

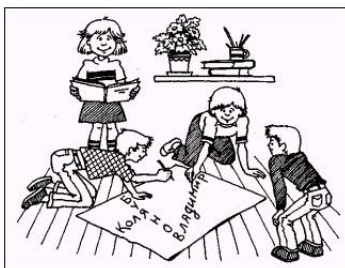


НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
АГРАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Инженерный институт

ИМИТАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Методические указания
для выполнения контрольной
и самостоятельной работы



Новосибирск 2023

Кафедра технологий обучения, педагогики и психологии

УДК 378.14 (075)

ББК 74.202.4

В 887

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

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

Имитационные методы обучения: метод. указания для выполнения контрольной и самостоятельной работы / Новосиб. гос. аграр. ун-т. Инженер. ин-т; сост. В.Я. Вульферт. – Новосибирск, 2023. – 29 с.

В методических указаниях представлены: темы контрольных работ по проектированию уроков в игровой форме; пример выполнения контрольной работы; темы для самостоятельного изучения; список рекомендуемой литературы; тестовые задания для самоконтроля знаний.

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

Цель дисциплины «Имитационные методы обучения» – формирование теоретических знаний и практических навыков по подготовке и проведению дидактических игр в учебном процессе.

Задачи дисциплины – изучить классификацию, характеристические признаки, методику проведения имитационных методов обучения в подготовке будущих специалистов; овладеть передовым педагогическим опытом обучения и воспитания через игровые педагогические технологии; освоить умения применять знания принципов реализации игровых педагогических технологий в учебном процессе.

Из всего объема часов по учебному плану дисциплины (72 часов) на самостоятельную работу студентам выделено 44 часов. Это время идет на выполнение контрольной работы, подготовку к текущим занятиям, самостоятельное изучение материала.

В методических указаниях представлены несколько основных направлений самостоятельной деятельности учащихся.

1. Разработка занятия в игровой форме (контрольная работа)

Даны темы занятий, требования к их проектированию в игровой форме и пример одного из таких проектов урока в игровой форме.

2. Темы для самостоятельного изучения

Здесь собраны интересные темы, не вошедшие в материал лекций или недостаточно там раскрытые, для самостоятельного изучения учащимися и представления в форме доклада на семинаре.

3. Тестовые задания для самоконтроля

Студенты могут проверить уровень своих знаний и подготовиться к зачету на ряде тестовых заданий, предварительно ознакомившись с методикой работы с ними в пояснительной записке. Правильные ответы указаны в конце методических указаний.

1. РАЗРАБОТКА ЗАНЯТИЯ В ИГРОВОЙ ФОРМЕ

Цель: освоить умения применять знания принципов реализации игровых педагогических технологий в учебном процессе.

Для достижения цели студентам предоставляются на выбор 8 тем. Особенностью первой и второй темы является то, что студенты не только сами разрабатывают какую-либо ролевую или блиц-игру, но и проводят их на практических занятиях со своими одноклассниками. В остальных темах студенты сами выбирают игровую форму обучения (конкурсы, дидактические игры, игровое проектирование и т.д.), а в ряде случаев – дисциплину, тему урока.

Например, седьмая тема может звучать так:

– *Разработка занятия в игровой форме по дисциплине «Психология и педагогика». Тема урока «Психология познавательной деятельности»;*

– *Разработка занятия в игровой форме по дисциплине «Правоведение». Тема урока «Трудовой договор».*

Пример восьмой темы:

– *Разработка занятия в игровой форме по дисциплине «Трактор и автомобили». Тема урока-обобщения «Устройство трактора».*

ТЕМЫ

1. Разработка и проведение ролевой игры по дисциплине «Имитационные методы обучения».

Тема занятия: «Игровые технологии в профессиональной подготовке будущих педагогов».

2. Разработка и проведение блиц-игры по дисциплине «Имитационные методы обучения».

Тема занятия: «Подготовка и проведение деловых игр».

3. Разработка занятия в игровой форме по дисциплине «История педагогики и философии образования».

Тема занятия: «Школа и педагогика в странах Западной Европы и Северной Америки в XVII-XVIII вв.».

4. Разработка занятия в игровой форме по дисциплине «История педагогики и философии образования».

Тема занятия: «Воспитание, обучение и педагогическая мысль в России: от древних славян до XVIII в.».

5. Проект игры «Кто хочет стать миллионером» по учебному материалу любой дисциплины, преподаваемой в Инженерном институте (оформление в PowerPaint, минимум для 5 игроков).

Тема занятия: на выбор студентов.

6. Разработка занятия в игровой форме по дисциплине «Технические системы и средства обучения».

Тема занятия: на выбор студентов.

7. Разработка занятия в игровой форме по одной из гуманитарных дисциплин, преподаваемых в Инженерном институте.

Тема занятия: на выбор студентов.

8. Разработка занятия в игровой форме по одной из технических дисциплин, преподаваемых в Инженерном институте.

Тема занятия: на выбор студентов.

**ТРЕБОВАНИЯ К ПРОЕКТИРОВАНИЮ
ЗАНЯТИЯ В ИГРОВОЙ ФОРМЕ**

При проектировании урока в игровой форме, в первую очередь, следует определиться, что будет в его основе:

а) дидактические игры, требующие действий, которые входят в состав деятельности, подлежащей усвоению (ролевая, деловая игры, игровое проектирование и т.д.) [Вульферт В.Я. Имитационные методы обучения: учеб. пособие / Новосиб. гос. аграр. ун-т. Инж. ин-т. – Новосибирск, 2019. – С. 7-14];

б) игровые приемы и ситуации, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности (соревнование команд в ряде конкурсов) [там же, С. 22-27].

Хотя в литературе нет единой методики конструирования дидактических игр, реализации игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий, многие структурные элементы являются общими при разных подходах. Это:

- игровые цели;
- педагогические цели (дидактические и воспитательные);
- комплект ролей и функций игроков;
- предмет игры;
- сценарий игры;
- графическая модель ролевого взаимодействия участников;
- правила игры;
- система оценивания;
- методическое обеспечение игры;
- техническое обеспечение игры.

Подробно о них описано в вышеуказанном пособии [С. 55-57].

ПРИМЕР ЗАНЯТИЯ В ИГРОВОЙ ФОРМЕ

Дисциплина: История педагогики и философии образования.

Тема занятия: Воспитание и обучение в первобытном обществе и Древнем мире.

Время занятия: 4 часа.

Занятие проводится в *игровой форме*, а именно как командное состязание в четырех конкурсах.

Дидактическая цель игрового занятия:

- закрепление лекционного материала по темам разделов 1 и 2;
- контроль приобретенных знаний;
- знакомство с разными формами представления учебного материала.

Воспитательная цель игрового занятия:

- воспитание индивидуального стиля поведения в процессе взаимодействия с людьми, в команде;
- порождение творческого мышления;
- преодоление психологического барьера по отношению к формам и методам активного обучения.

