ситуации).

5. Коллективное обсуждение предложенного решения: сначала слово предоставляется участникам (анализ собственной игры, действий, принятых решений, оценка партнеров), затем высказываются «эксперты», анализируя действия каждого участника. Продолжает обсуждение ведущий (преподаватель). В конце обсуждения слово вновь предоставляется исполнителям ролей.

6. В заключение ведущий подводит итоги игры в целом, обобщая выводы, сделанные при обсуждении.

Практическое занятие №6

ПРИЕМ СТУДЕНЧЕСКИХ ПРОЕКТОВ УРОКА В ИГРОВОЙ ФОРМЕ

Время: 2 часа

Цель:

- проверить уровень усвоения учащимися материала по разделам 3 и 4 учебного пособия [1];
- принять и обсудить среди учащихся индивидуальные задания по проектированию урока в игровой форме [2].

1. Контрольная работа.

Контрольная работа имеет 4 варианта по 5 вопросов в каждом. Время выполнения работы – 30-35 минут.

2. Прием и обсуждение индивидуальных заданий по проектированию занятия в игровой форме.

Темы индивидуальных заданий были выданы студентам на практическом занятии №2, образец оформления проекта приведен в методических указаниях для самостоятельной работы [2].

Практическое занятие №7
БЛИЦ-ИГРА «ДЕТСКИЙ САД»

Время: 2 часа

Цель:

- познакомить студентов с методикой проведения блиц-игр в учебном процессе;
- развить у студентов творческое мышление, умение проектировать и работать коллективно.

Этап подготовки

Цель игры: разработать проект обстановки и оснащения игровой комнаты для старшей группы детского сада.

Сценарий игры.

Дирекция детского сада закончила косметический ремонт в помещениях второго этажа и решила полностью обновить обстановку в игровой комнате (рис. 7.1) старшей группы (последний год перед школой), закупить и оснастить всеми современными средствами. Для разработки проекта новой комнаты дирекция обратилась к двум педагогическим коллективам. Через заданное время оба коллектива должны выступить на собрании с иллюстрированными докладами, где трудовой коллектив детского садика выберет наилучший проект.

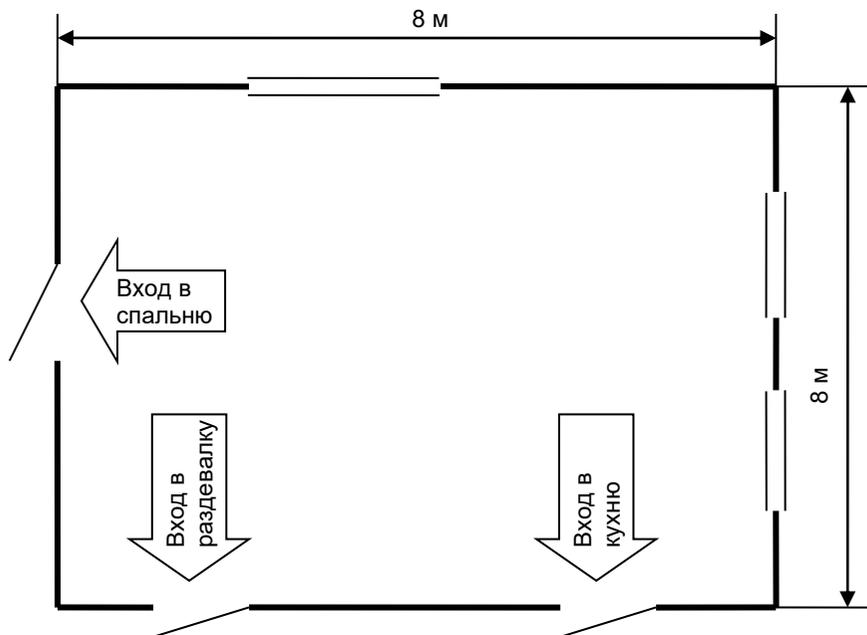


Рис. 7.1. Условная схема игровой комнаты детского сада

Правила игры.

