

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Горно-Алтайский государственный университет»
(ФГБОУ ВО ГАГУ, ГАГУ, Горно-Алтайский государственный университет)

Развивающие игры в дошкольном образовании рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **кафедра педагогики, психологии и социальной работы**

Учебный план 44.03.01_2021_1131-3Ф.plx
44.03.01 Педагогическое образование
Дошкольное образование

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **заочная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

в том числе:

аудиторные занятия 18

самостоятельная работа 49,4

часов на контроль 3,85

Виды контроля на курсах:

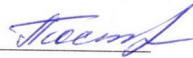
зачеты 2

Распределение часов дисциплины по курсам

Курс	2		Итого	
	УП	РП		
Лекции	6	6	6	6
Практические	12	12	12	12
Контроль самостоятельной работы при проведении аттестации	0,15	0,15	0,15	0,15
Консультации (для студента)	0,6	0,6	0,6	0,6
В том числе инт.	6	6	6	6
Итого ауд.	18	18	18	18
Контактная работа	18,75	18,75	18,75	18,75
Сам. работа	49,4	49,4	49,4	49,4
Часы на контроль	3,85	3,85	3,85	3,85
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):

к.п.н., доцент, Костюнина А.А.



Рабочая программа дисциплины

Развивающие игры в дошкольном образовании

разработана в соответствии с ФГОС:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 121)

составлена на основании учебного плана:

44.03.01 Педагогическое образование

утвержденного учёным советом вуза от 10.06.2021 протокол № 7.

Рабочая программа утверждена на заседании кафедры

кафедра педагогики, психологии и социальной работы

Протокол от 13.05.2021 протокол № 10

Зав. кафедрой Таскина Ирина Анатольевна



Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для
исполнения в 2022-2023 учебном году на заседании кафедры
кафедра педагогики, психологии и социальной работы

Протокол от 12 июля 2022 г. № 9
Зав. кафедрой Таскина Ирина Анатольевна 

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для
исполнения в 2023-2024 учебном году на заседании кафедры
кафедра педагогики, психологии и социальной работы

Протокол от _____ 2023 г. № ____
Зав. кафедрой Таскина Ирина Анатольевна

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для
исполнения в 2024-2025 учебном году на заседании кафедры
кафедра педагогики, психологии и социальной работы

Протокол от _____ 2024 г. № ____
Зав. кафедрой Таскина Ирина Анатольевна

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	
1.1	<i>Цели:</i> овладение основами знаний об особенностях использования развивающих игр в дошкольном образовании.
1.2	<i>Задачи:</i> - изучить особенности использования развивающих игр в дошкольном образовании; - освоить специфику проектирования и проведения развивающих игр в дошкольном образовании.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДВ.05
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Психолого-педагогическая антропология
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Теории и технологии художественно-эстетического развития детей дошкольного возраста
2.2.2	Предшкольная подготовка детей
2.2.3	Теории и технологии экологического образования детей дошкольного возраста
2.2.4	Теории и технологии физического развития детей дошкольного возраста
2.2.5	Теории и технологии развития математических представлений у детей дошкольного возраста
2.2.6	Речевая среда ДОО
2.2.7	Методика обучения и воспитания в области дошкольного образования

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
УК-3: Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	
ИД-3.УК-3: Предвидит результаты (последствия) личных действий и планирует последовательность шагов для достижения заданного результата	
умеет предвидеть результаты (последствия) личных действий и планирует последовательность шагов для достижения заданного результата	
ПК-1: Способен сформировать мотивацию к обучению через организацию внеурочной деятельности обучающихся в соответствующей предметной области	
ИД-2.ПК-1: Владеет современными образовательными технологиями во внеурочной деятельности	
владеет современными образовательными технологиями во внеурочной деятельности	
ИД-3.ПК-1: Способен планировать и осуществлять внеурочную деятельность в соответствующей предметной области	
умеет планировать и осуществлять внеурочную деятельность в соответствующей предметной области	
ПК-2: Способен осуществлять педагогическое сопровождение дошкольного и дополнительного образования детей на основе современных методов и средств обучения с учетом возрастных и психофизиологических особенностей	
ИД-2.ПК-2: Способен использовать современные методы и средства обучения для осуществления педагогического сопровождения дошкольного и дополнительного образования	
умеет использовать современные методы и средства обучения для осуществления педагогического сопровождения дошкольного и дополнительного образования	