Игровая цель занятия:

- выиграть соревнование команд, продемонстрировав лучшие знания учебного материала, смекалку и артистизм.

Графическая модель ролевого взаимодействия участников в данном игровом занятии представлена схематически на рисунке.

Сценарий игры

I. Вступление

1. Наше первое практическое занятие по теме «Воспитание в первобытном обществе и Древнем мире» мы проведем в игровой форме. Сегодня три команды будут соревноваться в знаниях, смекалке, артистизме, скорости и терпимости.

2. Сейчас вы разделитесь на 3 команды. В этой коробочке находятся листочки с номерами 1, 2 и 3. Кто какой номер достанет, тот идет в соответствующую команду: первую, вторую, третью.

3. Итак, команды сформировались. Теперь придумайте быстро название команды и капитана. (Преподаватель записывает на доске названия команд).

4. Начнем соревнование! Увидим, чья команда сильнее.

Помните! Победа зависит только от слаженности работы команды.

Подготовка и реквизит: расставить парты в три круга; зарисовать на доске таблицу с названием конкурсов; принести коробочку, листочки с номерами 1, 2, 3 в количестве 6 шт. каждого номера.

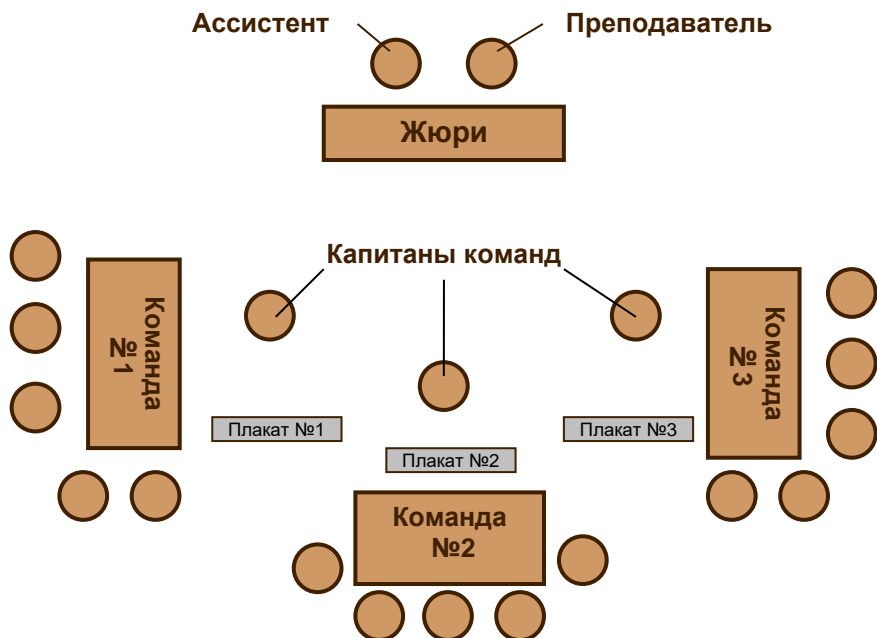


Схема взаимодействия участников игрового занятия

II. Соревнование

1. Конкурс «РАЗМИНКА».

Правило: Каждой команде будет задано 10 вопросов разного уровня сложности, время на обдумывание ответа 20 секунд. После озвучивания вашего ответа ведущий объявляет правильный и решает, засчитывать или нет ваш ответ. При этом команды-соперницы не должны ни мешать, ни помогать отвечающей команде.

Каждой команде достанется свой набор вопросов с равным количеством простых и сложных.

Цель: Набрать максимальное количество правильных ответов. Команда, занявшая первое место, получает 3 балла за конкурс, второе место – 2 балла, третье место – 1 балл.

Подготовка и реквизит: три набора вопросов, жеребьевка последовательности ответов и набора вопросов; листочки с номерами для жеребьевки, черновые листы для записей.

2. Конкурс «КРОССВОРДЫ»

Правило: Каждой команде предлагает одинаковый кроссворд, состоящий из слов, терминов, определений из истории образования эпохи первобытного строя и древних цивилизаций.

Цель: За отведенное время отгадать по максимуму больше и правильно слов из кроссворда. Команда, занявшая первое место, получает 3 балла, остальные места оцениваются в 2 и 1 балла соответственно.

Подготовка и реквизит: Распечатка заполненного кроссворда преподавателю для проверки; распечатка самого кроссворда и вопросов к нему (2 шт. на команду), черновые листы для записей.

Примечание. Пока преподаватель (ассистент) проверяет ответы команд, можно дать распечатку правильно заполненного кроссворда для самостоятельного анализа студентами своих ошибок.

3. Конкурс «ПАНТОМИМА (ФРАЗЫ ИЛИ ГЕРОИ)»

Правило: Каждая команда должна подготовить и продемонстрировать пантомиму на тему «Цели, задачи и характерные черты воспитания и обучения ...», где название цивилизации или ее исторической эпохи достается каждой команде свое и держится в секрете перед командами-соперницами.

Порядок выступления команд определяется жеребьевкой. Количество участников пантомимы неограниченно. Время на подготовку – 5 минут.

Цель: Оригинально и творчески продемонстрировать перед соперниками пантомиму. Задача последних отгадать, о какой цивилизации (её историческом периоде) идет речь и, главное, на основе пантомимы рассказать о целях и характерных чертах воспитания и обучения этого мира.

Оценивается:

- 1) оригинальность, артистичность пантомимы (от 1 до 3 очков);
- 2) правильность и полнота расшифровки пантомимы командой (1-2 очка).

Команда, занявшая первое место по набранным очкам, получает 3 балла, остальные места оцениваются в 2 и 1 балла соответственно.

Реквизит: задачи для пантомимы, черновые листы для записей.

4. Конкурс «СОБЕРИ МОЗАИКУ»

Правило: Каждой команде выдается одинаковый набор листов А4 формата с текстом и чистый лист А1 формата. Требуется разрезать, разложить и в конце приклеить фрагменты листов А4 на А1 так, чтобы текст отвечал особенностям воспитания и образования Античного (на примере г. Афины) и христианского мира (на примере ранних христиан). При этом:

- 1) расположить текст не хаотично на 2 половинки, а структурно, соотносительно к той или иной проблеме, как бы сравнивая мнения;
- 2) можно подписывать, обрамлять, подрисовывать маркерами;

3) возможен текст, совсем не относящийся к этим двум темам, своего рода дезинформация;

4) время конкурса ограничено 20 минутами.

Примечание. Конкурс будет иметь смысл и успех только в том случае, если студенты при его выполнении будут основываться лишь на своих знаниях и логике (без конспектов и шпаргалок).

Цель: Правильно и вовремя, структурно и творчески разделить характерные особенности систем воспитания и обучения этих эпох. Команда, занявшая первое место, получает 3 балла за конкурс, второе место – 2 балла, третье место – 1 балл.

