**Специальность «Преподаватель среднего профессионального образования и ДПО»**

**Дисциплина «Технологии профессионально-ориентированного обучения»**

**Контрольная работа № 1 Игровые технологии обучения**

**Задание:** определите тему, изучение которой целесообразно осуществить с использованием игровых технологий. При этом:

1) сформулируйте дидактическую задачу, которую собираетесь решать, и обоснуйте педагогическую целесообразность использования деловой или ролевой игры;

2) разработайте сценарий игры;

3) реализуйте разработанную игру в учебном процессе и проведите анализ проделанной работы.

**Методика выполнения:** задание выполняется в виде логически структурированного текста (объем 5 стр.)

**Контрольная работа № 2 Эвристические технологии обучения**

**Задание:** определите проблемную ситуацию, изучение которой целесообразно осуществить с использованием кейс-технологии. Охарактеризуйте педагогические задачи, решаемые в процессе реализации кейс-технологий, в том числе в рамках:

1) проблемного анализа;

2) системного анализа;

3) причинно-следственного анализа;

4) праксеологический анализа;

5) аксиологического анализа;

6) прогностического анализа;

7) рекомендательного анализа;

8) программно-целевого анализа.

**Методика выполнения:** задание выполняется в виде логически структурированного текста (объем 5 стр.)

**Контрольная работа № 3 «Программа учебной мастерской»**

Учебная мастерская – творческая форма организации учебного процесса. Опыт использования этой технологии позволяет сделать вывод, что мастерская предоставляет каждому участнику, с опорой на его способности, интересы и субъектный опыт, возможность реализовать себя в учебно- профессиональной деятельности.

Основные технологические приемы организации работы мастерской:

- индукция (введение участников в проблемную ситуацию, вызывая тем самым личностное отношения к предмету обсуждения, и, желательно, положительный эмоциональный настрой),

- самоконструкция (выполнение слушателем индивидуального задания для определения своих реальных возможностей в рамках поставленной проблемы),

- социоконструкция (выполнение заданий в микрогруппах, выработка групповой позиции по изучаемой проблеме; в процессе поиска каждый участник может вырабатывать и отстаивать свою позицию при общем решении учебной проблемы);

- интеграция (общее обсуждение изучаемой проблемы, защита позиций; каждая группа объявляет и отстаивает выработанную сообща позицию перед всеми; дискуссия; проявление взрослыми обучающимися готовности/неготовности к пересмотру своих суждений, изменению образа действий в свете тех или иных убедительных аргументов);

- афиширование и вернисаж (творческое оформление результатов деятельности микрогрупп при достижении изучаемой проблемы);

- рефлексия (внутреннее осознание каждым участником мастерской полноты/неполноты, соответствия/несоответствия своего старого знания новому; осмысление результатов проведения мастерской).

Задание: разработайте «Программу учебной мастерской».

Структура «Программы учебной мастерской»

1. Пояснительная записка

2. Учебно-тематическое планирование и содержание программы

3. Требования к уровню подготовленности обучающихся

4. Система отслеживания и оценивания результатов обучения детей

5. Методическое обеспечение программы

6. Условия реализации программы:

6.1 Требования к помещению;

6.2 Материально-техническое оснащение

6.3 Дидактический материал

7. Библиографический список

Методика выполнения: задание выполняется в виде логически структурированного текста (объем 7-10стр.)