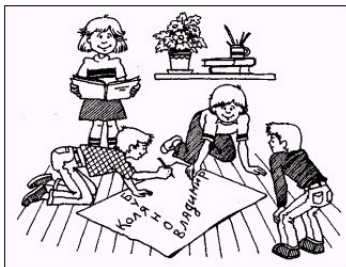


**НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
АГРАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**

**Инженерный институт**

# **ИМИТАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ**

**Методические указания  
для самостоятельной работы**



**Новосибирск 2017**

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. **О.Н. Инкина**

**Имитационные методы активного обучения:** метод. указания для самостоятельной работы / Новосиб. гос. аграр. ун-т. Инженер. ин-т; сост. В.Я. Вульферт. – Новосибирск, 2017. – 29 с.

В методических указаниях представлены: темы проектирования уроков в игровой форме; темы для самостоятельного изучения; список рекомендуемой литературы; тестовые задания для самоконтроля знаний.

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

Утверждены и рекомендованы к изданию методическим советом Инженерного института (протокол №2 от 27 сентября 2017 г.).

© Вульферт В.Я., 2017

© Новосибирский государственный  
аграрный университет, 2017

## ВВЕДЕНИЕ

**Цель дисциплины** «Имитационные методы активного 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 (90 часов) на самостоятельную работу студентам выделено 36 часов. Это время идет как на подготовку к текущим занятиям, так и на самостоятельное изучение материала.

В методических указаниях представлены несколько основных направлений самостоятельной деятельности учащихся.

### **1. Разработка занятия в игровой форме**

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.

## 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 PowerPoint, 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 активного обучения: учеб. пособие / Новосиб. гос. аграр. ун-т. Инж. ин-т. – Новосибирск, 2004. – 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.

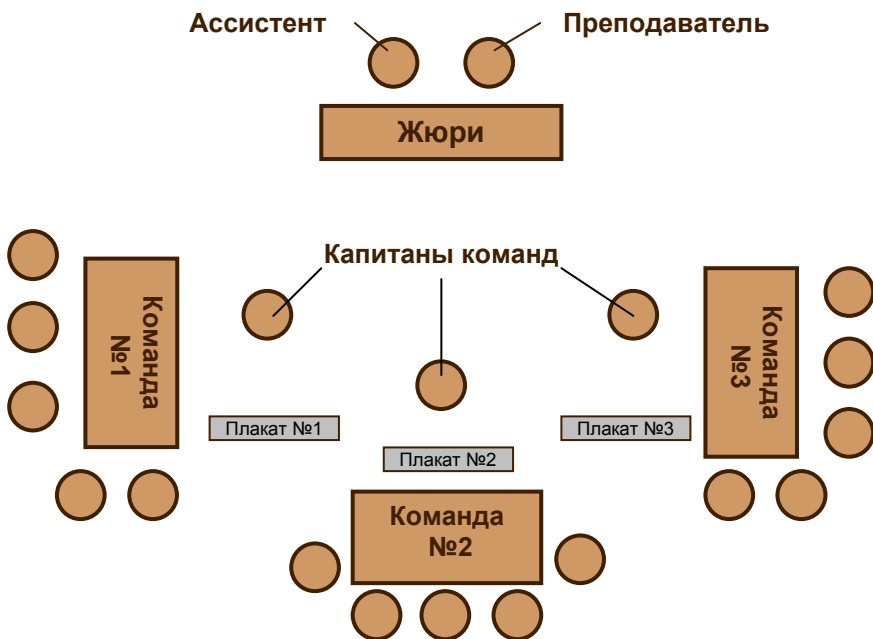
2. Сейчас вы разделитесь на 3 команды. В этой коробочке находятся листочки с номерами 1, 2 и 3. Кто какой номер достанет, тот идет в соответствующую команду: первую, вторую, третью.

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 цивилизации 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.

## 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. Игры «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.

#### ***СПИСОК ОСНОВНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ***

1. Основы педагогического мастерства/Андриади И.П., 2-е изд. - М.: НИЦ ИНФРА-М, 2016. - 200 с.