Примечание. Поощряйте творческое оформление плаката.

Подготовка и реквизит: распечатка текста на А4 в 3-х экземплярах; чистые листы А1 формата 3 шт.; простые карандаши, ножницы и фломастеры по 3 шт.; крепежи на доску; слайд или распечатку правильного разделения особенностей воспитания и образования.

III. Подведение итогов

Перед объявлением общего результата соревнования команд обязательно обсудите с участниками основные ошибки, пробелы в знаниях, выявленные вследствие игры.

Команда, собравшая за 4 конкурса максимальное количество баллов, объявляется победительницей. Участники этой команды получают наши поздравления и 2 оценки «отлично» в журнал. Серебряные медалисты также, но только 1 оценку «отлично», бронзовые – 1 оценку «хорошо».

Поблагодарю участников за интересную игру!

Методическое обеспечение игры:

– три комплекта разных вопросов (по 10 шт.) с равным количеством простых и сложных;

– кроссворд (не менее 30 слов);

– список трех цивилизаций (их исторических периодов), имеющих очень характерные черты в воспитании и образовании;

– список особенностей, характерных черт разных цивилизаций Древнего мира, в том числе города-государства Афины (Античный мир) и ранних христиан (христианский мир).

Техническое обеспечение игры.

Условия игры не требуют применения особых технических устройств, компьютерной техники, лишь минимальный набор средств обучения: ручки, карандаши, цветная бумага, ватман А1 и т.д., требуемый перечень которых подробно описан в пункте «Реквизит» к каждому конкурсу.

2. ТЕМЫ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОГО ИЗУЧЕНИЯ

Представленные темы для самостоятельного изучения объединены в пять групп и раскрывают самые разносторонние области применения имитационных методов обучения, в том числе игровых педагогических технологий.

По выбранной теме учащийся готовит доклад и выступает перед группой на семинаре.

Сложностью в подготовке некоторых из тем является то, что они не широко и в недостаточном объеме представлены в учебно-методической литературе и от учащихся потребуются анализ научной, художественной литературы, периодических изданий.

ТЕМЫ

I. Игра? Игра!

1. Игры для развития интеллектуальных способностей человека.
2. Игры, конкурсы для формирования творческих способностей и нестандартного видения.
3. Развитие деловых качеств руководителя (сотрудника) в игре.
4. Терапевтическая функция игры.
5. Коммуникативная функция игры.
6. Диагностическая функция игры.
7. Азартность игры: движущая сила или болезнь? Игромания. Компьютерные игры.
8. Возращение к истокам: народные игры
9. Игры предков: наша культура и самобытность
10. Современные детские игры: сюжеты, реальность и взрослые
11. Телевизионные интеллектуальные игры. Олимпиады. «КВН».

II. Особенности игровых технологий по возрастным группам

12. Технология развивающих игр Б.П. Никитина.
13. Особенности игровых технологий в школьном возрасте.
14. Игры взрослых людей...
15. Игры, конкурсы в нетрезвой компании.

III. Дидактические игры и игровые приемы в школе

16. Познавательные игры в школе.
17. Игровые приемы на уроках.
18. Игры для внеклассной воспитательной работы и досуга школьников
19. Театральные постановки в учебных заведениях

IV. Дидактические игры в профессиональном обучении

20. Применение деловых игр в экономическом образовании.

21. Инженерные деловые игры.
22. Деловые игры в подготовке будущих педагогов.
23. Метод анализа конкретных ситуаций в подготовке будущих педагогов.
24. Имитационные упражнения в профобразовании.

V. Тренировочные устройства в профессиональном обучении

25. Применение тренировочных устройств (тренажерных комплексов) для профтехучилищ.
26. Разработка и применение тренажеров на базе ЭВМ при подготовке специалистов.

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература

1. Андриади, И.П. Основы педагогического мастерства: учебник / И.П. Андриади. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва: ИНФРА-М, 2018. – 209 с. (ЭБС «Инфра-М»)
2. Технологии педагогического мастерства / Б.Р. Мандель. – М.: Вузовский учебник, НИЦ ИНФРА-М, 2015. - 211 с. (ЭБС «Инфра-М»)
3. 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, 2019. — 391 с. (ЭБС «Инфра-М»)
4. Жуков, Г.Н. Общая и профессиональная педагогика : учебник / Г. Н. Жуков, П. Г. Матросов. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва: ИНФРА-М, 2020. – 425 с. (ЭБС «Инфра-М»)
5. Гликман И.З. Основы воспитания: Учебное пособие / И.З. Гликман. – М.: Форум: НИЦ ИНФРА-М, 2015. - 320 с. (ЭБС «Инфра-М»)

Дополнительная литература

1. Основы педагогического мастерства и профессионального саморазвития: учебное пособие / С.Д. Якушева. – М.: Форум: НИЦ ИНФРА-М, 2014. – 416 с. - (Высшее образование: Бакалавриат). (ЭБС «ИНФРА-М»)
2. Панфилова А.П. Взаимодействие участников образовательного процесса: учебник для бакалавров / под ред. А.П. Панфиловой. – М.: Юрайт, 2014. – 487 с.
3. Инновационные модели профессиональной гуманитарной подготовки в вузе: Научно-практическое пособие для педагогических работников / Е.А. Соколов. - М.: Вузовский учебник: НИЦ ИНФРА-М, 2015. - 192 с. (ЭБС издательства «ИНФРА-М»)
4. Основы проектирования педагогической технологии. Взаимосвязь теории и практики: уч.мет.пос. / Пашкевич А.В. – 3 изд., испр. и доп. – М.: ИЦ РИОР, НИЦ ИНФРА-М, 2016. – 194 с. - (Высшее образование: Бакалавриат). (ЭБС издательства «ИНФРА-М»)
5. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / А.П. Панфилова; под общ. ред. В.А. Слостёнина, И.К. Колесникова. – 3-е изд., испр. – М.: Академия, 2008. – 368 с.

6. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учеб. пособие для студ. учреждений высш. проф. образования. – 3-е изд., испр. – М.: Академия, 2009. – 192 с.
7. Полат Е.С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студ. вузов. – 3-е изд., стер. – М.: Академия, 2010. – 368 с.
8. Букатов В.М. Я иду на урок: хрестоматия игровых приемов обучения: кн. для учителей / В.М. Букатов, А.П. Ершова. – М.: Первое сентября, 2000. – 220 с.
9. Деловая игра как форма активного обучения // Педагогика и психология высшей школы. Сер. «Учебники, учебные пособия». – Ростов-н/Д: Феникс, 1998.
10. Игры в педагогическом процессе: межвуз. сб. науч. тр. – Новосибирск: Изд-во НГПИ, 1989. – 122 с.
11. Игровая имитация в развитии интеллекта: препр. / Ин-т истории, филологии и философии СО АН СССР; И.С. Ладенко и др. – Новосибирск, 1988. – 67 с.
12. Игры – обучение, тренинг, досуг...: в 4 кн. / под ред. В.В. Петрушинского. – М.: Новая школа, 1994.
13. Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра. Введение в активные методы обучения. – М.: Моск. психолого-социал. ин-т; Флинта, 1998.
14. Личность и игра: от начальной школы до выпускного класса: учеб. пособие / отв. Ред. Н.П. Анникеева. – Новосибирск.: НГПИ, 1995. – 154 с.
15. Матросова Л.Н. Деловая игра в подготовке учителя. – М., 1996.
16. Методические рекомендации к проведению имитационных педагогических игр. – Новосибирск: НГПИ, 1986.
17. Минский Е.М. От игры к знаниям: пособие для учителя. – 2-е изд., дораб. – М.: Просвещение, 1987.
18. Моделирование педагогических ситуаций / под ред. Ю.Н. Кулюткина, Г.С. Сухобской. – М., 1981.
19. Никитин Б.П. Интеллектуальные игры. – 5-е изд., испр. – М.: Лист, 2000. – 184 с.
20. Никитин И.Г. Педагогические игры: учеб. пособие / И.Г. Никитин, Л.С. Шубина и др. – Пермь, 1991.
21. Николенко Л.А. Игры в педагогическом процессе: метод. рекомендации. – Псков, 1997.
22. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении и развитии: учеб. пособие / П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров. – М.: МПУ, 1996. – 268 с.
23. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении. – М.: Просвещение, 1992.
24. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: учебник. – М.: Профиздат, 1991.
25. Ташев А.К. Деловые игры и методы активного обучения. – Челябинск, 1992.
26. Толордва Ж.К. Деловые игры и активные методы обучения в высшей школе. – Тбилиси, 1984.
27. Чуракова Р.Г. Моделирование педагогических ситуаций в ролевых играх. – М., 1991.
28. Я иду на урок: хрестоматия игровых приемов обучения. – М.: Первое сентября, 2002. – 224 с.

3. ТЕСТОВЫЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЯ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Тестовые задания представлены четырьмя типами, имеющими в сборнике следующие условные обозначения:

Вопрос а) ответ 1 б) ответ 2 в) ответ 3	Один вариант ответа. Ответ на вопрос данного типа заключается в том, чтобы выбрать один вариант ответа.
Вопрос [а] ответ 1 [б] ответ 2 [в] ответ 3	Несколько вариантов ответа. Ответ на вопрос данного типа заключается в том, чтобы выбрать несколько вариантов ответа.
Вопрос _____	Ввод ответа с клавиатуры. Ответ на вопрос данного типа заключается в том, чтобы ввести свой ответ с клавиатуры.
Вопрос а) фр. 1 I) оконч. фр. 2 б) фр. 2 II) оконч. фр. 3 в) фр. 3 III) оконч. фр. 1	Соответствие. Ответ на вопрос данного типа заключается в том, чтобы составить правильное соответствие строк левого столбца строкам правого столбца.

Правильные ответы на все тестовые задания указаны в конце методических указаний в соответствии с темой, где цифрой обозначен номер вопроса, а буквой* – правильный вариант ответа.

* Несколько буквами показаны правильные ответы на тестовое задание типа «Несколько вариантов ответа».

ТЕСТОВЫЕ ЗАДАНИЯ

Тема 1. Имитационные методы

1. Укажите основную отличительную черту имитационных игровых занятий в подготовке специалистов.

- а) Имитация предстоящей производственно-хозяйственной или проектно-конструкторской деятельности
- б) Воссоздание обстановки производства, предприятия
- в) Воссоздание образа специалиста
- г) Имитация средств труда специалиста

2. Выберите в списке методы обучения, относящиеся к имитационным.

- | | |
|--|-------------------------|
| [а] Метод анализа конкретных ситуаций | [е] Стажировка |
| [б] Проблемные лекции | [ж] Деловые игры |
| [в] Метод мозговой атаки | [з] Метод тренажера |
| [г] Метод имитационных упражнений | [и] Разыгрывание ролей |
| [д] Игровое проектирование (конструирование) | [к] Проблемные семинары |

3. В основе какого из имитационных методов обучения лежит следующий сценарий?

I. Преподаватель ставит перед учащимися проблемную ситуацию (определенное сочетание факторов из реальной жизни) и разделяет учащихся на соревнующиеся группы.

II. Соревнующиеся группы анализируют ситуацию и разрабатывают свои варианты решения.

III. На общем собрании каждая группа защищает свой вариант и оппонирует другим группам.

IV. На основе предложенных участниками материалов преподаватель выбирает наилучший вариант решения (лучший вариант не является оптимальным, однозначно правильным).

- | | |
|---|-----------------------|
| а) Метод имитационных упражнений | г) Метод тренажера |
| б) Метод анализа конкретных ситуаций | д) Деловые игры |
| в) Игровое проектирование (конструирование) | е) Разыгрывание ролей |

4. Какой имитационный метод обучения используют для приобретения студентами индивидуальных навыков конкретной профессиональной деятельности с использованием специализированных информационно-контролирующих устройств?

- | | |
|---|-----------------------|
| а) Метод анализа конкретных ситуаций | г) Метод тренажера |
| б) Метод имитационных упражнений | д) Деловые игры |
| в) Игровое проектирование (конструирование) | е) Разыгрывание ролей |

5. В каком из имитационных методов обучения в игровой форме воссоздается предметное (ЗУН по специальности) и социальное (ЗУН в управлении коллективом, взаимодействия с другими людьми) содержания будущей профессиональной деятельности специалиста в целом?

- | | |
|---|-----------------------|
| а) Метод анализа конкретных ситуаций | г) Метод тренажера |
| б) Метод имитационных упражнений | д) Деловые игры |
| в) Игровое проектирование (конструирование) | е) Разыгрывание ролей |

6. Какой из имитационных методов обучения существенно активизирует изучение сложных инженерных дисциплин, делает его более результативным, приближает к реальной проектно-конструкторской деятельности выпускников технических вузов?

- а) Метод анализа конкретных ситуаций
- б) Метод имитационных упражнений
- в) Игровое проектирование (конструирование)
- г) Метод тренажера
- д) Деловые игры
- е) Разыгрывание ролей

7. Какой из имитационных методов обучения представляет собой анализ проблемной ситуации (определенное сочетание факторов из реальной жизни) и разработку соревнующимися группами или отдельными студентами вариантов решения, которые сравниваются с заранее известным преподавателю (но не студентам) правильным или наилучшим (оптимальным) решением проблемы?

- а) Метод анализа конкретных ситуаций
- б) Метод имитационных упражнений
- в) Игровое проектирование (конструирование)
- г) Метод тренажера
- д) Деловые игры
- е) Разыгрывание ролей

Тема 2. Игровые педагогические технологии

1. Существует ли точное определение человеческой игры в целом?

