

ФГБОУ ВО Новосибирский ГАУ
Кафедра технологий обучения, педагогики и психологии

Рег. № ТГОБ-23.49ф
« 28 » августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕН
на заседании кафедры
Протокол от « 28 » августа 2023 г. № 1
Заведующий кафедрой

(подпись) Гуськов Ю.А.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Б1.В.ДВ.02.01 Имитационные методы обучения

Шифр и наименование дисциплины

44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)

Код и наименование направления подготовки

Технические системы и эксплуатация машин

Направленность (профиль)

Паспорт фонда оценочных средств

№ п/п	Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Код контролируе- мой компетенции (или ее части)	Наименование оценочных средств
1	Активизация учебного процесса	ПКО-7	Контрольные вопросы
2	Интенсивные технологии интерак- тивного обучения	ПКО-7	Контрольные вопросы
3	Имитационные методы активного обучения	ПКО-7	Тесты
4	Игровые педагогические техноло- гии	ПКО-7	Контрольные вопросы
5	Подготовка и проведение деловых игр	ПКО-7	Контрольные вопросы Тесты
6	Игровые технологии в профессио- нальной подготовке будущих педа- гогов	ПКО-7	Контрольные вопросы Тесты
7	Тренажеры и тренажерные ком- плексы	ПКО-7	Контрольные вопросы

ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ

1. Описание оценочных средств по разделам дисциплины

Раздел 1. Активизация учебного процесса

– Контрольные вопросы:

1. Инновационные модели обучения.
2. Развивающий потенциал интенсивных технологий активизации обучения.
3. Ключевые характеристики и педагогические возможности интенсивных технологий.
4. Классификация активных методов обучения.

Раздел 2. Интенсивные технологии интерактивного обучения

– Контрольные вопросы:

1. Неимитационные технологии.
2. Тренинги.
3. Метод ситуационного обучения (кейс-стади).
4. Мозговые штурмы.
5. Творческие мастерские.
6. Мастер-классы.
7. Групповые и межгрупповые дискуссии.

Раздел 3. Имитационные методы активного обучения

– Тесты:

1. Укажите основную отличительную черту имитационных игровых занятий в подготовке специалистов.
 - Имитация предстоящей производственно-хозяйственной или проектно-конструкторской деятельности
 - Воссоздание обстановки производства, предприятия
 - Воссоздание образа специалиста
 - Имитация средств труда специалиста
2. Выберите в списке методы обучения, относящиеся к имитационным.
 - Метод анализа конкретных ситуаций
 - Стажировка
 - Проблемные лекции
 - Деловые игры
 - Метод мозговой атаки
 - Метод тренажера
 - Метод имитационных упражнений
 - Разыгрывание ролей
 - Игровое проектирование (конструирование)
 - 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).
 - Метод имитационных упражнений
 - Метод тренажера
 - Метод анализа конкретных ситуаций
 - Деловые игры
 - Игровое проектирование (конструирование)
 - Разыгрывание ролей
4. Какой имитационный метод обучения используют для приобретения студентами индивидуальных навыков конкретной профессиональной деятельности с использованием специализированных информационно-контролирующих устройств?

- Метод анализа конкретных ситуаций
 - Метод тренажера
 - Метод имитационных упражнений
 - Деловые игры
 - Игровое проектирование (конструирование)
 - 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?
- Метод анализа конкретных ситуаций
 - Метод тренажера
 - Метод имитационных упражнений
 - Деловые игры
 - Игровое проектирование (конструирование)
 - 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?
- Метод анализа конкретных ситуаций
 - Метод тренажера
 - Метод имитационных упражнений
 - Деловые игры
 - Игровое проектирование (конструирование)
 - 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?
- Метод анализа конкретных ситуаций
 - Метод тренажера
 - Метод имитационных упражнений
 - Деловые игры
 - Игровое проектирование (конструирование)
 - Разыгрывание ролей

Раздел 4. Игровые педагогические технологии

– Контрольные вопросы:

1. В чем заключается феноменальность игры в деятельности человека?
2. Наиболее известные теории происхождения игры в деятельности человека:
теория «избытка сил»,
теория «упражнений и самообучения»
теория «игра – это дитя труда»
теория «стимуляционного голода»
3. Как оценивают значение детской игры известные педагоги?
4. Назовите этапы игры как деятельности.
5. Что обязательно должно входить в любую игру?
6. Что такое функции игры? Перечислите известные вам функции игры.
7. Какие характерные особенности игры делают её прекрасным средством активизации учебного процесса?
8. Может ли игра быть основным средством обучения и развития?
9. В каких случаях игра является оптимальным средством обучения и развития?
10. В учебном процессе игровые педагогические технологии могут использоваться как ...
11. Что такое «игровые педагогические технологии»?
12. Что такое «дидактическая игра»?
13. Чем отличается «игровая форма занятия» от «дидактической игры»?

