

Профессиональная этика педагога – 1 занятие

бакалавриат

*36 часов (8 ЛК/ПЗ (мастер-класс и кейс)+
20 часов самостоятельная работа + зачёт в виде*

подготовки задания в соответствии с

фондом оценочных средств)
Проф. А. филос. н., Меськов В.С.
Ст. преподаватель, магистр, Сабанина Н.Р.

Москва, 2017 г.

Занятие 1.

Закон «Об образовании» РФ, ФГОСы, ПСП и ФОСы

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
 - ПСП - Профессиональный стандарт (педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании) (воспитатель, учитель) (код 01.001) от «18» октября 2013 г. № 544н.
 - Федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС). 44.03.05 «Педагогическое образование» (бакалавриат) от 3 июня 2013 г. № 466.
 - Примерная основная образовательная программа (ПООП) // Одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 8 апреля 2015 г. № 1/15).
 - ФОС - Фонд оценочных средств
-

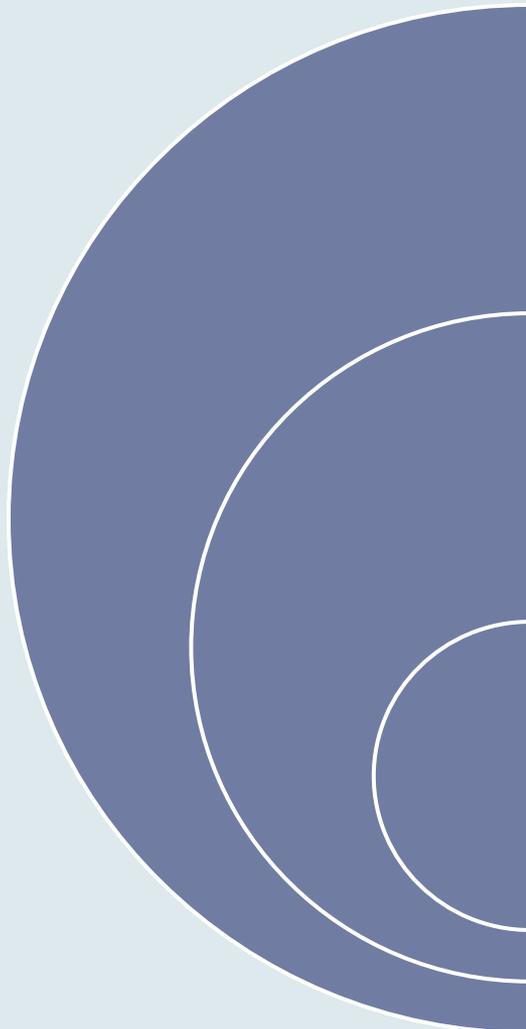


Самостоятельная работа 1.

- Ознакомиться с документами с точки зрения проблематики курса.
 - Ключевые слова: образование, обучение, воспитание; результаты обучения: личностные, предметные, метапредметные; виды компетенций: ОК (общекультурные), ОПК - общепрофессиональные компетенции; ПК – профессиональные компетенции; ППК – профессионально-прикладные компетенции; знания, умения, владения; ПСП - трудовые функции и трудовые действия. Оценивание и контроль.
 - Ознакомиться и сформулировать своё видение типов заданий, форм ведения занятий и показателей оценивания (ФОС) освоения курса.
 - Представить результаты рассмотрения в виде краткого конспекта в системе ...
-



Традиционные формы оценивания



Текущая аттестация	<ul style="list-style-type: none">• Устная форма• Письменная форма• Контроль с помощью ИКТ
Промежуточная аттестация	<ul style="list-style-type: none">• Устная форма• Письменная форма• Контроль с помощью ИКТ
Итоговая аттестация	<ul style="list-style-type: none">• Устная форма• Письменная форма• Контроль с помощью ИКТ



Традиционные формы оценивания

Устные формы

- Собеседование
- Коллоквиум
- Зачёт
- Экзамен

Письменные формы

- Тест
- Контрольная работа
- Эссе
- Реферат
- Курсовые работы
- Отчёты по практикам