1. Команды должны строго придерживаться установленных временных рамок: на выполнение проекта (т.е. обсуждение внутри команды, оформление и подготовка доклада) отводится 50 минут, на выступление с докладом – 7 мин, ответы на вопросы оппонентов (обсуждение) – 10 минут.

2. При разработке проекта можно пользоваться любой литературой, мнениями экспертов.

3. При разработке проекта акцент делать на лучшее, не учитывая финансовые расходы (условно детский сад может себе позволить все, что требует дошкольная педагогика).

4. Иллюстрация к докладу должна быть оформлена на листе формата А1. Содержание, средства и стиль оформления листа произвольные.

5. Представлять доклад на собрании должен только один член команды.

Графическая модель ролевого взаимодействия

Команда действует как одно целое, но возможно распределение лидером обязанностей внутри команды: докладчик, следящий за временем, оформитель и т.д. (рис. 7.2).

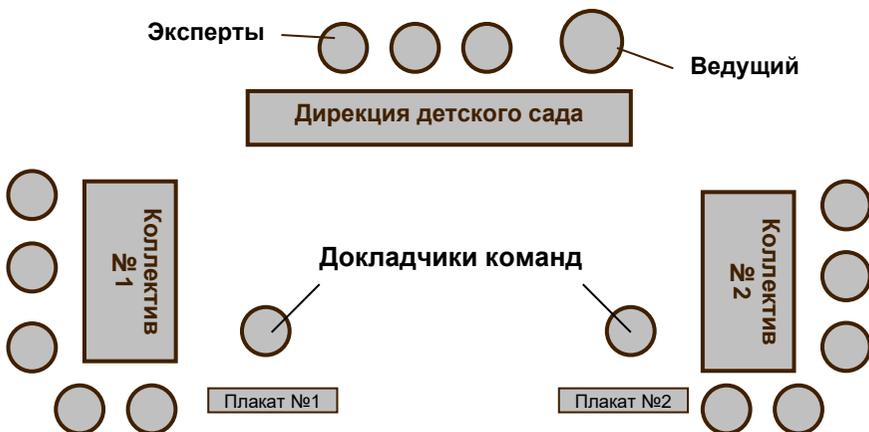


Рис. 7.2. Схема взаимодействия участников игрового занятия

Действия ведущего на этапе подготовки:

1. Подготовить две аудитории для команд, реквизит (2 листа формата А1, листки для жеребьевки, фломастеры, маркеры, карандаши, клей, цветная бумага, ножницы).

2. Путем жеребьевки сформировать 2 команды (по 7-10 человек) и группу экспертов (2-3 человека).

3. Вновь изложить содержание и зафиксировать время начала игры.

Этап проведения

В процессе игры задача ведущего – поддерживать атмосферу состязания и творчества, задача экспертов – контролировать соблюдение правил и ознакомиться с системой оценивания.

Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры

На этом этапе идет выступление представителей команд по их проектам игровой комнаты, ответы на вопросы оппонентов и экспертов, обсуждение проектов. Затем эксперты и ведущий совещаются и в соответствии с системой оценки объявляют лучшую работу.

В дальнейшем важным моментом является анализ ведущим и самими игроками хода игры, ее результатов.

Система оценивания

Система оценки ведущего (преподавателя):

| | Макс. балл |
|--|------------|
| 1. Содержание и обоснование проекта | – 5 |
| 2. Логичность и последовательность структуры доклада | – 5 |
| 3. Иллюстративность доклада | – 5 |
| 4. Аргументированность ответов | – 2 |
| 5. Качество и суть задаваемых вопросов | – 2 |
| 6. Активность (единение) всех членов команды при работе с проектом | – 2 |

Система оценки экспертов

| Показатель оценки | Макс. балл при оценке | Команда 1 | Команда 2 |
|--|-----------------------|-----------|-----------|
| Интересное содержание и обоснованность проекта | 5 | | |
| Красивые, понятные и наглядные иллюстрации к докладу | 5 | | |
| Логичный, последовательный, интересный доклад по проекту | 5 | | |
| Полные и аргументированные ответы команды | 2 | | |
| Интересные, хорошие вопросы к оппонентам | 2 | | |
| * | | | |
| Итого | | | |

* Здесь эксперты могут предложить свой показатель или качество, которое проявили в той или иной степени обе команды.