14. Перечислите основные принципы реализации игровых форм занятия.
15. Какую роль играет подведение итогов в дидактической игре?
16. Объясните следующие основные требования к ведущему дидактической игры:
 - профессиональный такт ...
 - уверенность ...
 - смелость ...
 - поддержание дисциплины ...
 - индивидуальный стиль ...
17. На какие цели ориентировано применение игровых технологий?
18. Дайте классификацию игр для детей дошкольного и младшего школьного возраста
19. Особенности игровых технологий по возрастным группам

Раздел 5. Подготовка и проведение деловых игр

– Контрольные вопросы:

1. Сущность деловой игры.
2. Принципы организации учебных деловых игр.
3. Структура деловой игры.
4. Этапы деловой игры.
5. Шаблоны (общие схемы) деловых игр.
6. Советы и рекомендации разработчикам и пользователям деловых игр.

– Тесты:

1. Когда и где была разработана и проведена первая деловая игра?
 - В США в 1957 г.
 - В Англии в 1928 г.
 - В СССР в 60-х годах
 - В Германии в 1938 г.
 - В СССР (г. Ленинград 1932 г.)
2. В процессе деловой игры осваиваются
 - реальная профессиональная обстановка
 - нормы профессиональных действий
 - реальное взаимодействие специалистов
 - нормы социальных действий, т.е. отношений в коллективе производственников
3. В чем заключается принцип двуплановости, который следует заложить при разработке деловой игры (ДИ)?
 - В обеспечении сбалансированности реальных и условных компонентов ДИ
 - В создании оптимальных дидактических условий для возникновения диалога в ДИ
 - В выборе и конкретизации ролей, определении полномочий, ресурсов, интересов «должностных лиц» для создания психологических условий совместного принятия решений
 - В закладывании в систему ДИ проблемных учебных заданий, представленных в форме описания конкретных производственных ситуаций или задач
4. Когда рекомендуется проводить деловую игру?
 - После каждой темы лекционного курса для контроля знаний
 - Перед изложением лекционного материала для обнаружения пробелов в знаниях, когда их основой является только личный опыт
 - После лекционного курса для закрепления и актуализации знаний в опыт
 - Через весь учебный процесс на основе сквозной деловой игры
 - Перед самым экзаменом для оценки подготовки учащихся
5. Какой из следующих элементов НЕ входит в структурную схему деловой игры по А.А. Вербицкому?
 - Цели игровые
 - Цели педагогические
 - Сценарий
 - Комплект ролей и функций игроков

- Правила игры
 - Система оценивания
 - Ведущий игры
 - Методическое обеспечение ДИ
 - Техническое обеспечение ДИ
 - Графическая модель ролевого взаимодействия
6. Укажите этапы деловой игры.
- Этап подготовки
 - Этап вводного опроса участников игры
 - Этап проведения
 - Этап поиска решения в команде
 - Этап обсуждения докладов команд
 - Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры
7. В соответствии с одной из рекомендаций разработчикам и пользователям деловой игры следует начинать подготовку к ДИ с:
- Первый шаг
 - Второй шаг
 - Третий шаг
 - Использования на занятиях метода разыгрывания ролей
 - Формирования у студентов культуры дискуссии
 - Использования на занятиях метода анализа конкретных ситуаций
8. В соответствии с одной из рекомендаций разработчикам и пользователям деловой игры лучшим временем для проведения ДИ является
- последние часы учебного дня
 - любое время с согласия преподавательского коллектива
 - последние часы последнего дня учебной недели
 - последние дни учебного семестра (четверти)

Раздел 6. Игровые технологии в профессиональной подготовке будущих педагогов

– Контрольные вопросы:

1. Игровые дискуссии.
2. Игровой тренинг.
3. Метод имитационных упражнений (имитационные игры).
4. Анализ педагогических ситуаций.
5. Ролевые игры.
6. Деловые игры.
7. Требования к организатору педагогических игр.

– Тесты:

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?

- Игровые дискуссии
- Ролевые игры
- Игровой тренинг
- Деловые игры
- Анализ педагогических ситуаций
- Игровые педагогические упражнения (метод имитационных упражнений)

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

- Игровые педагогические упражнения (метод имитационных упражнений)
- Ролевые игры
- Анализ педагогических ситуаций
- Деловые игры
- Игровой тренинг
- 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?

- Игровые дискуссии
- Ролевые игры
- Игровой тренинг
- Деловые игры
- Анализ педагогических ситуаций
- Игровые педагогические упражнения (метод имитационных упражнений)

4. Какая из игровых технологий, используемых в подготовке будущих педагогов, позволяет ввести в учебный процесс имитацию отдельных фрагментов профессиональной деятельности 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.