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)							
Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Инте пакт.	Примечание
	Раздел 1.						
1.1	Сущность определения «технология игрового обучения» его содержание и особенности /Ср/	2	6	ИД-2.ПК-1 ИД-3.ПК-1 ИД-3.УК-3 ИД-2.ПК-2	Л1.1Л2.1	0	

1.2	Понятие «развивающей игры». История возникновения и использования развивающих игр в образовании дошкольников. /Лек/	2	2	ИД-2.ПК-1 ИД-3.ПК-1 ИД-3.УК-3 ИД-2.ПК-2	Л1.1Л2.1	0	
1.3	Исторические основания становления концепции игрового обучения (Ф.Фребель, М.Монтессори, Дж. Дьюи, О.Декроли) /Пр/	2	2	ИД-2.ПК-1 ИД-3.ПК-1 ИД-3.УК-3 ИД-2.ПК-2	Л1.1Л2.1	0	
1.4	Исторические основания становления концепции игрового обучения (Ф.Фребель, М.Монтессори, Дж. Дьюи, О.Декроли) /Ср/	2	6	ИД-2.ПК-1 ИД-3.ПК-1 ИД-3.УК-3 ИД-2.ПК-2	Л1.1Л2.1	0	
1.5	Классификация развивающих игр /Лек/	2	2	ИД-2.ПК-1 ИД-3.ПК-1 ИД-3.УК-3 ИД-2.ПК-2	Л1.1Л2.1	0	
1.6	Классификация развивающих игр /Ср/	2	6	ИД-2.ПК-1 ИД-3.ПК-1 ИД-3.УК-3 ИД-2.ПК-2	Л1.1Л2.1	0	
1.7	Развитие идеи дидактической игры в отечественной педагогике (Е.И.Удальцова, А.И.Сорокина) /Пр/	2	2	ИД-2.ПК-1 ИД-3.ПК-1 ИД-3.УК-3 ИД-2.ПК-2	Л1.1Л2.1	2	
1.8	Развитие идеи дидактической игры в отечественной педагогике (Е.И.Удальцова, А.И.Сорокина) /Ср/	2	8	ИД-2.ПК-1 ИД-3.ПК-1 ИД-3.УК-3 ИД-2.ПК-2	Л1.1Л2.1	0	
1.9	Методика организации и проведения развивающих игр в ДОО /Лек/	2	2	ИД-2.ПК-1 ИД-3.ПК-1 ИД-3.УК-3 ИД-2.ПК-2	Л1.1Л2.1	0	
1.10	Методика организации и проведения развивающих игр в ДОО Технологии развивающих игр Б.П.Никитина, З.А.Михайловой. /Ср/	2	6,4	ИД-2.ПК-1 ИД-3.ПК-1 ИД-3.УК-3 ИД-2.ПК-2	Л1.1Л2.1	0	
1.11	Методика организации и проведения развивающих игр с детьми раннего и младшего дошкольного возраста /Пр/	2	4	ИД-2.ПК-1 ИД-3.ПК-1 ИД-3.УК-3 ИД-2.ПК-2	Л1.1Л2.1	2	
1.12	Методика организации и проведения развивающих игр с детьми раннего и младшего дошкольного возраста /Ср/	2	9	ИД-2.ПК-1 ИД-3.ПК-1 ИД-3.УК-3 ИД-2.ПК-2	Л1.1Л2.1	0	
1.13	Методика организации и проведения развивающих игр с детьми среднего и старшего дошкольного возраста /Пр/	2	4	ИД-2.ПК-1 ИД-3.ПК-1 ИД-3.УК-3 ИД-2.ПК-2	Л1.1Л2.1	2	
1.14	Методика организации и проведения развивающих игр с детьми среднего и старшего дошкольного возраста /Ср/	2	8	ИД-2.ПК-1 ИД-3.ПК-1 ИД-3.УК-3 ИД-2.ПК-2	Л1.1Л2.1	0	
Раздел 2. Промежуточная аттестация (зачёт)							
2.1	Подготовка к зачёту /Зачёт/	2	3,85	ИД-2.ПК-1 ИД-3.ПК-1 ИД-3.УК-3 ИД-2.ПК-2		0	
2.2	Контактная работа /КСРАтт/	2	0,15	ИД-2.ПК-1 ИД-3.ПК-1 ИД-3.УК-3 ИД-2.ПК-2		0	
Раздел 3. Консультации							