Практическое занятие №8
БЛИЦ-ИГРА «ЗОЛОТАЯ ОСЕНЬ»

Время: 2 часа

Цель:

– закрепить знания студентов о методике проведения блиц-игр в учебном процессе;

– развить у студентов творческое мышление, умение проектировать и работать коллективно.

Этап подготовки

Цель игры: разработать план проведения (выступления, конкурсы) и обстановку актового зала (украшения и декорации) для проведения бала у учеников 11-го класса.

Сценарий игры.

Ученики 11-го класса получили задание от директора провести бал «Золотая осень» в актовом зале школы. Ученикам нужно украсить зал и составить план проведения мероприятия. С данной проблемой ученики обратились к классному руководителю, который разделил класс на две команды. Через определенное время обе команды должны представить проекты и общим решением выбрать лучший проект украшения и план проведения бала.

Остальные компоненты блиц-игры (правила, графическая модель ролевого взаимодействия и т.д.) и ее этапы совершенно схожи с предыдущей блиц-игрой «Детский сад» и легко переносятся на это занятие.

Практическое занятие №9
ДЕЛОВАЯ ИГРА «СЛУЖБА ТСО»

Время: 4 часа

Цель:

- познакомить студентов с методикой проведения деловых игр в учебном процессе;
- обобщить и закрепить знания по дисциплине «Технические системы и средства обучения»;
- развить у студентов творческое мышление, умение проектировать и работать коллективно.

Этап подготовки

Сценарий: постановка проблемы от лица директора:

Уважаемые преподаватели, сотрудники нашего почтенного Экспериментального института!

Сегодня мы собрались с вами обсудить и принять решение по очень интересному документу, пришедшему вчера из Министерства образования.

Так как наше учебное заведение по подготовке специалистов экономического и психолого-педагогического профилей было организовано недавно, то нам уделяют особое внимание.

Так, в этом документе говорится о необходимости создать в нашем институте службу обеспечения техническими средствами обучения. В дальнейшем будем называть ее «Служба ТСО». Это должно облегчить и сделать труд преподавателя более производительным, улучшить качество получаемого образования.

Но эти теоретики не написали ничего конкретного. Какие задачи должна выполнять служба? Какова общая программа использования ТСО в нашем учебном заведении? Какой штат сотрудников должен быть в составе службы? Каковы их функции и обязанности?

Известно одно – надо организовать службу. Министерство выделяет на это деньги: в первый год – 200 000 рублей, во второй год – 150 000 рублей, в третий год – 75 000 рублей. Заработная плата сотрудникам службы ложится на скромный бюджет нашего института.

Решение проблемы я вижу в объявлении конкурса по институту на лучший проект службы ТСО.

В нашем учебном заведении выбраны две кафедры, активные и представительные, которые способны подготовить такой проект самостоятельно. Это кафедра гуманитарных наук и кафедра маркетинга.

Лучший проект будет выбирать организованная по этому поводу экспертная комиссия, в состав которой входят:

- директор Экспериментального института;

- заместитель директора по научной части;
- заместитель директора по учебно-методической части;
- главный бухгалтер;
- приглашенный эксперт по ТСО из Инженерного института.

Кафедра, предоставившая лучший проект, получает право кураторства службы ТСО. Мне не надо говорить, насколько выгодно будет каждой кафедре получить «под свое крылышко» эту службу. Это и дополнительное финансирование, и дополнительные места (ставки) сотрудникам, приоритет над другими кафедрами в пользовании услугами этой службы.

Цель игры: разработать, обосновать и предложить комиссии на рассмотрение проект службы технических средств обучения для Экспериментального института.

Задачи игры:

1. Сформировать основные задачи и функциональные обязанности службы ТСО.
2. Определить приоритетные направления развития службы ТСО на планируемый период по годам:
 - в первый год,
 - во второй год,
 - в третий год,
 - на перспективу.
3. Представить методическое и экономическое обоснование своего проекта.
4. Представить на рассмотрение экспертной комиссии план приобретения ТСО в рамках финансирования:
 - первый год – 200 000 рублей,
 - второй год – 150 000 рублей,
 - третий год – 75 000 рублей.
5. Определить штат сотрудников службы, их функции и обязанности.
6. Определить необходимое для размещения службы ТСО количество помещений и их площадь.

