

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ФОНД «ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ «ПЕРВОЕ СЕНТЯБРЯ»

УТВЕРЖДАЮ

Президент Образовательного учреждения
Фонда «Педагогический университет
«Первое сентября»



Соловейчик А.С.

«21» февраля 2019 г.

**Рабочая программа модульного курса по программе дополнительного образования
«Игра как метод решения школьных проблем, или Как разработать и провести деловую игру»**

Автор:

Битянова Марина Ростиславовна,
кандидат психологических наук, специалист в
области психологии образования, директор Центра
психологического сопровождения образования
«Точка ПСИ»

Москва

2019 г.

1. Характеристика программы

1.1. Цель реализации программы: совершенствование личностных и профессиональных компетенций слушателей в осуществлении психолого-педагогического сопровождения учебно-воспитательного процесса, в овладении формами и методами обучения, в т.ч. выходящими за рамки учебных занятий.

1.2. Совершенствуемые компетенции

№ п/п	Компетенции	Направление подготовки: педагогическое образование
		Код компетенции 44.03.01 Бакалавриат
1	Способность осуществлять обучение, воспитание и развитие с учетом социальных, возрастных, психофизических и индивидуальных особенностей, в том числе особых образовательных потребностей обучающихся	ОПК-2
2	Способность к самоорганизации и самообразованию	ОК-6

1.3. Планируемые результаты обучения

№ п/п	Знать – Уметь	Направление подготовки: педагогическое образование
		Код компетенции 44.03.01 Бакалавриат
1	Знать: об индивидуальных, возрастных, социальных, психофизических особенностях обучающихся Уметь: проектировать психологическую, педагогическую и воспитательную деятельность с учетом особенностей обучающихся	ОПК-2
2	Знать: способы и возможности самоорганизации и самообразования Уметь: использовать возможности самоорганизации и самообразования	ОК-6

Категория слушателей: уровень образования – ВО, область профессиональной деятельности – дошкольное, начальное, основное, среднее образование.

Форма обучения: заочная, с применением дистанционных технологий.

Общая трудоемкость дисциплины: 6 академических часов.

2. Содержание программы

2.1. Учебный план

№ п/п	Наименование раздела	Всего, час.	Вид учебных занятий,			Форма контроля	Трудоемкость
			учебных работ	Лекции и	Практ. занятие		
1	Игра как метод решения школьных проблем, или Как разработать и провести деловую	5 ч. 35 мин.	5.35	0	0	Ответы на вопросы к разделу	5 ч. 35 мин.

	игру						
2	Итоговая аттестация	25 мин.				Онлайн-тестирование	25 мин.
	Итого						6 часов

3. Формы аттестации и оценочные материалы

3.1. Промежуточный контроль. Задания промежуточного контроля размещены в тексте курса.

3.2. Итоговая аттестация

Форма: онлайн-тестирование с мгновенной обратной связью.

Оценка: зачет/незачет

Примерные задания:

1. Какие цели могут быть достигнуты при проведении деловой игры?

- а) Формулирование имеющихся проблем и определение путей их решения
- б) Проектирование новых видов деятельности
- в) Анализ деятельности с точки зрения целей и мотивов ее участников
- г) Верны все ответы

2. Для решения каких задач может быть использована деловая игра?

- а) Обучение
- б) Командообразование
- в) Разрешение актуальных конфликтов
- г) Верны все ответы

3. Каково основное назначение деловой игры?

- а) Управление коллективом
- б) Развитие организации и ее членов
- в) Разрешение сложных проблем
- г) Отдых, развлечение

4. Организационно-педагогические условия реализации программы

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

1. Воровщиков С.Г. Продуктивные деловые игры во внутришкольном управлении. М.: 5 за знания, 2007.
2. Ерохова М.Р. Рефлексивно-деловые игры в управлении школой и образовательной практике. М.: Сентябрь, 2008.
3. Исаев Е.И., Слободчиков В.И. Введение в антропологию образования, 2012.

Материально-технические условия реализации программы

Компьютер или ноутбук с программным обеспечением.

Свободный доступ в интернет.