- Игровые дискуссии
- Ролевые игры
- Игровой тренинг
- Деловые игры
- Анализ педагогических ситуаций
- Игровые педагогические упражнения (метод имитационных упражнений)

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?

- Игровые дискуссии
- Ролевые игры
- Игровой тренинг
- Деловые игры
- Игровые педагогические упражнения (метод имитационных упражнений)
- Анализ педагогических ситуаций

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

- Игровые дискуссии
- Деловые игры
- Игровой тренинг
- Ролевые игры
- Игровые педагогические упражнения (метод имитационных упражнений)
- Анализ педагогических ситуаций

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?

- Игровые дискуссии
- Ролевые игры
- Игровой тренинг
- Деловые игры
- Игровые педагогические упражнения (метод имитационных упражнений)
- Анализ педагогических ситуаций

Раздел 7. Тренажеры и тренажерные комплексы

– Контрольные вопросы:

1. Что такое тренажер и тренажерный комплекс? Какую роль они играют в подготовке квалифицированных рабочих кадров?

2. Почему требования к конструкции тренажера называют инженерно-педагогическими?

3. Какие требования к тренажеру как к ТСО вы запомнили?
4. Какие 2 противоположных мнения есть у педагогов об необходимости и эффективности применения тренажеров в подготовке специалистов? Есть ли «золотая середина»?
5. На какие 3 группы можно разделить показатели эффективности тренажера?
6. Что такое техническая эффективность и какие показатели технической эффективности вы знаете?
7. Назовите показатели эффективности обучения.
8. Что означает экономическая эффективность и от каких показателей эффективности тренажера она зависит?
9. В чем заключается самая большая проблема использования тренажеров в учебном процессе?
10. Почему в учебном процессе целесообразнее использовать тренажерные комплексы, а не индивидуальные тренажеры?
11. В каких двух режимах целесообразно проводить учебный процесс на тренажере и на тренажерном комплексе?

Критерии оценки результатов устного ответа обучающегося:

«Зачтено» – ставится в том случае, когда студент обнаруживает знание программного материала по дисциплине, допускает несущественные погрешности в ответе. Ответ самостоятелен, логически выстроен. Основные понятия употреблены правильно.

«Незачтено» – ставится в том случае, когда студент демонстрирует пробелы в знаниях основного учебного материала по дисциплине, обнаруживает непонимание основного содержания теоретического материала или допускает ряд существенных ошибок и не может их исправить при наводящих вопросах преподавателя, затрудняется в ответах на вопросы. Ответ носит поверхностный характер; наблюдаются неточности в использовании научной терминологии.

Критерии оценки результатов тестирования:

- оценка «зачтено» выставляется студенту, если процент правильных ответов составляет 60-100%;
- оценка «незачтено» удовлетворительно» – менее 60%.

2. Тематика контрольных работ

1. Разработка занятия в игровой форме по дисциплине ... (любая дисциплина, преподаваемая в Инженерном институте на выбор студента)
2. Ролевые игры в профессиональном становлении будущих педагогов
3. Метод анализа педагогических ситуаций в подготовке будущих педагогов
4. Игры для формирования творческих способностей и нестандартного видения
5. Деловые игры в инженерном образовании
6. Современные учебные тренажеры: область применения и тенденции развития
- 7) Игровая форма воспитательной работы в вузе

Критерии оценивания результатов выполнения контрольных работ:

- оценка «отлично» выставляется при правильно выполненном задании, аккуратно и чисто, в соответствии с требованиями;
- оценка «хорошо» выставляется при правильно решенной задании и при наличии в ходе выполнения незначительных погрешностей;
- оценка «удовлетворительно» выставляется, если после проверки в задании будут исправлены все ошибки и она будет оформлена в соответствии с пунктом выше.
- во всех остальных случаях работа не засчитывается и выдается другой вариант.

ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ

Вопросы к зачету

1. Инновационные модели обучения. Развивающий потенциал интенсивных технологий активизации обучения.
2. Ключевые характеристики и педагогические возможности интенсивных технологий.
3. Понятие «активные методы обучения». Почему имитационные методы относятся к активным методам обучения?
4. Неимитационные технологии. Тренинги.
5. Метод ситуационного обучения (кейс-стади).
6. Мозговые штурмы.
7. Творческие мастерские. Мастер-классы.
8. Групповые и межгрупповые дискуссии.
9. Цель, понятие и классификация имитационных методов активного обучения.
10. Метод анализа конкретных ситуаций: четыре уровня конкретных ситуаций, основные признаки, область эффективного применения метода.
11. Имитационное упражнение. Метод тренажа.
12. Деловые игры: понятие, основные признаки, область эффективного применения метода.
13. Разыгрывание ролей: понятие, основные признаки, область эффективного применения метода.
14. Игровое проектирование (конструирование). Отличительные признаки метода.
15. Основные теории происхождения игры.
16. Определение игры как метода обучения. Структура игры. Главные черты игры.
17. Функции игры.
18. Особенности и свойства игры, характеризующие ее как средства обучения и связанного с обучением развития.
19. В каких случаях игра является оптимальным средством обучения и развития?
20. Понятие «игровые педагогические технологии». Спектр целевых ориентаций игровых технологий
21. Понятие «дидактическая игра». Примеры дидактических игр. Принципы реализации игровых форм обучения.
22. Основные требования к ведущему дидактической игры.
23. Классификация педагогических игр для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Дидактические игры в этой возрастной группе.
24. Сюжетно-ролевые игры: игры-драматизации, театрализации, игра-труд, ролевые игры, режиссерские игры.
25. Подвижные и познавательные игры
26. Технология развивающих игр Б.П. Никитина.
27. Классификация педагогических игр Г.К. Селевко
28. Имитационные игры. Организационно-деятельностные игры.
29. Операционные игры. Деловой тренинг («деловой театр»). Психо- и социодрама.
30. Игры для интенсивного обучения (обучающие игры). Игры-тесты (диагностические игры).
31. Психотехнические игры (психосаморегуляция состояния). Коммуникативные игры (тренинг общения). Учебно-занимательные лингвистические игры.
32. Профориентационные игры: типы и критерии эффективности.
33. Игры с компьютерной поддержкой. Компьютерные игры: типы игр, их положительные и отрицательные стороны. Формы зависимости от компьютерной игры.
34. Особенности игровых технологий по возрастным группам.
35. История появления первой деловой игры. Сущность деловой игры.
36. Принципы организации учебных деловых игр.
37. Какие задачи решает деловая игра? Как проводить деловую игру? Какое число участников? Оценка деятельности учащихся в игре.

38. Структура деловой игры.
39. Этапы деловой игры
40. Шаблоны (общая схема) деловых игр.
41. Советы и рекомендации разработчикам и пользователям деловой игры.
42. Цели и последовательность применения игровых технологий в профессиональной подготовке будущих педагогов.
43. Цели и этапы организации игровых дискуссий в подготовке будущих педагогов.
44. Педагогические задачи и примеры игрового тренинга.
45. Метод имитационных упражнений (имитационные игры): цели, организация и примеры проведения.
46. Цель, отличительная особенность и примеры применения метода анализа педагогических ситуаций.
47. Отличительные особенности ролевой игры от метода анализа педагогических ситуаций, цели проведения.
48. Общая процедура организации педагогических игр (имитационных, ролевых, деловых).
49. Деловые игры в подготовке будущих педагогов.
50. Определение «тренажер» и «тренажерный комплекс».
51. Требования к тренажеру как к техническому средству обучения.
52. Этапы проектирования и изготовления тренажеров.
53. Показатели эффективности тренажера.
54. Требования к тренажерному комплексу.

Критерии оценки знаний студентов на зачете:

– «зачтено» выставляется студенту, который твердо усвоил программный материал, грамотно и по существу, без существенных неточностей отвечает на вопросы, владеет необходимыми навыками и приемами выполнения практических заданий.

– «незачтено» выставляется студенту, который не знает значительной части программного материала, допускает принципиальные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические задания.

ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Задания для оценки сформированности компетенции «ПКО-7»:

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

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

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

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

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

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

7. 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?

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

9. 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?

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

Правильные ответы

ПКО-7:

1 а

2 в

3 г

4 г

5 б,в,г

6 Метод тренажера

7. Деловые игры

8. Игровое проектирование

9. Метод имитационных упражнений

10. В СССР (г. Ленинград 1932 г.)

Составитель

(подпись)

В.Я. Вульферт

МАТРИЦА СООТВЕТСТВИЯ КРИТЕРИЕВ ОЦЕНКИ УРОВНЮ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Критерии оценки	Уровень сформированности компетенций
Оценка по пятибалльной системе	
«Отлично»	«Высокий уровень»
«Хорошо»	«Повышенный уровень»
«Удовлетворительно»	«Пороговый уровень»
«Неудовлетворительно»	«Не достаточный»
Оценка по системе «зачет – незачет»	
«Зачтено»	«Достаточный»
«Не зачтено»	«Не достаточный»

Методические материалы, определяющие процедуру оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

1. Положение «О балльно-рейтинговой системе аттестации студентов»: СМК ПНД 08-01-2022, введено приказом от 28.09.2011 №371-0 (<http://nsau.edu.ru/file/403>: режим доступа свободный);

2. Положение «О проведении текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся в ФГБОУ ВО Новосибирский ГАУ»: СМК ПНД 77-01-2022, введено в действие приказом от 03.08.2015 №268а-0 (<http://nsau.edu.ru/file/104821>: режим доступа свободный).