Исходные данные для игры.

- При создании проекта необходимо учесть следующие моменты:
1. Экспериментальный институт передает службе ТСО
 - отремонтированное мебельированное помещение в 12 м²;
 - компьютер Pentium 175, CD-ROM, мышь, клавиатуру, монитор 14”;
 - принтер матричный (формат бумаги – А4) старой модели.
 2. Оплата труда сотрудников службы осуществляется из средств учебного заведения.

3. В Экспериментальном институте имеется только один компьютерный класс кафедры информатики, используемый полностью в учебных целях (дисциплины по вычислительной технике, офисным и бухгалтерским программам и т.д.), поэтому почти всегда загруженный.

4. Экспериментальный институт имеет доступ к сети Internet.

Роли в экспертной комиссии:

- директор Экспериментального института;
- заместитель директора по научной части;
- заместитель директора по учебно-методической части;
- главный бухгалтер;
- приглашенный эксперт по ТСО из Инженерного института.

Исполнитель каждой из перечисленных ролей дополнительно получит карточку с описанием индивидуальной игровой цели, характеристики личности и собственного видения проблемы. Это потребует от участников игры времени для обдумывания роли, выработки линии поведения – вхождения в образ.

Графическая модель ролевого взаимодействия

Если в экспертной комиссии видна иерархическая модель взаимодействия (руководитель – подчиненные – независимый эксперт), то кафедры (команды) действуют как одно целое, но возможно распределение лидером обязанностей внутри команды: докладчик, следящий за временем, оформитель и т.д. (рис. 9.1).

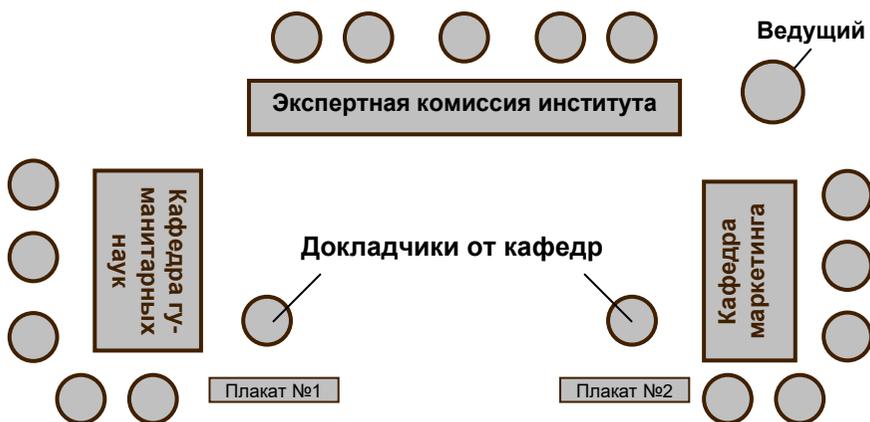


Рис. 9.1. Схема взаимодействия участников деловой игры

Правила игры.

1. Команды должны строго придерживаться установленных временных рамок: на выполнение проекта (т.е. обсуждение внутри команды, оформление и подготовка доклада) отводится 1 ч 20 мин, на выступление с докладом – 10 мин, ответы на вопросы оппонентов (обсуждение) – 15 минут.

2. При разработке проекта можно пользоваться любой литературой, мнением независимого эксперта.

3. При разработке проекта руководствоваться лишь имеющимися финансовыми средствами.

4. Иллюстрация к докладу должна быть оформлена на листе формата А1. Содержание, средства и стиль оформления листа произвольные.

5. Представлять доклад на собрании должен только один член команды.