3.1	Консультация по дисциплине /Конс/	2	0,6	ИД-2.ПК-1 ИД-3.ПК-1 ИД-3.УК-3 ИД-2.ПК-2		0	
-----	-----------------------------------	---	-----	--	--	---	--

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

5.1. Контрольные вопросы и задания

Примерные вопросы к зачету

1. Этапы развития игры в дошкольном возрасте (развитие игры в онтогенезе).
2. Теории происхождения игры
3. Технология развивающих игр Б.П. Никитина
4. Психологическое значение игры по Л.С. Выготскому
7. Символическая функция детской игры
8. Психологическая концепция игры Д.Б. Эльконина
9. Развивающий характер игры
10. Принципы организации игры
12. Использование игровых технологий для формирования математических представлений у дошкольников
13. Социальная природа детской игры.
14. Использование игровых технологий для развития речи у дошкольников
15. Признаки педагогической технологии
16. Использование игровых технологий для развития познавательных процессов у дошкольников
17. Коммуникативная функция игры
18. Использование игровых технологий для развития изобразительного творчества у дошкольников
20. Игровое общение дошкольников. Двуплановость игры.
21. Игра и игровые технологии в образовательном процессе.
23. Игра и поведение. Игровое поведение дошкольников
24. Значение подвижной игры в развитии дошкольника.
25. Блоки Дьенеша
26. Виды игр, их классификация.
27. Зарождение идеи значения игры в обучении детей. Идея использования игры в обучении детей в дидактике Я.-А. Коменского.
28. Система игр с "дарами Фребеля", её значение для развития идеи игрового обучения.
29. Игровое проблемное обучение детей в детских садах по методу Дж.Дьюи.
30. Система дидактических игр для дошкольников О. Декроли.
31. Своеобразие игр-занятий с материалами М.Монтесори.32. Вклад Е.И.Тихеевой в развитие проблемы игрового обучения в отечественном детском саду.33. Развитие идеи дидактической игры в советской педагогике (Е.И.Удальцова, А.И.Сорокина).
34. Концепция взаимосвязи игры и обучения А.П.Усовой. Вклад В.И.Логиновой в разработку идеи проблемно-игрового обучения.
35. Теория игрового обучения. Этапы игровой технологии обучения – концепция Е.Н. Касаткиной. Позиция педагога в технологии игрового обучения.
36. Классификации обучающих игр: по области деятельности, по характеру педагогического процесса, по игровой методике, по предметной области, по игровой среде.
37. Теория и технология обучения с использованием имитационно-моделирующих игр Характеристика имитационно-моделирующих игр, возможности их использования в обучении дошкольников.38. "Игры-путешествия" как разновидность имитационно-моделирующих игр для дошкольников – концепция С.Н Николаевой, концепция О.В. Дыбиной.39. Технология обучения с использованием дидактических игр – концепция А.Н. Давидчук, А.К. Бондаренко.
40. Технологии развивающих игр Б.П.Никитина.
41. Технологии развивающих игр З.А.Михайловой

5.2. Темы письменных работ

Примеры кейсов к разделу 1.