- а) Да
- б) Нет

2. Сопоставьте теории происхождения игры

а) Теория «игра – это дитя труда»	I) Игра – это периодически спонтанная рекумуляция играющим существом накопленной биоэнергии
б) Теория «избытка сил»	II) Игра – это проявление инстинкта целесообразного поведения, побуждающего растущее существо проявлять, закреплять и развивать свои способности
в) Теорию «упражнений и самообучения»	III) Игра удовлетворяет внутреннюю потребность человека в получении информации из внешней среды, компенсирует событийную (средовую) монотонность повседневной жизни
г) Теория «стимуляционного голода»	IV) «Нет ни одной игры, которая не имела бы себе прототипа в одной из форм серьезного труда, всегда предшествующего ей и по времени и самому существу»

3. Как называется функция игры, в которой игра рассматривается как сильнейшее средство включения ребенка в систему общественных отношений, усвоения им норм человеческого общежития, богатств культуры, формирования его как личности, позволяющей ребенку функционировать в качестве полноправного члена детского или взрослого коллектива?

- а) Функция социализации
- б) Диагностическая функция
- в) Развлекательная функция
- г) Коммуникативная функция
- д) Игротерапевтическая функция
- е) Познавательная (когнитивная) функция

4. Как называется функция игры, в которой игра рассматривается как форма общения людей, тем более детей, позволяющая ребенку войти в реальный контекст сложнейших человеческих отношений? «Игры формируют в ребенке и сохраняют у взрослого человека такие привлекательные социальные черты, как обаяние, непосредственность, общительность».

- а) Функция социализации
- б) Диагностическая функция
- в) Развлекательная функция
- г) Коммуникативная функция
- д) Игротерапевтическая функция
- е) Познавательная (когнитивная) функция

5. Как называется функция игры, в которой игра рассматривается как средство лечения по отношению к больным детям и детям, имеющим неклинические отклонения в здоровье? «Игра может быть и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, в общении с окружающими, в учении».

- а) Функция социализации
- б) Диагностическая функция
- в) Развлекательная функция
- г) Коммуникативная функция
- д) Игротерапевтическая функция
- е) Познавательная (когнитивная) функция

6. Как называется функция игры, в которой игра рассматривается как средство распознавания, определения не только существа и особенностей болезни, но и отклонений в поведении ребенка и вместе с тем в нормативном поведении, так как, во-первых, индивид ведет себя в игре на максимальной проявленности (физические силы, интеллект, творчество), во-вторых, игра сама по себе особое «поле самовыражения»?

- а) Функция социализации
- б) Диагностическая функция
- в) Развлекательная функция
- г) Коммуникативная функция
- д) Игротерапевтическая функция
- е) Познавательная (когнитивная) функция

7. Вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением –

8. Как называется характерная особенность игры, делающая её одним из средств активизации учебного процесса? Особенность заключается в том, что с одной стороны, играющий выполняет реальную деятельность, осуществление которой требует действий, связанных с решением вполне конкретных, часто нестандартных задач, с другой, – ряд моментов этой деятельности носит условный характер, позволяющий отвлечься от реальной ситуации с ее ответственностью и многочисленными сопутствующими обстоятельствами.

9. В каком порядке по степени важности, по мнению Я.А. Коменского, следует расположить игру в организации деятельности воспитанников?

- а) 1) Учение. 2) Труд. 3) Игра
- б) 1) Игра. 2) Учение. 3) Труд
- в) 1) Труд. 2) Учение. 3) Игра
- г) 1) Учение. 2) Игра. 3) Труд
- д) 1) Игра. 2) Труд. 3) Учение

10. Можно ли игру сделать ведущим видом деятельности для школьников, подростков, взрослых?

- а) Да б) Нет

11. Технология обучения, ставящая своей целью обеспечение личностно-деятельного характера усвоения знаний, приобретения умения и навыков; активизирует самостоятельную познавательную деятельность, направленную на поиск, обработку и усвоение учебной информации с помощью игровых методов вовлечения обучаемых в творческую деятельность – это

_____ (полный ответ во множественном числе)

12. В чем заключается отличие педагогической игры от игр вообще?

- а) Воспроизведение учащимися педагогической ситуации
б) Правила, специально создаваемые педагогом
в) Четко поставленная цель обучения и соответствующий ей педагогический результат
г) Наличие темы, ролей, сценария
д) Игровые действия проходят на занятиях

13. Какой из перечисленных этапов дидактической игры является важнейшим, на котором и реализуется дидактическая функция игры?

- а) Этап целеполагания в) Этап планирования
б) Этап реализации цели г) Этап анализа результатов

14. Как называются игры, в которых ребенок (подросток) управляет воображаемой ситуацией в целом, действует одновременно за всех участников?

- а) Игры-драматизации г) Ролевые игры
б) Режиссерские игры д) Игра-труд
в) Театрализации

15. Какие игры являются важнейшим средством физического воспитания детей?

- а) Дидактические игры г) Познавательные игры
б) Игра-труд д) Подвижные игры
в) Ролевые игры

16. Какие игры являются прекрасным средством развития интеллектуальных творческих способностей детей, снижают психические и физические нагрузки, подготавливают сознание для восприятия нового?

- а) Подвижные игры г) Дидактические игры
б) Познавательные игры д) Игра-труд
в) Ролевые игры

17. Технология развивающих игр Б.П. Никитина – это программа игровой деятельности, состоящая из набора развивающих игр, которые при всем своем разнообразии исходят из ряда общих идей. Укажите их в нижеследующем списке.

- [а] Задачи расположены примерно в порядке возрастания сложности (принцип: от простого к сложному)
[б] Игры позволяют каждому подняться до «потолка» своих возможностей

- [в] Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона, деталей из конструктора-механика и т.д.
- [г] Родители должны прежде объяснять ребенку способ и порядок решения задач
- [д] Задачи расположены так, что позволяют ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, т.е. развивать свои творческие способности
- [е] Нельзя объяснять ребенку способ и порядок решения задач и нельзя подсказывать ни словом, ни жестом, ни взглядом
- [ж] Задачи даются ребенку в виде рисунков, показывающих требуемое расположение кубиков

18. Какие типы игр применяют, как правило, при решении сложных социально-производственных задач, когда требуется объединение усилий специалистов различных направлений? Они отличаются значительной продолжительностью (от нескольких дней до 2-3 недель) и огромным игровым коллективом (может достигать 50-70 человек и более).

- а) Имитационные игры
- б) «Деловой театр» и деловой тренинг
- в) Психодрама и социодрама
- г) Организационно-деятельностные игры
- д) Ролевые игры
- е) Операционные игры
- ж) Деловые игры

19. Какие типы игр помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, методика написания сочинения, решения задач, ведение пропаганды и агитации? В играх этого типа модернизируется соответствующий рабочий процесс.