Система оценивания:

| | Баллы |
|--|-------|
| 1. Наличие и постановка цели службы ТСО | – 5 |
| 2. Формулировка задач и обязанностей | – 5 |
| – каждая задача | – 1 |
| – обязанности | – 1 |
| 3. Логичность и последовательность структуры доклада | – 5 |
| – распределение по годам | – 1 |
| – соответствие проекта рамкам финансирования | – 3 |
| – дополнительные источники финансирования | – 3 |
| 4. Штат сотрудников и функциональные обязанности | – 5 |
| – аргументация | – 1 |
| 5. Определение и распределение площадей | – 5 |
| – аргументация | – 1 |
| 6. Использование в проекте имеющегося оборудования и предоставленных командам возможностей | – 3 |
| 7. Иллюстративность доклада | – 5 |
| 4. Аргументированность ответов | – 2 |
| 5. Качество и суть задаваемых вопросов | – 2 |

Методическое обеспечение игры:

– три комплекта прайс-листов различных фирм по компьютерной и копировальной технике, мебели;

– учебные пособия, конспекты лекций по дисциплине «Технические системы и средства обучения».

Техническое обеспечение игры.

Условия игры не требуют обязательного применения особых технических устройств, компьютерной техники, возможен лишь минимальный набор средств обучения: ручки, карандаши, фломастеры, маркеры, цветная бумага, 4 листа формата А1 и т.д.

Этап проведения

В процессе игры задача ведущего – поддерживать атмосферу состязания и творчества, задача экспертов – контролировать соблюдение правил и ознакомиться с системой оценивания.

Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры

На этом этапе идет выступление представителей команд по их проектам службы ТСО в Экспериментальном институте, ответы на вопросы оппонентов и экспертов, обсуждение проектов. Затем эксперты и ведущий совещаются и в соответствии с системой оценки объявляют лучшую работу.

В дальнейшем важным моментом является анализ преподавателем дисциплины «Технические системы и средства обучения» уровня подготовки студентов, выявление пробелов в их знаниях и сложных моментов в понимании учебного материала.

ВОПРОСЫ НА ЗАЧЕТ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

1. Что такое «имитация, имитационное моделирование» и почему определенную группу методов обучения назвали «имитационными»?
2. Почему имитационные методы относятся к активным методам обучения?
3. Как имитационные методы обучения решают задачу совершенствования подготовки современного специалиста (инженера)?
4. Что представляет собой метод анализа конкретных ситуаций? Назовите четыре уровня конкретных ситуаций, основные признаки и область эффективного применения метода.
5. Имитационные упражнения и метод тренажа: область эффективного применения, отличительные особенности. Назовите примеры применения тренажеров в подготовке специалистов. Какие возможности дают современные компьютерные технологии в тренажерной подготовке?
6. Имитационный метод «разыгрывание ролей»: определение, характерные признаки и область эффективного применения.
7. Имитационный метод «деловые игры»: определение, характерные признаки и область эффективного применения.
8. Имитационный метод «игровое проектирование (конструирование)»: характерные признаки и область эффективного применения.
9. Назовите основные теории происхождения игры.
10. Дайте определение игры как метода обучения. Назовите элементы структуры игры как деятельности личности. Чем обеспечивается мотивация игровой деятельности? Назовите элементы структуры игры как процесса.
11. Что такое «функция игры»? Перечислите и кратко охарактеризуйте функции игры.
12. Назовите характерные особенности, свойства игры, благодаря которым она является одним из средств активизации учебного процесса.
13. В каких случаях игра является оптимальным средством обучения и развития?
14. Что такое «дидактическая игра»? Как создается игровая форма занятия? В каких направлениях реализуются игровые приемы и ситуации на занятиях? Почему подведение итогов в дидактических играх требует особого внимания педагога и учащихся?
15. Опишите игровой прием «Шапка вопросов». Как применяются в этом примере принципы реализации игровых приемов и ситуаций?
16. Основные требования к ведущему дидактической игры.
17. Классификация педагогических игр для детей школьного возраста: дидактические, подвижные и познавательные игры.