Кейс 1. Игровые технологии обучения

Контекст задачи:

Дети сели заниматься, как вдруг раздался стук в дверь, вошел старший воспитатель с игрушкой Незнайкой в руках и обратился к ребятам: «Незнайка заблудился в детском саду, ищет подготовительную группу. Сюда ли мы с ним пришли? Объясните Незнайке, почему ваша группа называется подготовительной».

Дети рассказывают, что скоро они пойдут в школу, а сейчас учатся работать с тетрадью, решают задачи, складывают числа. Довольный Незнайка просит разрешения присутствовать на занятии, посмотреть, как ребята готовятся к школе. После этого педагог сажает куклу на стул и продолжает занятие по развитию речи так, как намечено в плане. В конце занятия Незнайка благодарит детей и уходит к своим друзьям-малышам из Цветочного города, чтобы рассказать им о том, как дети готовятся к школе.

Вопросы, которые приведут к решению:

1. Какая мотивация обучения использована педагогом?
2. Вид игровой обучающей ситуации, игрового метода работы с детьми?

3. Были ли эффективны использованные игровые приемы?
4. Отметьте наиболее удачные, укажите причины неудачных?
5. Предположите свои действия в аналогичной ситуации НОД

Кейс 2. Игровые технологии обучения

Контекст задачи:

В начале года в младшую группу внесли куклу Степу. Степа не знал, как мыть руки,— дети объяснили и показали, как это делать. Степа не знал, где левая, а где правая рука, нога,— дети учили его одеваться.

В конце недели мама одного мальчика спросила воспитателя: «Что это за новый мальчик у вас в группе появился? Мне Антон рассказывает, что Степа такой дурак — ничего не умеет делать, поэтому дети его всему учат!»

Вопросы, которые приведут к решению:

1. Какая мотивация обучения использована педагогом?
2. Вид игровой обучающей ситуации, игрового метода работы с детьми?
3. Были ли эффективны использованные игровые приемы?
4. Отметьте наиболее удачные, укажите причины неудачных?
5. Предположите свои действия в аналогичной ситуации НОД

Кейс 3. Игровые технологии обучения

Контекст задачи:

Воспитатель показывает детям картину-лабиринт, по которому движется жучок, и предлагает воспитанникам помочь жучку выбраться из-под земли на поверхность. Педагог вызывает Алешу, который первым вызвался помочь жучку и почти без ошибок провел его по лабиринту к выходу. Когда взрослый предложил детям еще раз помочь жучку, желающих не было, а Коля проворчал: «Ведь он уже вылез!»

Вопросы, которые приведут к решению:

1. Какая мотивация обучения использована педагогом?
2. Вид игровой обучающей ситуации, игрового метода работы с детьми?
3. Были ли эффективны использованные игровые приемы?
4. Отметьте наиболее удачные, укажите причины неудачных?
5. Предположите свои действия в аналогичной ситуации НОД

Фонд оценочных средств

Формируется отдельным документом в соответствии с Положением о фонде оценочных средств ГАГУ

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Эл. адрес
Л1.1	Круглова А.М.	Развивающие игры для малышей от 1 до 3 лет	Москва: РИПОЛ КЛАССИК, 2012	http://www.iprbookshop.ru

6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Эл. адрес
Л2.1	Глоzman Ж.М., Курдюкова С.В., Сунцова А.В.	Развиваем мышление. Игры, упражнения, советы специалиста	Саратов: Вузовское образование, 2013	http://www.iprbookshop.ru/11270.html

6.3.1 Перечень программного обеспечения

6.3.1.1	MS Office
6.3.1.2	Kaspersky Endpoint Security для бизнеса СТАНДАРТНЫЙ
6.3.1.3	MS Windows

6.3.2 Перечень информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks
6.3.2.2	База данных «Электронная библиотека Горно-Алтайского государственного университета»

7. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

	кейс-метод	
	презентация	

8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Номер аудитории	Назначение	Основное оснащение
406 А2	Лаборатория дошкольного образования. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, курсового проектирования (выполнение курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации	Рабочее место преподавателя. Посадочные места обучающихся (по количеству обучающихся). Интерактивная доска, проектор Casio, ноутбук, набор для экспериментирования с песком: ящик-песочница, набор – «Маленькие ручки. Вода и песок», набор для образовательно-исследовательской деятельности, набор для экспериментирования «Наблюдения за природой. Живая и неживая природа», набор для экспериментирования «Наблюдения за природой. Вода и воздух», набор инструментов «Маленькие ручки», набор детских пипеток, набор пластиковых пробирок, набор магнитов, комплект – часы песочные (на разные отрезки времени: 1,2,3,5,10 мин), набор муляжей овощей (большой), набор муляжей фруктов (большой), набор фигурок «Жизненный цикл лягушки», набор фигурок «Жизненный цикл бабочки монарх», набор фигурок «Жизненный цикл морской черепахи», набор фигурок «Жизненный цикл курицы», набор фигурок «Жизненный цикл зеленой фасоли», наглядное пособие «Изучаем тело человека», глобус, детская карта мира (крупного формата), большой набор фигурок животных с реалистичными изображениями и пропорциями, набор фигурок «Деревья», набор объемных геометрических фигур с крышками, счеты-абакус, стол-планшет для аква-анимации 35x55 RGB, 25*26*7
207 А4	Компьютерный класс. Помещение для самостоятельной работы	Персональные компьютеры. Рабочее место преподавателя. Посадочные места обучающихся (по количеству обучающихся)

9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

I. Метод проектов – это совокупность учебно-познавательных приемов, которые позволяют решить ту или иную проблему в результате самостоятельных действий студентов с обязательной презентацией этих результатов.

В основе метода проектов лежит развитие познавательных навыков студентов, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления. Для него характерны следующие приемы: определение источников информации; способов ее сбора и анализа, а также установление способа представления результатов (презентация). Устанавливаются процедура и критерии оценки результата и процесса разработки проекта, обязательное распределение заданий и обязанностей между членами команды.

Метод проектов всегда ориентирован на самостоятельную деятельность обучающихся - индивидуальную, парную, групповую, которую они выполняют в течение определенного отрезка времени. С другой стороны метод проектов – это совместная деятельность преподавателя и студента, направленная на поиск решения возникшей проблемы. Метод проектов всегда предполагает решение какой-то проблемы.

Метод проектов позволяет удачно сочетать черты исследовательского, творческого, информационного проекта и одновременно ориентирован на междисциплинарные связи.

Проекты подразделяются на: научные, обучающие, сервисные, социальные, творческие, рекламно-презентационные.

В методе проектов студенты могут объединяться в небольшие группы и разрабатывать любую интересующую их проблематику. Эта аналитическая работа включает в себя несколько этапов, которые позволяют улучшить навыки логического мышления, максимально раскрывают творческие возможности студентов.

Понятие проект – замысел переустройства того или иного участка действительности, согласно определенным правилам.

В переводе с латинского «проект» означает «брошенный вперед».

Аналитическая работа включает в себя несколько этапов, которые позволяют:

- улучшить навыки логического мышления
- максимально раскрывают творческие возможности студентов
- выстраивать развивающие учебные ситуации, благоприятные для развития способностей личности.

Стадии проекта:

1. Организационно-подготовительная стадия – проблематизация, разработка проектного задания (выбор);
2. Разработка проекта (планирование);
3. Технологическая стадия;
4. Заключительная стадия (оформление результатов, общественная презентация, обсуждение, саморефлексия).

Требования к использованию метода проектов:

1. Наличие значимой в исследовательском, творческом плане проблемы / задачи, требующей интегрированного знания, исследовательского поиска для ее решения;
2. Практическая, теоретическая значимость предполагаемых результатов;
3. Самостоятельная (индивидуальная, парная, групповая) деятельность обучающихся;
4. Структурирование содержательной части проекта;
5. Использование исследовательских методов: определение проблемы, вытекающих из нее задач исследования, выдвижение гипотезы их решения, обсуждение методов исследования, оформление конечных результатов, анализ полученных данных, подведение итогов, корректировка, выводы.