#### ***СПИСОК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ***

1. Студент вуза: технологии и организация обучения в вузе: учебник / С.Д. Резник. – 4-е изд., перераб. и доп. – М.: НИЦ ИНФРА-М, 2015. – 366 с. - (Высшее образование: Бакалавриат).
2. Основы педагогического мастерства и профессионального саморазвития: Учебное пособие / С.Д. Якушева. - М.: Форум: НИЦ ИНФРА-М, 2014. - 416 с.
3. Технологии педагогического мастерства / Б.Р. Мандель. - М.: Вузовский учебник, НИЦ ИНФРА-М, 2015. - 211 с.

#### ***РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА***

1. Абраменкова В.В. Игры и игрушки наших детей: забава или пагуба? // Современный ребенок в «игровой» цивилизации. – М.: Даниловский благовестник, 1999. – 144 с.
2. Азаров Ю.П. Игра и труд. – М.: Знание, 1973.
3. Айламазян А.М. Активные методы воспитания и обучения: деловая игра: учеб. пособие для студ. МГУ. – М., 1989.
4. Активные методы обучения или деловые игры. – М., 1988
5. Ананьева Е.Г. Методологические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр / Е.Г. Ананьева, В.Е. Алексеев, С.Ю. Губенков и др. – М., 1992.
6. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. – М.: Просвещение, 1987. – 144 с.
7. Аникеева Н.П. Педагогика и психология игры. – М., 1986.
8. Аркин Е.А. Из истории игрушки // Дошкольное воспитание. – 1995. – №3. – С. 8-15.

9. Баяев П.М. Играем на уроках русского языка. – М.: Русский язык, 1989.
10. Бастов В.Ф. Применение тренажеров для подготовки рабочих в учебных заведениях профтехобразования: обзор / В.Ф. Бастов, Б.В. Иванов, А.С. Петров; ВНИИ профтехобразования. – Л., 1988.
11. Белых А.Н. Ставка больше чем игра. – Режим доступа <http://www.izvestia.ru/science/article22536>
12. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. – М.: Педагогика, 1989.
13. Боголепова М. После тяжелого и продолжительного азарта.: Коммерсантъ ДЕНЬГИ. – Режим доступа: <http://www.cabin.ru/history.php3?icN23>
14. Божович Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте. – М., 1968.
15. Болл У. Математические эссе и развлечения / У. Болл, Г. Коксетер. – М.: Мир, 1986.
16. Борисов Е.В. Игра сменяется игрою... Народные игры в жизни и творчестве А.С. Пушкина / Е.В. Борисов, А.В. Княгинин. – М.: МГДТДиО, 1999. – 47 с.
17. Борисова Н.В. Дидактические условия использования игровых технологий в подготовке специалистов / Н.В. Борисова, А.М. Князев. – М., 1999.
18. Брусенцов Н.П. Игра – влечение времени. – М., 1992.
19. 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.
20. Былеева Л.В. Подвижные игры / Л.В. Былеева, Н.М. Коротков. – М.: Физкультура и спорт, 1982.
21. Быченко Ю.Г. Деловые игры в школе бизнеса / Ю.Г. Быченко, О.Ю. Красильников. – Саратов: СГУ, 1992. – 135 с.
22. Венгер Л.А. Игра как вид деятельности // Вопросы психологии. – №3. 1978. – С. 163-165
23. Веселков Ф.С. Сборник «деловые игры» по курсу «Самостоятельная и научно-исследовательская работа студентов» / Ф.С. Веселков, М.Ф. Боровикова. – Л.: ЛФЭИ, 1986. – 29 с.
24. Виханский О.С. Практикум по курсу «Менеджмент» / под ред. А.И. Наумова. – М.: Гардарики, 1999. – 288 с.
25. Вопросы создания тренажерных комплексов для профтехучилищ: сборник статей / отв. ред. В.Ф. Бастов. – Л., 1976.
26. Воспитание детей в игре: пособие для воспитателя дет. сада / сост. А.К. Бондаренко, А.И. Матусик. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Просвещение, 1983.
27. Вуарен Н. Что такое игра? // Культура. – 1982. – №4.
28. Выбор методов обучения в средней школе / под ред. Ю.К. Бабанского. – М., 1981.
29. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. – М.: Просвещение, 1991.
30. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 1966. – №6.
31. Вьюжек Т. Логические игры, тесты и упражнения. – М.: Изд-во ЭКСМО-Пресс, 2001. – 304 с.