18. Классификация педагогических игр для детей школьного возраста. Сюжетно-ролевые игры: игры-драматизации, театрализации, игра-труд, ролевые игры, режиссерские игры.
19. Технология развивающих игр Б.П. Никитина: цель, характерные особенности.
20. Кратко охарактеризуйте основные типы игр, отличающиеся по игровой методике: ролевые, деловые, имитационные, организационно-деятельностные, операционные игры, «деловой театр» (деловой тренинг), психо- и социодрама.
21. Кратко охарактеризуйте основные типы игр, отличающиеся по характеру педагогического процесса: игры для интенсивного обучения (обучающие игры), игры-тесты (диагностические игры), коммуникативные игры (тренинг общения), учебно-занимательные лингвистические игры, психотехнические игры, профориентационные игры.
22. Кратко охарактеризуйте основные типы игр, отличающиеся по виду игровой среды: игры с компьютерной поддержкой, компьютерные игры. Дайте примеры компьютерных игр образовательного и развлекательного характера. Перечислите признаки и формы зависимости от компьютерной игры.
23. Кратко охарактеризуйте особенности применения игровых технологий в младшем школьном, подростковом и старшем школьном возрастах. Характерна ли для взрослых потребность в игре? Какие примеры ролевых игр взрослых вы знаете?
24. Расскажите историю развития деловой игры в России. Назовите характерный недостаток деловой игры. Дайте определение и поясните сущность деловой игры.
25. Какие психолого-педагогические принципы следует заложить в разработку деловой игры для достижения поставленных учебных целей? Дайте описание этих принципов.
26. Какие педагогические задачи решает деловая игра? Когда можно проводить деловую игру? Какое оптимальное число участников должно быть?
27. Схематично зарисуйте структуру деловой игры. Дайте описание каждого элемента структуры.
28. Назовите и опишите этапы деловой игры.
29. Приведите описание 3 шаблонов деловой игры, отличающихся обширной сферой применимости, – как по возрастам, так и по учебным предметам.
30. Какие советы и рекомендации следует использовать разработчикам и пользователям деловой игры?
31. Почему использование имитационных методов активного обучения в преподавании педагогических курсов является одним из основных путей совершенствования подготовки будущих педагогов?

32. Дайте краткое описание игровых технологий, используемых в подготовке будущих педагогов, в порядке усложнения игровой деятельности. Почему именно в таком порядке следует их применять в учебном процессе?
33. Дайте описание структуры и этапов проведения игровой дискуссии. Какими должны быть действия преподавателя для успешного проведения дискуссии? Что дает будущему педагогу участие в дискуссиях?
34. Что такое игровой тренинг? Для каких целей его используют в подготовке будущих педагогов? Почему упражнения игрового тренинга желательно использовать многократно?
35. Что представляет собой метод имитационных упражнений? Какие существуют направления (педагогические цели) применения метода имитационных упражнений в учебном процессе? Назовите его характерные особенности.
36. Как метод анализа педагогических ситуаций применяется в подготовке будущих педагогов и что он может дать молодому специалисту? В чем заключается отличительная особенность метода анализа педагогических ситуаций?
37. Что такое ролевая игра? Как она применяется в подготовке будущих педагогов? Назовите отличительные особенности ролевой игры. Что полезного дает участие студентов в ролевых играх? На что следует обратить особое внимание при организации ролевых игр, чтобы не снизить эффективность игры и интерес к ней студентов?
38. Почему деловая игра считается более сложным методом, чем ролевая? В чем заключается отличительная особенность деловой игры?
39. Дайте описание общей процедуры организации педагогических игр (имитационных, ролевых, деловых). Перечислите требования к организатору педагогических игр.
40. Что такое тренажер и тренажерный комплекс? Какую роль они играют в подготовке квалифицированных рабочих кадров?
41. Почему требования к конструкции тренажера называют инженерно-педагогическими? Перечислите требования к тренажеру как к техническому средству обучения.
42. Какие два противоположных мнения есть у педагогов о необходимости и эффективности применения тренажеров в подготовке специалистов? Есть ли «золотая середина»?
43. На какие три группы можно разделить показатели эффективности тренажера? Перечислите показатели эффективности тренажера в каждой группе.
44. В чем заключается самая большая проблема использования тренажеров в учебном процессе? Почему в учебном процессе целесообразнее использовать тренажерные комплексы, а не индивидуальные тренажеры? В каких двух режимах целесообразно проводить учебный процесс на тренажере и на тренажерном комплексе?