- а) Имитационные игры
- б) Психодрама и социодрама
- в) Организационно-деятельностные игры
- г) «Деловой театр» и деловой тренинг
- д) Ролевые игры
- е) Деловые игры
- ж) Операционные игры

20. Какие типы игр могут быть использованы для тренинга делового общения, формы производственных ситуаций, создания деловой атмосферы в коллективе, выявления лидеров и оценки деловых качеств исполнителей? Эти игры способствуют сплочению существующих коллективов, распределению социальных ролей в коллективе, налаживанию коммуникативных связей и взаимного понимания в коллективе.

- а) Имитационные игры
- б) Организационно-деятельностные игры
- в) «Деловой театр» и деловой тренинг
- г) Психодрама и социодрама
- д) Операционные игры
- е) Ролевые игры
- ж) Деловые игры

21. Какие типы игр предназначены для формирования умений и навыков в управлении коллективом, взаимодействия с другими людьми? В этих играх отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Кроме того они требуют меньше затрат времени и средств на разработку и внедрение.

- а) «Деловой театр» и деловой тренинг
- б) Психодрама и социодрама
- в) Разыгрывание ролей (ролевые игры)
- г) Организационно-деятельностные игры
- д) Деловые игры
- е) Операционные игры
- ж) Имитационные игры

22. Какие типы игр помогают развить общеучебные умения и навыки, например, усвоения приёмов и методов запоминания информации, скороотенения и рациональной работы с текстом и т.д.?

- а) Игры для интенсивного обучения
- б) Игры-тесты (диагностические игры)
- в) Профорориентационные игры
- г) Учебно-занимательные лингвистические игры
- д) Коммуникативные игры
- е) Психотехнические игры

23. Какие типы игр предназначены для быстрой оценки состояния участника, его способностей и возможностей?

- а) Игры для интенсивного обучения
- б) Игры-тесты (диагностические игры)
- в) Профорориентационные игры
- г) Учебно-занимательные лингвистические игры
- д) Психотехнические игры
- е) Коммуникативные игры

24. Какие типы игр предоставляют возможность научиться общению людей друг с другом, устанавливать лучший контакт между собеседниками, приобрести опыт общения?

- а) Игры для интенсивного обучения
- б) Игры-тесты (диагностические игры)
- в) Профорориентационные игры
- г) Учебно-занимательные лингвистические игры
- д) Коммуникативные игры
- е) Психотехнические игры

25. Какие типы игр могут использоваться преподавателем на занятиях по обучению русскому или иностранному языку?

- а) Игры для интенсивного обучения
- б) Игры-тесты (диагностические игры)
- в) Профорориентационные игры
- г) Учебно-занимательные лингвистические игры
- д) Коммуникативные игры
- е) Психотехнические игры

26. Какие типы игр направлены на подготовку психофизического состояния человека и предназначены для отработки регуляции обучаемым своего мышечного тонуса, уровня работоспособности и интеллектуального настроения?

- а) Игры для интенсивного обучения
- б) Игры-тесты (диагностические игры)
- в) Профорориентационные игры
- г) Учебно-занимательные лингвистические игры
- д) Коммуникативные игры
- е) Психотехнические игры

27. Какие типы игр направлены на активизацию школьников в профессиональном самоопределении?

- а) Игры для интенсивного обучения
- б) Игры-тесты (диагностические игры)
- в) Профорориентационные игры
- г) Учебно-занимательные лингвистические игры
- д) Психотехнические игры
- е) Коммуникативные игры

28. Соотнесите характерные особенности игровых технологий по возрастным группам.

а) Дошкольный период

1) **Характерны:** стремление к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, острая тяга к групповому общению. **Преобладают:** стихийные групповые игры и игры-фантазирования.

б) Младший школьный возраст	II) Характерны: нацеленность на самоутверждение перед обществом, поиск смысла жизни, противоречивость. Преобладают: игры-демонстрации и игры-розыгрыши с юмористической окраской и ориентацией на речевую деятельность
в) Подростковый возраст	III) Характерны: яркость и непосредственность восприятия, лёгкость вхождения в образы. Преобладают: дидактические игры
г) Старший школьный возраст	IV) Преобладают: развивающие игры с элементами подвижных

Тема 3. Деловые игры

1. Когда и где была разработана и проведена первая деловая игра?

- | | |
|------------------------------------|-------------------------|
| а) В США в 1957 г. | г) В Англии в 1928 г. |
| б) В СССР в 60-х годах | д) В Германии в 1938 г. |
| в) В СССР (г. Ленинград) в 1932 г. | |

2. В процессе деловой игры осваиваются

- [а] реальная профессиональная обстановка
- [б] нормы профессиональных действий
- [в] реальное взаимодействие специалистов
- [г] нормы социальных действий, т.е. отношений в коллективе производственников

3. Какие психолого-педагогические принципы следует заложить на этапе разработки деловой игры для достижения поставленных учебных целей?

- | | |
|--|---------------------------|
| [а] Принцип «от простого к сложному» | [ж] Принцип двуплановости |
| [б] Принцип диалогического общения | [з] Принцип наглядности |
| [в] Принцип совместной деятельности | |
| [г] Принцип последовательности хода игры | |
| [д] Принцип проблемности содержания | |
| [е] Принцип имитационного моделирования ситуации | |

4. В чем заключается принцип двуплановости, который следует заложить при разработке деловой игры (ДИ)?

- а) В обеспечении сбалансированности реальных и условных компонентов ДИ
- б) В создании оптимальных дидактических условий для возникновения диалога в ДИ
- в) В выборе и конкретизации ролей, определении полномочий, ресурсов, интересов «должностных лиц» для создания психологических условий совместного принятия решений
- г) В закладывании в систему ДИ проблемных учебных заданий, представленных в форме описания конкретных производственных ситуаций или задач

5. Когда рекомендуется проводить деловую игру?

- [а] После каждой темы лекционного курса для контроля знаний
- [б] Перед изложением лекционного материала для обнаружения пробелов в знаниях, когда их основой является только личный опыт
- [в] После лекционного курса для закрепления и актуализации знаний в опыт

- [г] Через весь учебный процесс на основе сквозной деловой игры
[д] Перед самым экзаменом для оценки подготовки учащихся

6. Какой из следующих элементов не входит в структурную схему деловой игры по А.А. Вербицкому?

- а) Цели игровые
б) Сценарий
в) Правила игры
г) Ведущий игры
д) Техническое обеспечение ДИ
е) Графическая модель ролевого взаимодействия
ж) Цели педагогические
з) Комплект ролей и функций игроков
и) Система оценивания
к) Методическое обеспечение ДИ

7. Укажите этапы деловой игры.