Контроль с помощью ИКТ

- Создание презентаций
- Создание баз данных и информационных ресурсов (сайт)
- Создание мультимедиа (видео-презентация, скрайбинг, фильм - демонстрация)

Инновационные (деятельностные) формы ведения занятий

Мастер-класс

Кейс

Беседа, мозговой штурм

Круглый стол, панельная дискуссия

Коллективный дизайн-проект

Работа с различными видами текстов

ИКТ – технологии в образовании

Инновационные методы в образовательной деятельности

ППМ

Кейс-метод

МВАК (м)

Метод когнитивного дизайна

Матетико-дидактический метод

Игровой метод

Инновационные (деятельностные) формы оценивания

Тесты

Решение кейсов

Защита проектов

Использование модульно-рейтинговой системы

Портфолио

Тренинг (мастерские, игры, мозговой штурм, дебаты, демонстрации, семинары, стратегические креативные сессии и организация посттренингового сопровождения. Основные инструменты: фасилитация, видео-анализ.

Самостоятельная работа 1.

Фонд оценочных средств (ФОС).

1. Мастер-класс
 2. Кейс
 3. Беседа
 4. Круглый стол
 5. Мозговой штурм
 6. Программно-проектный метод (ППМ)
 7. Модифицированный метод восхождения от абстрактному к конкретному - МВАК (м)
 8. Панельная дискуссия
 9. Игровой метод
 10. Коллективный дизайн-проект
 11. Тренинг
 12. Работа с ИКТ – технологиями
 13. Портфолио
 14. Работа с различными видами текстов.
-
15. Использование, демонстрация и анализ возможных результатов различных методов исследования.

1. Мастер-класс

▣ **Мастер-класс:** на основании ранее освоенной темы и демонстрируемого магистрантами материала преподаватель делится опытом владения тематикой, стимулируя обучающихся проявлять активную позицию в деятельностном освоении предмета.

▣ ***Показатели оценивания:***

1. Владение знаниевым компонентом программы (основные концепции, понятия, объект, предмет, субъект, среда, контент, виды деятельности, принципы исследования, применяемая методология, методы и технологии).

2. Владение профессионально-педагогическими, креативными и коммуникативными методами и приёмами; применение технологий смыслового критического мышления для построения научных моделей содержания дисциплины и экстраполяции их результатов на реальную деятельность.



2. Кейс

▣ **Кейс:** на основании самостоятельно освоенной проблематики обучающиеся (индивидуально или в группах) используют свои знания, умения и/или личный опыт для решения заданной проблемы или задачи.

▣ **Показатели оценивания:**

1. Владение темой (основные концепции, понятия, объект, предмет, субъект, среда, контент, виды деятельности, принципы исследования, применяемая методология, методы и технологии).

2. Владение профессионально-педагогическими, креативными и коммуникативными методами и приёмами для (совместного / индивидуального) выявления проблемы, определения целей, задач, методов решения кейса.

3. Создание проекта.

4. Определение социальной и общекультурной значимости решения данной проблемы/задачи.



2. Кейс

- Название кейс-метода происходит от английского слова «кейс» – папка, чемодан, портфель (можно перевести и как «случай, ситуация»).
 - Под кейсом при этом понимается текст (до 25-30 страниц), который описывает ситуацию, некогда имевшую место в реальности в этом его отличие от иных ситуационных заданий, например деловой игры. Кейсы могут быть представлены студентам в самых различных видах: печатном, видео, аудио, мультимедиа
 - Рассказ «кейса» должен развиваться по канонам классического повествования: иметь экспозицию, завязку, развязку, вызывать чувство сопереживания с главными действующими лицами. Проблема должна быть понятной, связанной с будущей профессиональной деятельностью студентов. Обсуждением проблемы, представленной в кейсе, руководит преподаватель.
-



2. Кейс

Цели кейс-метода состоят в следующем:

- активизация студентов, что, в свою очередь, повышает эффективность профессионального обучения; повышении мотивации к учебному процессу;
 - приобретение навыков анализа различных профессиональных ситуаций;
 - отработка умений работы с информацией, в том числе умения затребовать дополнительную информацию, необходимую для уточнения ситуации;
 - моделирование решений, представление различных планов действий;
 - приобретение навыков принятия наиболее эффективного решения на основе коллективного анализа ситуации;
 - приобретение навыков четкого и точного изложения собственной позиции в устной и письменной форме, защиты собственной точки зрения;
 - приобретение навыков критического оценивания различных точек зрения, самоанализа, самоконтроля и самооценки.
-



2. Кейс. Структура и содержание

:

-
- предъявление темы программы и учебного занятия, проблемы, вопросов, задания;
 - подобное описание практических ситуаций;
 - сопутствующие факты, положения, варианты, альтернативы;
 - учебно-методическое обеспечение:
 - наглядный, раздаточный или другой иллюстративный материал;
 - рекомендации «Как работать с кейсом»;
 - литература основная и дополнительная;
 - режим работы с кейсом;
 - критерии оценки работы по этапам.
-



2. Кейс. Этапы.

№ п/п	Наименование этапа	Время этапа
1.	Подготовка к занятию преподавателем и студентами	Самостоятельная работа
2.	Организационная часть. Выдача кейса.	
3.	Индивидуальная самостоятельная работа студентов с кейсом. Получение дополнительной информации.	
4.	Проверка усвоения теоретического материала по теме.	
5.	Работа студентов в микрогруппах.	
6.	Коллективная работа студентов.	
7.	Оформление студентами итогов работы.	
8.	Подведение итогов преподавателем.	

3. Беседа (лат. colloquium – разговор, беседа)

- может служить формой как проверки, так и повышения знаний студентов. В ходе беседы обсуждаются отдельные части, разделы, темы, вопросы изучаемого курса, обычно не включаемые в тематику семинарских и других практических учебных занятий, а также рефераты, проекты и иные работы обучающихся.
- ***Показатели оценивания:***



4. Круглый стол

- ▣ **Круглый стол:** предполагается обсуждение темы, выявление проблем и формулирование цели и задач всеми (каждым) участниками дискуссии, для вовлечения обучающихся в активное действие и формирование способности, готовности и мотивации осуществлять профессиональную коммуникацию.



4. Круглый стол

▣ **Показатели оценивания:**

1. Владение темой (основные концепции, понятия, объект, предмет, субъект, среда, контент, виды деятельности, принципы исследования, применяемая методология, методы и технологии).
 2. Совершенствование и демонстрация приёмов смыслового критического мышления.
 3. Совершенствование коммуникативных навыков:
 - знание ограничений и культурных норм в общении; владение этикетом, умелое применение коммуникативных средств; применение навыков активного слушания, развитие эмпатии, формулирования высказываний на основании собственных знаний, идей и ценностей, использование игротехник, владение невербальными приёмами коммуникации, применение творческого подхода к коммуникативной деятельности.
 - умение формировать социально-психологический прогноз ситуации общения; строить различные модели поведения в зависимости от компетенций участников.
 - проявление умений и навыков создания алгоритмов и управления процессами общения.
-

5. Мозговой штурм

- **Мозговой штурм:** применяется в случае необходимости быстрого нахождения максимального количества вариантов решения проблемы и/или задачи. Он состоит из 2-х этапов: 1. Фиксация любых релевантных тематике идей. 2. Критическое рассмотрение их эффективности, актуальности и реализуемости; творческий синтез идей программы и проекта(ов) действия.
 - Показатели оценивания:
 - 1. Формирование и развитие способности, готовности и мотивации к смысловому критическому мышлению и проявлению творческой интуиции на основании общего культурного развития.
 - 2. Владение техниками и технологиями креативного мышления.
 - 3. Демонстрация владения программно-проектным методом (ППМ).
-



6. Программно-проектный метод (ППМ)

- Использование метода ППМ (программно-проектного метода) с целью описания деятельности субъекта и её результатов в определённой среде, путём осуществления конкретных действий по решению задач, выбору прототипа, созданию модели, анализу и экстраполяции результатов. При этом структура программы представляет собой целостную совокупность моделей, свойств или характеристик, описанных в форме, пригодной для реализации – проекта. В случае создания «дизайн - проекта» основанием для возникновения замысла, модели и проектирования является достижение согласованного (гармоничного) результата в процессе познания.