Тесты – это одна из форм контроля и оценки знаний, умений и навыков, которая может использоваться в сочетании с другими формами и методами контроля и оценки.

Цель тестирования – выявить уровень знаний студентов, оценить степень усвоения ими учебного курса и практического владения теоретическим материалом и определить на этой основе направления дальнейшего совершенствования работы с ними, а также стимулировать активность их самостоятельной работы.

Преимуществом тестирования является то, что все студенты ставятся в равные условия, т. е. оценка их знаний становится объективной.

Тест позволяет определить, каков уровень усвоения знаний у того или иного студента, т.е. определить пробелы в обучении. А на основе этого идет коррекция процесса обучения, и планируются последующие этапы учебного процесса.

Тестирование широко используется в вузе для тренировочного, промежуточного и итогового контроля знаний, а также для обучения и самостоятельной работы студентов.

По типу ответов выделяют две группы тестовых заданий: открытой и закрытой формы.

Задания открытой формы относятся к наиболее распространенным формам учебных заданий. В заданиях открытой формы нет готовых ответов. Испытуемый должен самостоятельно дополнить недостающий элемент, свидетельствующий о знании соответствующего раздела темы. Само задание формируется в форме вопроса или высказывания.

Тестовые задания закрытой формы наиболее распространены в педагогике и психологии. Они сравнительно легко формулируются, хорошо понимаются тестируемыми.

Закрытые формы тестовых заданий содержат следующие конструктивные элементы:

- инструкцию;
- формулировку самого задания (предпочтительнее в утвердительной форме);
- варианты ответов;
- эталон.

Формы тестовых заданий:

1. Задания с одним правильным вариантом ответа.

Данные задания являются распространенными для испытуемых. Учащимся наряду с заданием предполагается несколько вариантов ответов, из которых они выбирают один верный.

2. Задания с несколькими правильными вариантами ответов.

Выделяют также задания, в которых допускается несколько правильных ответов из числа предложенных. Эти задания предназначены для проверки классификационных и номенклатурных знаний. Оценивание ответа осуществляется следующим образом: если испытуемый выбирает все правильные ответы, он получает один балл; в случае хотя бы одного ошибочного выбора, равно как и невыбора правильного ответа – ноль баллов.

3. Задания на установление соответствия.

В заданиях на установление соответствия требуется связать между собой элементы двух множеств. Основными элементами такого рода заданий являются: инструкция для испытуемых, состоящая из двух слов «Установите соответствие»; названия двух столбцов и составляющие их элементы.

Одно из требований к заданиям на соответствие – неодинаковое число элементов в правом и левом столбцах.

Выставление оценок за выполнение заданий на соответствие может осуществляться по-разному в зависимости от целей тестирования, технического оснащения теста, сложности задания и теста в целом.

4. Задания на установление правильной последовательности.

Задания данного типа позволяют проверить знания, умения и навыки установления правильной последовательности различных действий, операций, расчетов, связанных с выполнением профессиональных обязанностей, служебных инструкций, правил техники безопасности и многих других видов деятельности, где существуют эффективные алгоритмы деятельности.

5. Задания на логическое сравнение.

Структура задания на логическое сравнение имеет следующий вид:

- инструкция («Определите истинность или ложность утверждения и укажите правильный ответ»);
- варианты ответов (утверждение истинно; утверждение ложно; невозможно установить истинность или ложность утверждения);
- содержание задания, данное в форме утверждений (высказываний, определений и т. д.);
- эталоны ответов.

К заданиям в тестовой форме предъявляются следующие требования:

- правильность предметного содержания задания;
- логичность высказывания;
- правильность формы;
- краткость;
- наличие определенного места для ответов;

- правильность расположения элементов задания;
- одинаковость правил оценки ответов;
- одинаковость инструкции для всех испытуемых;
- адекватность инструкции форме и содержанию задания.