

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Пермский государственный гуманитарно – педагогический университет»
Отдел дополнительного профессионального образования



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по непрерывному образованию

Н.А. Красноборова Красноборова Н.А./

«4» апреля 2017 года

Дополнительная профессиональная программа
повышения квалификации педагогических работников
**«ДЕЛОВЫЕ И РОЛЕВЫЕ ИГРЫ С ПОДРОСТКАМИ КАК РАЗВИВАЮЩАЯ
ДИАГНОСТИКА ЛИЧНОСТНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ»**
(72 часа)

Пермь, 2017

Разработчики программы:

Метлякова Любовь Анатольевна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры социальной педагогики ПГГПУ; зам. декана по учебной работе факультета правового и социально-педагогического образования ПГГПУ.

Рецензенты программы:

Липкина Нина Григорьевна, кандидат педагогических наук, доцент, доцент кафедры педагогики ПГГПУ

Категория обучающихся:

психолог, классный руководитель, учитель-предметник

Содержание

1. Общая характеристика программы	4
1.1. Актуальность и обоснованность темы программы	4
1.2. Цель реализации программы	5
1.3. Планируемые результаты освоения программы	5
1.4. Требования к уровню подготовки поступающего на обучение (категория обучающихся)	6
1.5. Трудоемкость обучения	6
1.6. Форма обучения	6
2. Содержание программы	7
2.1. Учебный план программы	7
2.2. Календарный учебный график	9
2.3. Рабочие программы учебных модулей/ дисциплин	11
3. Организационно-педагогические условия реализации программы	22
3.1. Учебно-методическое обеспечение программы	22
3.2. Материально-технические условия	23
3.3. Кадровое обеспечение	23
4. Оценка качества освоения программы	24
4.1. Формы аттестации (текущая аттестация (при наличии); промежуточная аттестация (при наличии); итоговая аттестация)	24
4.2. Форма и показатели отсроченного результата освоения программы	25
4.3. Оценочные материалы	26

Общая характеристика программы

1. Общая характеристика программы.

1.1. Актуальность и обоснованность темы программы.

Проблема диагностики личностных результатов обучающихся в учебном процессе в актуальна как никогда в свете внедрения ФГОС нового поколения. Однако, не все педагоги владеют технологиями, универсальными средствами проведения такой диагностики.

Объектом оценки личностных результатов являются сформированные у учащихся универсальные учебные действия, включаемые в три основных блока:

- самоопределение — сформированность внутренней позиции обучающегося — принятие и освоение новой социальной роли обучающегося; становление основ российской гражданской идентичности личности как чувства гордости за свою Родину, народ, историю и осознание своей этнической принадлежности; развитие самоуважения и способности адекватно оценивать себя и свои достижения, видеть сильные и слабые стороны своей личности;

- смыслообразование — поиск и установление личностного смысла (т. е. «значения для себя») учения обучающимися на основе устойчивой системы учебно-познавательных и социальных мотивов; понимания границ того, «что я знаю», и того, «что я не знаю», «незнания» и стремления к преодолению этого разрыва;

- морально-этическая ориентация — знание основных моральных норм и ориентация на их выполнение на основе понимания их социальной необходимости; способность к моральной децентрации — учёту позиций, мотивов и интересов участников моральной дилеммы при её разрешении; развитие этических чувств — стыда, вины, совести как регуляторов морального поведения.

Современная образовательная практика нуждается в объективных, но при этом интерактивных учебных средствах оценивания и диагностики личностных результатов. В этой связи ролевые и деловые игры могут стать универсальным средством и развивающей диагностикой личностных результатов обучающихся, помогающих за счет содержания, активизации ресурсов личности во время игры, рефлексии отследить динамику изменений подростка.

Игра считается одним из наиболее эффективных методов модификации личности. В игре реализуется принцип активности: человек усваивает 10% — из того, что слышит, 50% — что видит, 70% — что проговаривает, 90% — что делает сам. В игре задействованы когнитивные, эмоциональные и деятельностные ресурсы личности, так как метод основан на понимании личности обучаемого, как мыслящего, чувствующего и активного действующего участника событий приближающихся к реальным событиям.

Предлагаемая программа повышения квалификации направлена на получение новых и совершенствование имеющихся профессиональных компетенций специалистов, необходимых для профессиональной деятельности в условиях введения и реализации образовательных стандартов нового поколения.

Программа носит практико-ориентированный характер, призвана содействовать повышению мотивации педагогических и руководящих работников образования к реализации нового содержания образования и освоенных компетенций в своей практической деятельности, включать современные формы и методы повышения квалификации по вопросам внедрения

технологии ролевых и деловых игр в практику взаимодействия с подростками как основу оценивания их личностных результатов.