6. Программно-проектный метод (ППМ)

▣ Показатели оценивания:

1. Знание видов и владение способами фиксации неопределённости путём выявления проблемы, цели и актуальности её решения, формулирования задач, выявления принципов, методов, ресурсов для её решения, формулирование необходимых результатов и способов коррекции в процессе реализации программы.
 2. Применение методов смыслового критического мышления для определения рисков выполнения программы, опираясь на общее культурное развитие.
 3. Демонстрация владения методом МВАК (м).
-



7. Модифицированный метод восхождения от абстрактного к конкретному (МВАК (м)).

- **Использование модифицированного метода восхождения от абстрактного к конкретному (МВАК (м)) в моделировании:** создание моделей, начиная от фиксации неопределённости, формулирования проблемы в рамках изучаемой дисциплины и выбора прототипа, адекватного языка, заканчивая переносом результата исследования с модели на прототип и формулировкой технологии решения задачи.
-
- 

7. Модифицированный метод восхождения от абстрактного к конкретному (МВАК (м)).

□ Показатели оценивания:

1. Выбор прототипов и языка, принятие онтологических допущений.
 2. Конструирование идеальных объектов (абстракций).
 3. Построение модели (идеализированные модели, идеализации)
 4. Создание базовой методологии (пресуппозиции, основные принципы, характеристические черты).
 5. Определение методов оперирования с базовыми идеализированными объектами.
 6. Формулирование допустимых способов рассуждения с заданными объектами.
 7. Построение общих методологий деятельности.
 8. Исследование модели в соответствии с результатами (4 – 7) на адекватность, непротиворечивость, полноту и разрешимость.
 9. В случае обнаружения признаков на модели отсутствующих в прототипе переносим их (признаки) на прототип.
 10. Проектирование приложений к выделенным областям деятельности (таблица экстраполяций).
 11. Верификация метода
-



8. Панельная дискуссия

▣ **Панельная дискуссия:** выступление экспертов (оппонент, пропонент и модератор), излагающих различные точки зрения по заданной теме, после чего остальным присутствующим предлагается задавать вопросы и высказывать свои суждения с целью развития смыслового критического мышления и культуры речи.



8. Панельная дискуссия

▣ Показатели оценивания:

1. Владение темой (основные концепции, понятия, объект, предмет, субъект, среда, контент, виды деятельности, принципы исследования, применяемая методология, методы и технологии).
 2. Овладение навыками и умениями представления проблем в виде вопросов.
 3. Повышение культуры речи.
 4. Построение аргументации: владение основными моделями аргументации (логическая, психологическая, когнитивная, риторическая).
 5. Демонстрация умения управления общением путём создания соответствующих смысловых коммуникативных ситуаций.
 6. Демонстрация умения «программирования» процесса общения, которая зависит от тематики дисциплины и цели обсуждения.
 7. Формирование чувства такта.
 8. Владение невербальными приёмами коммуникации (мимика, жесты, интонация).
-



9. Игровой метод

□ создание и обыгрывание проблемной ситуации, применение соответствующих творческих компетенций для её разрешения. Ролевая игра может выполнять речевую, игровую, образовательную и другие функции, востребованные в культуре.

□ **Показатели оценивания:**

1. Владеть понятием «игротехники», «ролевая игра» в образовании.

2. Владеть приёмами актуализации мотивационно-побудительной, обучающей, воспитательной, коммуникативной и компенсаторной функций игры.