32. Габрусевич С.А., От деловой игры – к профессиональному творчеству: учеб.-метод. пособие / С.А. Габрусевич, Г.А. Зорин. – Минск, 1989.
33. Газман О.С. В школу с игрой / О.С. Газман, Н.Е. Харитонов. – М.: Просвещение, 1991. – 96 с.
34. Газман О.С. Каникулы, игра, воспитание. – М.: Просвещение, 1988 – 160 с.
35. Гарднер М. Путешествие во времени. – М.: Мир, 1990.
36. Геллер Е.М. Наш друг – игра. – Минск: Народна асвета, 1979.
37. Гельфан Е.М. От игры к самовоспитанию / Е.М. Гельфан, С.А. Шмаков. – М.: Педагогика, 1971.
38. Гермогенова М.Д. Основы педагогической диагностики: учеб. пособие. – М.: Просвещение, 2000.
39. Геронимус Ю.В. Игра, модель, экономика. – М.: Знание, 1989. – 208 с.
40. Гильбух Ю.З. Тренировочные устройства в профессиональном обучении: психолого-педагогические аспекты. – Киев: Вища школа, 1979. – 198 с.
41. Глухов В.В. Основы менеджмента: учеб.-справ. пособие. – СПб.: Специальная литература, 1995. – 326 с.
42. Моделирование педагогических ситуаций / под ред. Ю.Н. Кулюткина, Г.С. Сухобской. – М., 1981.
43. Назаренкова Г.Н. Конструирование учебных заданий и дидактических игр. – М., 1998.
44. Назарова В.М. Дидактические игры. – М., 1996.
45. Недоспасова В.А. О некоторых особенностях перехода от игровой деятельности к учебной. – М., 1976.
46. Никитин Б.П. Интеллектуальные игры. – 5-е изд., испр. – М.: Лист, 2000. – 184 с.
47. Никитин И.Г. Педагогические игры: учеб. пособие / И.Г. Никитин, Л.С. Шубина и др. – Пермь, 1991.
48. Николенко Л.А. Игры в педагогическом процессе: метод. рекомендации. – Псков, 1997.
49. Оконь В. Введение в общую дидактику / пер. С. Кольского. – М.: Высш. шк., 1990.
50. Оценка эффективности применения тренажеров для подготовки квалифицированных рабочих: метод. рекомендации. – Л., 1989. – 40 с.
51. Панькин В.В. Проблема игромании в России. Опыт зарубежных стран. Методы борьбы и профилактики игромании в России. – Режим доступа: <http://www.vesti.ee/avgust02/22/press.htm>
52. Педагогика и психология игры: межвуз. сб. науч. тр. – Новосибирск: Изд. НГПИ, 1985.
53. Педагогические игры: учеб. пособие. – Пермь: ПГПИ, 1987. – 104 с.
54. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении и развитии: учеб. пособие / П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров. – М.: МПУ, 1996. – 268 с.
55. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении. – М.: Просвещение, 1992.
56. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: учебник. – М.: Профиздат, 1991.
57. Покровский Е.А. Детские игры: преимущественно русские. – М.: ТЕРРА; Книжная лавка-РТР, 1997. – 416 с.

58. Проблемы разработки и применения тренажеров на базе ЭВМ для подготовки квалифицированных рабочих: сб. науч. трудов. – Л., 1991. – 78 с.
59. Психология и педагогика игры дошкольника (материалы симпозиума) / под ред. А.В. Запорожца, А.П. Усовой. – М., 1966.
60. Развитие творческой активности педагогов-воспитателей в процессе деловых игр на курсах повышения квалификации: Сб. науч. тр. / Редкол.: Н.Н. Лобанова и др. – М.: Изд-во АПН СССР, 1989. – 84 с.
61. Руководство игр детей в дошкольном учреждении / сост.: Е.Н. Тверитина; А.С. Баразкова; под ред. М.А. Васильевой. – М.: Просвещение, 1986.
62. Сахаров И.П. Сказания русского народа, собранные И.П. Сахаровым / сост. С.Д. Ошевский. – Тула: Приок. кн. изд-во, 2004. – 480 с.
63. Сетрукова Л.А. Игра как компонент образования и воспитания. – Новокузнецк, 1998.
64. Сиденко А. Игровой подход в обучении // Народное образование. – №8. – 2000. – С. 134-137.

## ТЕСТОВЫЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЯ

### ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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

<b>Вопрос</b> а) ответ 1 б) ответ 2 в) ответ 3	<b>Один вариант ответа.</b> Ответ на вопрос данного типа заключается в том, чтобы выбрать один вариант ответа.
<b>Вопрос</b> [а] ответ 1 [б] ответ 2 [в] ответ 3	<b>Несколько вариантов ответа.</b> Ответ на вопрос данного типа заключается в том, чтобы выбрать несколько вариантов ответа.
<b>Вопрос</b> _____	<b>Ввод ответа с клавиатуры.</b> Ответ на вопрос данного типа заключается в том, чтобы ввести свой ответ с клавиатуры.
<b>Вопрос</b> а) фр. 1      I) оконч. фр. 2 б) фр. 2      II) оконч. фр. 3 в) фр. 3      III) оконч. фр. 1	<b>Соответствие.</b> 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.

---

\* Несколькоими 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        | г) Метод тренажера    |
| б) Метод имитационных упражнений            | д) Деловые игры       |
| в) Игровое проектирование (конструирование) | 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        | г) Метод тренажера    |
| б) Метод имитационных упражнений            | д) Деловые игры       |
| в) Игровое проектирование (конструирование) | 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    | г) Коммуникативная функция              |
| б) Диагностическая функция | д) Игротерапевтическая функция          |
| в) Развлекательная 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 лично-стно-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, готовят 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
- д) Деловые игры
- е) Операционные игры

- в) Разыгрывание ролей (ролевые игры) ж) Имитационные игры  
г) Организационно-деятельностные игры

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

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

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

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

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

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

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

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

**28. Соотнесите характерные особенности игровых технологий по возрастным группам.**

а) Дошкольный период	I) <b>Характерны:</b> стремление к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, острая тяга к групповому общению. <b>Преобладают:</b> стихийные групповые игры и игры-фантазирования.
б) Младший школьный возраст	II) <b>Характерны:</b> нацеленность на самоутверждение перед обществом, поиск смысла жизни, противоречивость. <b>Преобладают:</b> игры-демонстрации и игры-розыгрыши с юмористической окраской и ориентацией на речевую деятельность
в) Подростковый возраст	III) <b>Характерны:</b> яркость и непосредственность восприятия, лёгкость вхождения в образы. <b>Преобладают:</b> дидактические игры
г) Старший школьный возраст	IV) <b>Преобладают:</b> 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 производителей

**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 вариативности 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 будущих педагогов, в порядке усложнения игровой деятельности и широкого применения на занятиях**

а) 1-й	I) Игровые педагогические упражнения (метод имитационных упражнений)
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 в виде решения диагностических-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
- б) Игровой тренинг
- в) Игровые педагогические упражнения (метод имитационных упражнений)
- г) Анализ педагогических ситуаций
- д) Деловые игры
- 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              | [д] Эффективность обучения       |
| [б] Конструкторская эффективность          | [е] Педагогическая эффективность |
| [в] Психотехническая эффективность         | [ж] Экономическая эффективность  |
| [г] Психолого-педагогическая 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   | [г] Режим воспитания                   |
| [б] Режим тренировки | [д] Номинальный эксплуатационный режим |
| [в] Режим контроля   | [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)

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ .....</b>	<b>3</b>
<b>РАЗРАБОТКА ЗАНЯТИЯ В ИГРОВОЙ ФОРМЕ .....</b>	<b>4</b>
Темы.....	4
Требования к проектированию занятия в игровой форме .....	5
Пример занятия в игровой форме.....	6
<b>ТЕМЫ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОГО ИЗУЧЕНИЯ .....</b>	<b>10</b>
Темы .....	10
Рекомендуемая литература.....	11
<b>ТЕСТОВЫЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЯ .....</b>	<b>17</b>
Объяснительная записка .....	17
Тестовые задания .....	18
Правильные ответы .....	29

Составитель **Вульферт Виктор Яковлевич**

## **ИМИТАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ**

**Методические указания  
для самостоятельной работы**

Печатается в авторской редакции  
Компьютерная верстка В.Я. Вульферт

---

Подписано к печати 29 сентября 2017 г.	Формат 60 x 84 <sup>1/16</sup>
Объем 2,2 уч.-изд. л.	Изд. №325
Тираж 10 экз.	Заказ №

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