Структура и содержание программы включает в себя 4 модуля. Содержание программы включает вопросы психолого-педагогического, технологического, методического обеспечения деятельности специалиста в современной образовательной организации, ориентированного на организацию активного психолого-педагогического взаимодействия с подростками в режиме игрового моделирования.

1.2. Цель реализации программы: содействие повышению профессиональной компетентности обучаемых в рамках имеющейся квалификации и овладение ими современными теоретическими и практическими знаниями о методике и технологии ролевых и деловых игр с подростками в образовательном пространстве в обеспечении диагностики их личностных результатов с учетом требований федеральных государственных образовательных стандартов нового поколения.

1.3. Планируемые результаты освоения программы.

В результате освоения программы слушатели должны приобрести следующие знания и умения, необходимые для качественного изменения профессиональных компетенций:

обучающийся должен знать:

- закономерности и особенности функционирования психики подростка;
- требования ФГОС в организации образовательной деятельности основного общего образования;
- понятие игрового моделирования, принципы игрового моделирования, функции игрового моделирования;
- виды деловых и ролевых игр, их специфические особенности;
- функции и позицию ведущего игрового процесса;
- требования и технологию организации и проведения игрового процесса;
- требования и технологию разработки деловых и ролевых игр.
- иметь представление о современных воспитательных технологиях в работе с подростками в рамках игрового моделирования;
- психолого-педагогические основы субъект-субъектного взаимодействия участников образовательного процесса
- виды и методы активного психологического-педагогического взаимодействия, типологию дискуссионных методов;
- иметь представление о существующем опыте проведения ролевых и деловых игр как учебных кейсов в работе с подростками;
- возможности методов наблюдения и экспертного оценивания для выявления отдельных проявлений личностных результатов ФГОС;
- теоретические основы структурированного психолого-педагогического наблюдения, в т.ч. стандартизированные методики наблюдения в ситуации игрового моделирования,
- типичные трудности применения метода наблюдения в ситуации игрового моделирования (ошибки наблюдателя, шаблонное мышление, эвристики и когнитивные искажения в ситуации быстрого оценивания);
- технологии объединения метода стандартизированного наблюдения, игрового моделирования и групповой динамики коллектива подростков;

обучающийся должен уметь:

- определять принципы и функции игрового моделирования, необходимые для решения конкретных развивающих и диагностических задач;
- подбирать вид игры, соответствующий решаемой практической задаче;
- реализовывать функции ведущего игрового процесса;
- определять условия игры и организовывать игровой процесс;
- решать задачи возрастного развития современного подростка;
- уметь применять на практике современные педагогические технологии, формы организации и методические приемы работы с подростками в рамках активного социально-психологического взаимодействия;
- уметь разрабатывать и внедрять в практику детальности образовательной организации различные виды и типы ролевых и деловых игр;
- организовывать активное психолого-педагогическое взаимодействие посредством дискуссионных методов;
- уметь осуществлять мониторинг эффективности проведения деловых и ролевых игр с подростками;
- уметь определять требования к списку профессиональных компетенций педагога (психолога) в соответствии с требованиями профессионального стандарта педагога в рамках проведения деловых и ролевых игр с подростками
- конструировать объективную информацию о личностных результатах подростков посредством профессионального психолого-педагогического наблюдения и экспертного оценивания их поведенческих маркеров (вербальная и невербальная информация);
- осуществлять фиксацию результатов наблюдения;
- осуществлять анализ результатов структурированного наблюдения с целью фиксации динамики и развития.

обучающийся должен владеть:

- системой понятий, описывающих принципы и функции игрового моделирования;
- опытом подбора игры, соответствующей практической задаче;
- опытом реализации основных функций ведущего игрового процесса;
- представлениями об организации и проведении игрового процесса;
- представлениями о процедуре и технологии конструирования и разработки игрового процесса.
- алгоритмами оценивания личностных результатов с учетом возрастной динамики
- навыками использования дискуссионных методов в рамках игрового моделирования с подростками
- владеть основами реализации технологии организации и проведения деловой и ролевой игры с подростками в учебном процессе
- владеть опытом создания деловых и ролевых игр в учебном процессе
- навыками структурированного наблюдения и экспертного оценивания поведенческих маркеров личностных результатов подростков
- навыками организации рефлексии подростков;

1.4. Требования к уровню подготовки поступающего на обучение (категория обучающихся): специалисты, имеющие среднее профессиональное и(или) высшее профессиональное образование.

1.5. Трудоемкость обучения:

72 часа, из них теория 18 час., практика 30 час., дист. работа 24 час.

1.6. Форма обучения: очная-заочная с применением дистанционных образовательных технологий.