10. Коллективный дизайн-проект

▣ **Коллективный дизайн - проект:** применяется для решения объёмных по содержанию образовательных задач, требующих применения методов когнитивного дизайна, тем самым получения наиболее эффективного распределения ролей субъектов образовательного процесса.

▣ ***Показатели оценивания:***

Демонстрировать владение 1-7 формами ведения занятий и компетенциями одновременно.



11. Тренинг

- ▣ **Тренинг** – комплексная форма интерактивного обучения, целью которого является деятельностное приобретение знаний и развитие способностей, готовности и мотивации к определённым видам деятельности; освоение заданной специфики поведения, общения и ценностных установок. Основные формы: мастерские, игры, мозговой штурм, дебаты, демонстрации, семинары, стратегические креативные сессии и организация посттренингового сопровождения.



11. Тренинг

▣ **Инструменты тренинга:**

- ▣ Фасилитация (англ. от facilitate – помогать, облегчать, способствовать)) — инструмент, позволяющий стимулировать обмен информацией внутри группы. Фасилитация - способ создания условий, в которых ускоряются процессы осознания, усиливается групповая динамика в образовательной среде. Тренер в ходе фасилитации помогает процессу группового обсуждения, направляет этот процесс в нужное русло, моделирует образовательную ситуацию, в том числе создавая открытую, доверительную атмосферу принятия.
 - ▣ Видео-анализ — инструмент, представляющий собой демонстрацию видеороликов, подготовленных тренером, или видеозаписей, на которых участники тренинга демонстрируют разные модели построения деятельности, коммуникации, поведения. Критический анализ, самоанализ, рефлексия на анализ других участников, позволяют рассмотреть достоинства и недостатки реализованной образовательной деятельности с точки зрения её эффективности.
-



11. Тренинг

▣ Показатели оценивания:

1. Демонстрация: знаний, умений, владений.
2. Рейтинговое голосование относительно эффективности решения поставленных задач.



12. Работа с ИКТ – технологиями

▣ **Работа с ИКТ-технологиями** – создание образовательных ресурсов и информационных сред: презентаций, мультимедиа, сайтов, баз данных и других информационных ресурсов.

▣ ***Показатели оценивания:***

- умение использовать интернет-ресурсы.
 - умение создавать и демонстрировать презентации.
 - владение педагогическим анализом видео-материалов.
 - применение постнеклассической методологии для использования и создания виртуальных образовательных сред (smart-технологии, web-3.0; 4.0)
-



13. Портфолио

Под термином *портфолио* понимается способ фиксирования, накопления и оценки индивидуальных достижений.

Слово «портфолио» возникло в эпоху Возрождения, так итальянские архитекторы называли папки, в которых приносили на суд заказчика свои строительные проекты. В наше время портфолио называется альбом с фотографиями, которые призваны показать мастерство фотохудожника или фотомодели.

Начиная с 1960-х гг. в американской педагогике портфолио стали называть также папки индивидуальных учебных достижений учащихся. Они могут содержать их рефераты, сочинения, эссе, решения задач – все, что свидетельствует об уровне образования и духовной эволюции учащегося.

Сторонники идеи портфолио отмечают, что портфолио может быть чем-то гораздо большим, чем просто средством оценивания или собранием учебных работ школьников. Это – новый подход к обучению, новый способ работы, выражающий современное понимание процесса преподавания, новую культуру учения. Так понятая идея портфолио предполагает выстраивание вокруг портфолио учебного процесса, в котором существенно меняется суть взаимодействия учителя и ученика.