- [а] Этап подготовки
[б] Этап проведения
[в] Этап обсуждения докладов команд
[г] Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры
[д] Этап вводного опроса участников игры
[е] Этап поиска решения в команде

8. В соответствии с одной из рекомендаций разработчикам и пользователям деловой игры следует начинать подготовку к ДИ с:

- | | |
|---------------|---|
| а) Первый шаг | I) Использования на занятиях метода разыгрывания ролей |
| б) Второй шаг | II) Формирования у студентов культуры дискуссии |
| в) Третий шаг | III) Использования на занятиях метода анализа конкретных ситуаций |

9. В соответствии с одной из рекомендаций разработчикам и пользователям деловой игры лучшим временем для проведения ДИ является

- а) последние часы учебного дня
б) любое время с согласия преподавательского коллектива
в) последние часы последнего дня учебной недели
г) последние дни учебного семестра (четверти)

***Тема 4. Игровые технологии
в подготовке будущих педагогов***

1. Участие в какой из игровых технологий, используемых в подготовке будущих педагогов, создает благоприятные предпосылки для вариантности и самостоятельности высказываний студентов, тренировки их логических способностей на предметно-профессиональном уровне, актуализации вербальных и невербальных средств общения?

- а) Игровые дискуссии
б) Игровой тренинг
в) Анализ педагогических ситуаций
г) Игровые педагогические упражнения (метод имитационных упражнений)
д) Ролевые игры
е) Деловые игры

2. Распределите игровые технологии, используемые в подготовке будущего педагогов, в порядке усложнения игровой деятельности и широкого применения на занятиях

- | | |
|--------|---|
| а) 1-й | I) Игровые педагогические упражнения (метод имитационных упраж- |
|--------|---|

	нений)
б) 2-й	II) Ролевые игры
в) 3-й	III) Анализ педагогических ситуаций
г) 4-й	IV) Деловые игры
д) 5-й	V) Игровой тренинг
е) 6-й	VI) Игровые дискуссии

3. Какая из игровых технологий, используемых в подготовке будущих педагогов, вырабатывает умения и качества личности, важные для успешной педагогической деятельности вообще: эмпатия, рефлексия, саморегуляции эмоциональных и физических состояний, управление внешними проявлениями эмоций и другое?

- а) Игровые дискуссии
- б) Игровой тренинг
- в) Анализ педагогических ситуаций
- г) Игровые педагогические упражнения (метод имитационных упражнений)
- д) Ролевые игры
- е) Деловые игры

4. Какая из игровых технологий, используемых в подготовке будущих педагогов, позволяет ввести в учебный процесс имитацию отдельных фрагментов профессиональной деятельности вообще: в виде решения диагностически-распознавательных задач (ситуаций)? Эти задачи обычно предполагают выбор решения из ограниченного известного набора и допускают однозначную оценку в терминах «правильно или неправильно». Это своеобразный экзамен на знание тех или иных законоположений, правил, методов, инструкций.

- а) Игровые дискуссии
- б) Игровой тренинг
- в) Анализ педагогических ситуаций
- г) Игровые педагогические упражнения (метод имитационных упражнений)
- д) Ролевые игры
- е) Деловые игры

5. Какая из игровых технологий, используемых в подготовке будущих педагогов, заключается в решении педагогических задач (ситуаций), позволяющих на вербальном уровне «осуществить» возможные варианты действий всех участников («проигрывание» педагогических ситуаций), а также – в анализе особенно острых и конфликтных педагогических ситуаций «учитель – ученик», которые возникают и у опытных, и у начинающих педагогов?

- а) Игровые дискуссии
- б) Игровой тренинг
- в) Игровые педагогические упражнения (метод имитационных упражнений)
- г) Анализ педагогических ситуаций
- д) Ролевые игры
- е) Деловые игры

6. Какая из игровых технологий, используемых в подготовке будущих педагогов, представляет собой моделирование педагогической системы, взаимодействия педагога и учащихся?



- а) Игровые дискуссии
- д) Деловые игры

- б) Игровой тренинг
- в) Игровые педагогические упражнения (метод имитационных упражнений)
- г) Анализ педагогических ситуаций
- е) Ролевые игры

7. Какая из игровых технологий, используемых в подготовке будущих педагогов, представляет собой моделирование целостной педагогической системы, требующее осуществления профессионального общения и проявления совокупности профессиональных знаний, навыков, умений?

- а) Игровые дискуссии
- б) Игровой тренинг
- в) Игровые педагогические упражнения (метод имитационных упражнений)
- г) Анализ педагогических ситуаций
- д) Ролевые игры
- е) Деловые игры

8. Укажите верные требования к организатору педагогических игр.

- [а] В процессе игры надо поддерживать или осуждать идеи, высказывания участников, в зависимости от того, полезны они или нет для достижения педагогических целей
- [б] Хорошо освоить методику их проведения (эксперименты в ходе игр могут привести к провалу, потере интереса участников)
- [в] Несмотря ни на что создавать атмосферу доброжелательности, взаимного уважения
- [г] Нельзя стоять «над» участниками, морализировать, делать замечания (если это совершенно необходимо, то очень мягко), декларировать свое мнение
- [д] Надо держать в коллективе дисциплину, в противном случае участники игры не достигнут педагогических целей
- [е] Надо научиться не вмешиваться в игру, если он не принимает в ней участия в роли действующего лица.
- [ж] При обсуждении нужно говорить о достоинствах и неудачах не конкретного человека, а «действующего лица» (учителя Н.А., школьника Игоря, бабушки Т.К. и др.)

Тема 5. Тренажеры и тренажерные комплексы

1. Специализированное информационно-контролирующее устройство, заменяющее реальные средства производства, которые невозможно или нецелесообразно использовать для целей обучения, и предназначенное для формирования умений и навыков путем многократных тренировок – это

2. Комплекс информационно-контролирующих устройств, объединенных пультом централизованного управления – это

3. Укажите верные высказывания о применении тренажеров в учебном процессе.

- [а] Тренажер может быть использован для экспериментально-психологического определения пригодности будущих рабочих к выбранной профессии

- [б] С помощью тренажера обучающиеся могут в совершенстве овладеть профессиональными навыками и, в частности, рациональными методами поиска неисправностей
- [в] Единственный тренажер – это реальные средства производства или полигон, поэтому надо полностью отказаться от тренажеров.
- [г] Создать условия для формирования всех навыков диагностики неисправностей только на тренажере невозможно, но в условиях учебного процесса довести до высокой степени автоматизации многие частные навыки и тем самым облегчить последующую тренировку для отработки целостного действия необходимо.
- [д] Тренажеры различной степени сложности не только эффективно помогают овладевать основами рациональных, передовых методов работы, но и могут играть существенную роль в процессе совершенствования мастерства и повышения квалификации

4. Укажите составляющие эффективности тренажера

- [а] Техническая эффективность
- [б] Конструкторская эффективность
- [в] Психотехническая эффективность
- [г] Психолого-педагогическая эффективность
- [д] Эффективность обучения
- [е] Педагогическая эффективность
- [ж] Экономическая эффективность

5. Результаты обучения на тренажере в большой степени зависят от наличия гибкой обратной связи. К каким последствиям приводит несовершенство или отсутствие обратной связи у тренажеров, применяемых в системе профтехобразования?

