

ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«УНИВЕРСИТЕТ «ПЕРВОЕ СЕНТЯБРЯ»

«УТВЕРЖДАЮ»

**Президент Частного учреждения дополнительного
профессионального образования
«Университет «Первое сентября»**


Соловейчик Н.А.



«20» апреля
2026 г.

Программа

дополнительного образования

Имитационные методы: действуй и говори

Автор:
Григорьев Кирилл Юрьевич
лектор Российского общества «Знание»,
преподаватель дополнительного образования ГБОУ школа №1317 г. Москва

Москва
2026

Раздел 1. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Цель реализации программы: знакомство слушателей с возможностями применения имитационных методов обучения для повышения качества образовательного процесса и развития практических навыков учащихся.

1.2. Совершенствуемые компетенции

№	Компетенция	Направление подготовки Педагогическое образование 44.03.01
		Бакалавриат
1	Способен осуществлять педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний	ОПК-8

1.3. Планируемые результаты обучения по программе

Знать – уметь	Направление подготовки Педагогическое образование Код компетенции 44.03.01
	Бакалавриат
Знать: 1) Теоретические основы имитационных технологий обучения. 2) Методы и виды имитационного моделирования в образовательном процессе. 3) Практические навыки разработки и проведения: анализа конкретных ситуаций; решения ситуационных задач; деловых и ролевых игр; игрового проектирования.	ОПК-8
Уметь: 1) Применять различные имитационные методы в образовательном процессе. 2) Разрабатывать учебные ситуации и сценарии деловых игр. 3) Организовывать групповую работу учащихся. 4) Оценивать эффективность применяемых технологий. 5) Развивать коммуникативные навыки учащихся.	ОПК-8

1.4. Категория обучающихся: Уровень образования: высшее образование, направление подготовки – «Педагогическое образование»; область профессиональной деятельности – основное, среднее общее образование.

1.4. Режим занятий – 1 раз в неделю по 6 ч. Видеолекции, выполнение заданий на платформе. Доступ к обучающим материалам открыт круглосуточно.

1.5. Форма обучения: заочная, с применением дистанционных образовательных технологий.

1.6. Трудоемкость обучения: 6 ч.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

2.1. Учебный план

№	Наименование тем	Всего (час.)	Внеаудиторные учебные занятия, учебные работы		Формы Контроля
			Лекции	Практические занятия	
Тема 1.	Имитационные методы: действуй и говори.	6	1	5	Практическое задание 1.
	Онлайн тестирование	-	-	-	
	Итоговая аттестация				Зачет на основании выполненных практических заданий, результатов онлайн тестирования.
		-	-	-	
ВСЕГО		6	1	5	

2.2. Рабочая программа

Темы	Виды учебных занятий/работ, час.	Содержание
Тема 1. Имитационные методы: действуй и говори.	Лекция, 1 ч.	Теоретические основы имитационных технологий обучения. Психологические аспекты запоминания информации при активном обучении. Классификация имитационных методов: игровые и неигровые. Особенности применения на примере анализа конкретных ситуаций. Методика разработки ситуационных задач. Организация игрового проектирования. Специфика проведения ролевых игр. Структура и содержание деловых игр. Развитие коммуникативных навыков через имитационные методы. Оценка эффективности применения имитационных технологий. Практические аспекты внедрения активных методов обучения. Преодоление барьеров при публичных выступлениях. Формирование критического мышления у учащихся. Создание благоприятной атмосферы на занятиях.
	Практическое занятие, 6 ч.	<i>Практическое задание.</i> Разработайте сценарий деловой игры по следующей схеме: <ol style="list-style-type: none"> 1. Сформулируйте 3–5 учебные цели (навыки, знания или компетенции, которые должны получить участники). 2. Определите целевую аудиторию с указанием уровня подготовки и примерного количества участников. 3. Разработайте актуальный сюжет деловой игры и пропишите условия ее проведения (продолжительность игры; необходимое оборудование и ресурсы; количество команд

		<p>и участников в команде).</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Подготовьте ролевые инструкции и укажите для каждой роли обязанности, задачи, зону ответственности и правила взаимодействия между ролями. 5. Разработайте комплект раздаточных материалов для участников и методические рекомендации для ведущего. 6. Спланируйте не менее 3- 4 этапов игры и укажите для каждого этапа цель этапа; действия участников; действия ведущего; ожидаемый результат/продукт этапа. 7. Разработайте систему оценки командных результатов и систему оценки индивидуального вклада участников. <p><i>Критерии оценивания практического задания (зачтено / не зачтено).</i></p> <p>Зачтено — все критерии выполнены полностью и качественно.</p> <p>Не зачтено — хотя бы один из критериев не выполнен, выполнен частично или с существенными недочётами.</p>
Онлайн тестирование	Практическое занятие, 1 ч.	Тестовые задания
Итоговая аттестация		Зачет на основании совокупности выполненных на положительную оценку практических заданий, результатов онлайн тестирований.

2.3. Календарный учебный график

Наименование тем	Объем нагрузки (ак.ч.)	Учебные недели
		1
Тема 1. Имитационные методы: действуй и говори.	5	5
Онлайн тестирование	1	1
Всего	6	6

Раздел 3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Слушатель программы аттестуется по системе *зачтено/не зачтено*.

Зачет проставляется на основе успешного выполнения промежуточного и итогового контроля.