13. Портфолио

Понятие *портфолио* может означать:

- ⦿ антологию работ учащегося, предполагающую его непосредственное участие в их выборе, а также их анализ и самооценку;
 - ⦿ выставку учебных достижений учащегося по данному предмету (или нескольким предметам) за данный период обучения (полугодие, год);
 - ⦿ коллекцию работ учащегося, всесторонне демонстрирующую не только его учебные результаты, но и усилия, приложенные к их достижению, а также очевидный прогресс в знаниях и умениях по сравнению с предыдущими результатами;
 - ⦿ систематический и специально организованный сбор доказательств, используемых преподавателем и учащимися для мониторинга знаний, навыков и отношений обучаемых;
 - ⦿ способ фиксирования, накопления и оценки индивидуальных достижений учащегося в определенный период его обучения;
 - ⦿ форма целенаправленной, систематической и непрерывной оценки и самооценки учебных результатов учащегося.
-



13. Портфолио

Оформления *портфолио* включает в себя обязательные элементы:

- ⦿ титульный лист;
- ⦿ сопроводительное письмо автора с кратким описанием портфолио, определением его цели и предназначения;
- ⦿ аннотированное содержание (оглавление) с перечислением основных элементов портфолио;
- ⦿ самоанализ и прогноз на будущее.

Для отбора документов в портфолио учащимся предлагаются следующие рекомендации:

- ⦿ выбрать три лучшие работы из этого курса;
- ⦿ выбрать работу из начала, середины и конца курса;
- ⦿ выбрать работы, которые показывают лучше всего ваши навыки
- ⦿ из перечисленных типов работ выбрать по одному (например, обобщение текста, биографическое воспоминание, история, сочиненная самим учащимся, комментарии к истории, сочиненной товарищами);
- ⦿ две работы, которыми вы гордитесь;
- ⦿ три работы, которые ученик хотел бы представить своим товарищам



13. Портфолио

Являясь альтернативным способом оценивания по отношению к традиционным формам (тест, экзамен), портфолио позволяет решить две основные задачи:

1. Проследить индивидуальный прогресс учащегося, достигнутый им в процессе получения образования, причем вне прямого сравнения с достижениями других обучающихся.
2. Оценить его образовательные достижения и дополнить (заменить) результаты тестирования и других традиционных форм контроля. В этом случае итоговый документ портфолио может рассматриваться как аналог аттестата, свидетельства о результатах тестирования (или выступать наряду с ними).

Три основные типа портфолио:

1. Портфолио документов – портфель сертифицированных (документированных) индивидуальных образовательных достижений.
 2. Портфолио работ – собрание различных творческих, проектных, исследовательских работ учащегося, а также описание основных форм и направлений его учебной и творческой активности: участие в научных конференциях, конкурсах, учебных лагерях, прохождение элективных курсов, различного рода практик, спортивных и художественных достижений и др.
 3. Портфолио отзывов – включает оценку обучающимся своих достижений, проделанный им анализ различных видов учебной и внеучебной деятельности и её результатов, резюме, планирование будущих образовательных этапов, а также отзывы, представленные преподавателями, родителями, возможно, сокурсниками, работниками системы образования и др.
-



13. Портфолио

Популярность метода портфолио на Западе объясняется недовольством, которое испытывают многие педагоги по отношению к традиционной для западной системы обучения практике проверки знаний и умений с помощью *тестов*.

По их мнению, тесты не дают адекватной картины умений учащихся, не позволяют судить об уровне профессионализма будущего специалиста.

Тесты даже с дополнительными творческими заданиями все же слишком неудобны для проверки именно компетентности, умения решать реальные жизненные проблемы, проявлять неординарность мышления, подлинный творческий подход.

Портфолио же позволяет выяснить не только то, что знает учащийся, но и как он пришел к этим познаниям, подталкивает к диалогу между учителем и учащимся. При этом важно, то учащийся сам решает: что будет входить в его портфолио, то есть вырабатывает навыки оценки своих достижений.

В некоторых школах США даже экзамены проходят в форме представления своего портфолио перед комиссией и ответов на возникающие у нее вопросы.



14. Работа с различными видами текстов.

▣ **Работа с литературой (с текстами)** - самостоятельная работа (в том числе в рамках научно-исследовательской работы и научно-исследовательской практики).

▣ ***Показатели оценивания:***

1. Владение понятием «текст», компетенциями по его прочтению (восприятию, пониманию, принятию и деятельности) и его созданию.