- [а] Трудность в оценке качества упражнения на тренажере
- [б] Упрощение работы инструктора, наблюдающего за самотренировкой учащегося
- [в] Недостаточная эффективность обучения таких тренажеров
- [г] Снижение надежности конструкции тренажера

6. В каких режимах целесообразно проводить учебный процесс на тренажере и на тренажерном комплексе?

- [а] Режим обучения
- [б] Режим тренировки
- [в] Режим контроля
- [г] Режим воспитания
- [д] Номинальный эксплуатационный режим
- [е] Операционный режим

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

Тема 1. Имитационные методы

1 (а)	3 (б)	5 (д)	7 (б)
2 (а, г, д, ж, з, и)	4 (г)	6 (в)	

Тема 2. Игровые педагогические технологии

1 (б)	7 (игра)	13 (г)	19 (ж)	25 (г)
2 (а-IV, б-I, в-II, г-III)	8 (двуплановость)	14 (б)	20 (в)	26 ()
3 (а)	9 (а)	15 (д)	21 (в)	27 ()
4 (г)	10 (б)	16 (б)	22 (а)	28 ()
5 (д)	11 (педагогические)	17 (а, б, в, д, е)	23 (б)	
6 (б)	12 (в)	18 (г)	24 (д)	

Тема 3. Деловые игры

1 (в)	3 (б, в, д, е, ж)	5 (б, в, г)	7 (а, б, г)	9 (в)
2 (б, г)	4 (а)	6 (г)	8 (а-II, б-III, в-I)	

Тема 4. Игровые технологии в подготовке будущих педагогов

1 (а)	3 (б)	5 (г)	7 (е)
2 (а-VI, б-V, в-I, г-III, д-II, е-IV)	4 (г)	6 (е)	8 (б, в, г, е, ж)

Тема 5. Тренажеры и тренажерные комплексы

1 (тренажер)	3 (а, г, д)	5 (а, в)
2 (тренажерный комплекс)	4 (а, д, ж)	6 (а, в)

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература

1. 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. Текст: электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1241383> (ЭБС «Инфра-М»)
2. Мандель, Б.Р. Технологии педагогического мастерства / Б.Р. Мандель. - Москва: Вузовский учебник, НИЦ ИНФРА-М, 2015. - 211 с. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/525397> (ЭБС «Инфра-М»)
3. Андриади, И.П. Основы педагогического мастерства: учебник / И.П. Андриади. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва: ИНФРА-М, 2023. – 209 с. – (Высшее образование: Бакалавриат). Текст: электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1900391> (ЭБС «Инфра-М»)

Дополнительная литература

1. Борисова Н.В. Дидактические условия использования игровых технологий в подготовке специалистов / Н.В. Борисова, А.М. Князев. – М., 1999.
2. Букатов В.М. Я иду на урок: Хрестоматия игровых приемов обучения: Кн. для учителей / В.М. Букатов, А.П. Ершова. – М.: Первое сентября, 2000. – 220 с.
3. Гин А.А. Приемы педагогической техники: Свобода выбора. Открытость. Деятельность. Обратная связь. Идеальность: Пособие для учителей. – 4-е изд. – М.: Вита-Пресс, 2002. – 88 с.
4. Игровые занятия в строительном вузе: Методы активного обучения / Под ред. Е.А. Литвиенко, В.И. Рыбальского. – Киев: КИСИ, 1991. – 268 с.
5. Вопросы создания тренажерных комплексов для профтехучилищ: Сб. статей / Отв. ред. В.Ф. Бастов. – Л., 1976.
6. Габрусевич С.А. От деловой игры – к профессиональному творчеству: Учебно-методическое пособие / С.А. Габрусевич, Г.А. Зорин. – Минск, 1989.
7. Газман О.С. В школу с игрой / О.С. Газман, Н.Е. Харитоновна. – М.: Просвещение. – 1991. – 96 с.
8. Деловая игра как форма активного обучения // Педагогика и психология высшей школы. Сер. «Учебники, учебные пособия». – Ростов н/Д: Феникс, 1998.
9. Загвязинский В.И. Теория обучения: Современная интерпретация: учебное пособие для студентов вузов. – М.: Академия, 2001. – 192 с.
10. Игры – обучение, тренинг, досуг... / под ред. В.В. Петрушинского: В 4 кн. – М.: Новая школа, 1994.

11. Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра. Введение в активные методы обучения. – М.: Флинта, 1998.
12. Личность и игра: от начальной школы до выпускного класса: учеб. пособие / Отв. ред. Н.П. Анникеева / НГПИ. – Новосибирск, 1995. – 154 с.
13. Ложникова Н. Во что играть будущим учителям // Народное образование. – 1991. – №1. – С.103-109.
14. Никитин Б.П. Интеллектуальные игры. – 5-е изд., испр. – М.: Лист, 2000. – 184 с.
15. Никитин И.Г. Педагогические игры: учеб. пособие / И.Г. Никитин, Л.С. Шубина и др. – Пермь, 1991.
16. Педагогические технологии: учеб. пособие для студентов педагогических специальностей / под общей ред. В.С. Кукушина. Сер. «Педагогическое образование». – Ростов н/Д: Март, 2002. – 302 с.
17. Технология игры в обучении и развитии: учеб. пособие / П.И. Пидкаси-стый, Ж.С. Хайдаров / МПУ. – М., 1996. – 268 с.
18. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: Учебник. – М.: Профиздат, 1991
19. Профессиональные игры в педагогической интерпритации: учеб. пособие / А.В. Дружкин, Е.В. Берднова и др. – Саратов: Изд-во Саратов. ун-та, 2001. – 36 с.
20. Сетрукова Л.А. Игра как компонент образования и воспитания. – Новокузнецк. – 1998.
21. Технология игровой деятельности: учеб. пособие / РГНП / Л.А. Байкова, Л.К. Гребенкина и др. – Рязань, 1994. – 120 с.
22. Шаронова С.А. Метод игровой ситуации: учеб.-метод. пособие. – М.: РУДН, 2001. – 87 с.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
1. РАЗРАБОТКА ЗАНЯТИЯ В ИГРОВОЙ ФОРМЕ	4
Темы	4
Требования к проектированию занятия в игровой форме.....	5
Пример занятия в игровой форме	6
2. ТЕМЫ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОГО ИЗУЧЕНИЯ	10
Темы	10
Рекомендуемая литература	11
3. ТЕСТОВЫЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЯ	13
Объяснительная записка	13
Тестовые задания	14
Правильные ответы	24
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	26

Составитель **Вульферт Виктор Яковлевич**

ИМИТАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

**Методические указания
для выполнения контрольной
и самостоятельной работы**

Редактор
Компьютерная верстка

Т.К. Коробкова
В.Я. Вульферт

Подписано к печати 26 марта 2023 г. Формат 60 x 84^{1/16}
Объем 1,8 уч.-изд. л. Изд. №3 Заказ №
Тираж 50 экз.

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