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Вульферт В.Я. Имитационные методы активного обучения: учеб. пособие / Новосиб. гос. аграр. ун-т. Инженер. ин-т. – Новосибирск, 2023. – 88 с.
2. Имитационные методы активного обучения: метод. указания для самостоятельной работы / Новосиб. гос. аграр. ун-т. Инженер. ин-т; сост. В.Я. Вульферт. – Новосибирск, 2023. – 29 с.
3. Андриади, И.П. Основы педагогического мастерства: учебник / И.П. Андриади. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва: ИНФРА-М, 2023. – 209 с. (ЭБС «Инфра-М»)
4. Мандель, Б.Р. Технологии педагогического мастерства / Б.Р. Мандель. - Москва: Вузовский учебник, НИЦ ИНФРА-М, 2015. - 211 с. (ЭБС «Инфра-М»)
5. Резник, С.Д. Студент вуза: технологии и организация обучения: учебник / С.Д. Резник, И.А. Игошина; под общ. ред. д-ра экон. наук, проф. С.Д. Резника. – 5-е изд., перераб. и доп. – Москва: ИНФРА-М, 2021. – 391 с. (ЭБС «Инфра-М»)
6. Игровые занятия в строительном вузе: Методы активного обучения / под ред. Е.А. Литвиенко, В.И. Рыбальского. – Киев: КИСИ, 1991. – 268 с.
7. Игры – обучение, тренинг, досуг...: в 4 кн. / под ред. В.В. Петрушинского. – М.: Новая школа, 1994.
8. Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра. Введение в активные методы обучения. – М.: Флинта, 1998.
9. Педагогические технологии: учеб. пособие для студентов педагогических специальностей / под общей ред. В.С. Кукушина. Сер. «Педагогическое образование». – Ростов н/Д: Март, 2002. – 302 с.
10. Шаронова С.А. Метод игровой ситуации: учеб.-метод. пособие. – М.: РУДН, 2001. – 87 с.
11. Деловая игра как форма активного обучения // Педагогика и психология высшей школы. Сер. «Учебники, учебные пособия». – Ростов н/Д: Феникс, 1998.
12. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога / А.П. Панфилова; ред.: В.А. Сластенин, И.А. Колесникова. – М.: Академия, 2006. – 368 с.
13. Во что играть будущим учителям / Н. Ложникова // Народное образование. – 1991. – №1. – С.103-109.
14. Технология игровой деятельности: учеб. пособие / Л.А. Байкова, Л.К. Гребенкина и др. – Рязань: изд-во РГНП, 1994. – 120 с.
15. Багин В.В. Игра в учебном процессе: учеб. пособие / В.В. Багин, Н.Д. Савченко, Т.А. Терехова, Н.А. Лоншакова. – Чита: ЧитГТУ, 1999. – 63 с.

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|---|----|
| Введение | 3 |
| Практическое занятие №1. Классификация имитационных методов активного обучения | 3 |
| Практическое занятие №2. Проектирование занятия в игровой форме | 7 |
| Практическое занятие №3. Игровые дискуссии | 8 |
| Практическое занятие №4. Игровой тренинг (тренинговые игры) | 9 |
| Практическое занятие №5. Анализ педагогических ситуаций и ролевые игры | 14 |
| Практическое занятие №6. Прием студенческих проектов урока в игровой форме | 19 |
| Практическое занятие №7. Блиц-игра «Детский сад» | 20 |
| Практическое занятие №8. Блиц-игра «Золотая осень» | 23 |
| Практическое занятие №9. Деловая игра «Служба ТСО» | 24 |
| Вопросы на зачет по дисциплине | 29 |
| Библиографический список | 32 |

Составитель **Вульферт Виктор Яковлевич**

ИМИТАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

**Методические указания
для практических занятий**

Редактор
Компьютерная верстка

Т.К. Коробкова
В.Я. Вульферт

Подписано к печати 29 марта 2023 г. Формат 60 x 84^{1/16}
Объем 2,4 уч.-изд. л. Изд. №32 Заказ №
Тираж 50 экз.

Отпечатано в мини-типографии Инженерного института НГАУ
690039, Новосибирск, ул. Никитина, 147