2. Демонстрация результатов работы с текстом: выявление смыслов, идей и ценностей, конспектирование и реферирование.

3. Определение научно – и культуронасыщенности текста.

4. Подготовка и демонстрация созданных студентами текстов.



15. Использование, демонстрация и анализ возможных результатов различных методов исследования (эмпирических и теоретических) в любых типах заданий.

▣ Показатели оценивания:

- ▣ Демонстрация владения эмпирическими и теоретическими методами исследования в процессе осуществления и представления результатов учебно-педагогической, научной, научно-исследовательской и организационно-методической, просветительской деятельности.



16. Тесты

- **Стандартизированный тест** – это тест, производимый в максимально унифицированных условиях, в силу этого позволяющий сопоставить подготовку учащихся различных учебных заведений, вузов и даже стран.
 - Направлен на определение не только ЗУНов, но и компетенций, а потому не является полностью закрытым (не предполагает только выбор правильных вариантов ответа), а включает в себя творческое задание (в тестах по медицине – ситуационная задача, в текстах по русскому языку – анализ текста и т.д.). Стандартизированные тесты с творческим заданием могут проводиться на всех этапах обучения, то есть служить и для промежуточного, и итогового контроля.
-



16. Тесты

Разделение тестов по уровням сложности:

- **Первый уровень (знакомство)** - **тесты по узнаванию**, т.е. отождествлению объекта и его обозначения (задания на опознание, различение или классификацию объектов, явлений и понятий)
 - **Второй уровень (репродукция)** - **тесты-подстановки**, в которых намеренно пропущено слово, фраза, формула или другой какой-либо существенный элемент текста, и **конструктивные тесты**, в которых учащимся в отличие от теста-подстановки не содержится никакой помощи даже в виде намеков и требуется дать определение какому-либо понятию, указать случай действия какой-либо закономерности и т.д.
 - В качестве тестов второго уровня могут использоваться и **типовые задачи**, условия которых позволяют «с места» применять известную разрешающую их процедуру (правило, формулу, алгоритм) и получать необходимый ответ на поставленный в задаче вопрос.
-



16. Тесты

Разделение тестов по уровням сложности:

- ▣ **Третьему уровню** соответствуют **задания**, содержащие продуктивную деятельность, в процессе которой необходимо использовать знания-умения. Тестами третьего уровня могут стать нетиповые задачи на применение знаний в реальной практической деятельности. Условия задачи формулируются близкими к тем, которые имели место в реальной жизненной обстановке.
 - ▣ **Тесты четвертого уровня** – это **проблемы**, решение которых есть творческая деятельность, сопровождающаяся получением **объективно новой информации**. Тестами четвертого уровня выявляется умение учащихся ориентироваться и принимать решения в новых, проблемных ситуациях.
-



16. Тесты - демонстрации (performance tests)

Термин взят из психологии, где тесты действия понимаются как *процедура, ориентирующая испытуемого на выполнение какого-нибудь практического действия* (практические испытания).

В педагогике или при приеме на работу тесты действия распространены как проверка реальных профессиональных умений (напечатать на машинке или на компьютере текст, откорректировать газетную статью, измерить давление пациенту и т.д. Предназначены в том числе для выявления умений выполнять работу с механизмами, материалами, инструментами.

Позволяют проверить не только уровень овладения навыком, но и оценить различные качества личности и уровень формирования сопутствующих компетенций. Например, могут помочь оценить когнитивный стиль, эстетический вкус, юмор и т.д.



16. Ситуационные тесты

(имитационные методы учебной деятельности)

Требуют не произвести реальное действие, а симитировать его. При их проведении не является необходимым наличие реальных механизмов, полевых производственных условий (реальных пациентов и т.п.).

Простейшая форма – **метод инцидента**. Испытуемым излагается проблемная ситуация, связанная с их будущей профессиональной деятельностью и предлагается принять быстрое решение (например, студенту педвуза – что делать, если ученик не готов к уроку или нагрубил учителю?). Время решения задачи резко ограничено, при оценке учитывается не только правильность ответа, но и быстрота реакции, которая имеет важное значение в реальной ситуации.

Работа может проводиться как в группе, так и индивидуально.



16. Ситуационные тесты

(имитационные методы учебной деятельности)

Более сложная форма – **анализ конкретной ситуации**. Испытуемому предлагается обширная информация о конкретной ситуации (например, студентам-экономистам предлагается смоделировать развитие производства при росте цен на сырье). Требуется провести анализ ситуации, при этом испытуемый должен учитывать, что часть информации – лишняя, но есть возможность добыть дополнительную информацию (воспользовавшись справочником или задав вопрос). После анализа принимается мотивированное решение.

Работа может проводиться как в группе, так и индивидуально.



16. Ситуационные тесты

(имитационные методы учебной деятельности)

Еще более сложная форма – **методика последовательных ситуаций**. Задача разворачивается во времени и решается поэтапно; переход к следующему этапу возможен только в случае правильного ответа на вопросы предыдущего этапа, условия следующего этапа определяются в зависимости от варианта ответа на предыдущем этапе. (Например, при определении стратегии лечения «больного» студентами медиками если избирается путь оперативного вмешательства, то на следующем этапе студент сталкивается с одним набором проблем, если избирается путь консервативного медикаментозного лечения – с другим).



16. Ситуационные тесты

(имитационные методы учебной деятельности)

Наиболее сложная форма ситуационного теста – **деловая (ролевая) игра**. Это метод моделирования профессиональной деятельности, при котором студенты не просто теоретически выбирают пути решения предложенных задач, а «проигрывают» их в своем поведении. Например, они проводят «производственное совещание», выступая в роли директора предприятия, председателя профсоюза, менеджера и т.д. Часто этот метод предполагает создание нескольких команд, которые соревнуются друг с другом в решение той или иной задачи. Деловая игра требует не только знаний и навыков, но и умения работать в команде, находить выход из неординарных ситуаций и т.д.



Использованные ресурсы:

- Зыков М.Б., Сабанина Н.Р. Когнитивный дизайн-инновационный процесс в образовании // Личность, семья и общество: вопросы педагогики и психологии/Сб.ст. по материалам XLIVмеждунар. Науч.-практ. Конф.9(44). Новосибирск: изд. «Сибак»,2014.128 с.
- Ковтун Е.Н. (доктор филологических наук, профессор МГУ имени М.В. Ломоносова) Презентация «Методика проектирования и использования оценочных средств при реализации вузом ООП нового поколения», май, 2009 г.
- Меськов В.С., Зискин К.Е., Сабанина Н.Р. Введение в матетику // Научно-методическое издание в 2-х книгах, Москва, Изд.: МПГУ, 2017.
- Меськов В.С., Мамченко А.А. Когнитивно-компетентностная парадигма образования // Школьные технологии. 2011. № 3
- Меськов В.С. Философия образования?!// Журнал «Наука Образованию», 2012, №1 (1), 160стр., с. 34-46.
- Меськов В.С. Методологические основания принятия решений Эл. жур. Электронное научное издание Альманах «Пространство и время», <http://www.j-spacetime.com/actual%20content/t9v2/index.php> 2015, Т.9, вып.2
- Сабанина Н.Р. Программно-проектный метод в управлении: культурологический анализ Сборник статей Международной научно-практической конференции «Государственное управление и развитие России: модели и проекты». Т. III. – Москва: Проспект, 2017. – 840 с., стр. 470-476.
- Сабанина Н.Р. Формирование и развитие человеческого капитала средствами социально-культурной деятельности в условиях музея // Магистерская квалификационная работа 51.04.03 Социально-культурная деятельность, 2016. Режим доступа: https://old.mgpu.ru/materials/degree_works/2195/degree_work_file.pdf 19.02.2017. - 6 п. л.



Спасибо за
внимание!