3.1. Промежуточный контроль: онлайн-тестирование по разделам образовательной программы. Слушателю необходимо успешно сдать онлайн-тест.

Критерии оценивания результатов тестирования

Для успешной сдачи тестирования необходимо набрать не менее 70% по тесту. Слушателю дается максимально 10 попыток при выполнении тестирования.

Тестовые вопросы по курсу

1. Что такое имитационные технологии обучения?
 - а) Технологии активного обучения
 - б) Традиционные методы преподавания
 - в) Дистанционные образовательные технологии
 - г) Методы пассивного обучения
2. Какой процент информации человек запоминает при пассивном чтении?
 - а) 30%
 - б) 50%
 - в) 70%
 - г) 10%
3. Согласно ФГОС, какой тип ученика является целью образования?
 - а) Пассивный слушатель
 - б) Исполнитель инструкций
 - в) Креативный и критически мыслящий
 - г) Запоминающий факты
4. Что означает термин “имитация” в обучении?
 - а) Подражание и воспроизведение
 - б) Прямое копирование
 - в) Механическое повторение
 - г) Заучивание наизусть
5. К неигровым методам относятся:
 - а) Анализ конкретных ситуаций
 - б) Ролевые игры
 - в) Деловые игры
 - г) Игровое проектирование
6. В чем особенность деловой игры?
 - а) Противоположные цели участников
 - б) Общая цель для всех участников
 - в) Отсутствие правил
 - г) Индивидуальная работа
7. Какой метод развивает диалоговую речь?
 - а) Разыгрывание ролей
 - б) Лекция
 - в) Письменные задания
 - г) Самостоятельная работа
8. Что является результатом применения имитационных технологий?
 - а) Механическое запоминание
 - б) Формирование зрелой личности
 - в) Повышение утомляемости
 - г) Снижение мотивации
9. Какой процент информации запоминается при активном участии?
 - а) 20%
 - б) 40%
 - в) 60%
 - г) 90%
10. Что развивают имитационные методы?
 - а) Только теоретические знания
 - б) Только практические навыки
 - в) Коммуникативные навыки и уверенность
 - г) Только память
11. Какова роль шутки в публичном выступлении?
 - а) Разряжает обстановку
 - б) Отвлекает от темы

- в) Снижает авторитет
 - г) Нарушает дисциплину
12. Что является ключевым в анализе конкретной ситуации?
- а) Поиск виновных
 - б) Выделение проблемы
 - в) Критика участников
 - г) Поиск простых решений
13. Какие навыки отрабатываются в ходе активного обучения?
- а) Только технические
 - б) Только теоретические
 - в) Коммуникативные и практические
 - г) Только творческие
14. Что является основой ролевой игры?
- а) Строгое следование сценарию
 - б) Внутренняя логика среды действия
 - в) Случайные решения
 - г) Механическое воспроизведение
15. Какова роль педагога в имитационных методах?
- а) Только передача знаний
 - б) Организация и координация
 - в) Пассивное наблюдение
 - г) Контроль дисциплины
16. Что формирует игровое проектирование?
- а) Только теоретические знания
 - б) Практические навыки и командную работу
 - в) Только индивидуальные умения
 - г) Только творческое мышление
17. Как влияет активное обучение на уверенность ученика?
- а) Повышает уверенность
 - б) Снижает уверенность
 - в) Не влияет
 - г) Создает стресс

Требования к онлайн тестированию:

Внимательно изучите вопросы и варианты ответов к ним. Выберите один вариант ответа, который вы считаете правильным. Время тестирования – 60 мин. Количество попыток – 3.

Критерии оценивания и оценивание результатов тестирования.

«Зачтено» —15 и более правильных ответов.

«Не зачтено» —14 и менее правильных ответов.

Процедура тестирования и представление его результатов обучающимся осуществляется в асинхронном формате.

Пример практического задания

Разработайте сценарий деловой игры по следующей схеме:

1. Сформулируйте 3–5 учебные цели (навыки, знания или компетенции, которые должны получить участники).
2. Определите целевую аудиторию с указанием уровня подготовки и примерного количества участников.

3. Разработайте актуальный сюжет деловой игры и пропишите условия ее проведения (продолжительность игры; необходимое оборудование и ресурсы; количество команд и участников в команде).
4. Подготовьте ролевые инструкции и укажите для каждой роли обязанности, задачи, зону ответственности и правила взаимодействия между ролями.
5. Разработайте комплект раздаточных материалов для участников и методические рекомендации для ведущего.
6. Спланируйте не менее 3- 4 этапов игры и укажите для каждого этапа цель этапа; действия участников; действия ведущего; ожидаемый результат/продукт этапа.
7. Разработайте систему оценки командных результатов и систему оценки индивидуального вклада участников.

Критерии оценивания практического задания (зачтено / не зачтено).

Зачтено — все критерии выполнены полностью и качественно.

Не зачтено — хотя бы один из критериев не выполнен, выполнен частично или с существенными недочётами.

3.2. Итоговая аттестация. Зачет на основании совокупности выполненных на положительную оценку практических работ, результатов онлайн тестирования.

Требования к итоговой аттестации:

Обучающийся считается аттестованным при следующих условиях: 1) результат онлайн тестирования – зачтено; 2) при выполнении практических заданий обучающийся продемонстрировал знание и понимание учебных материалов образовательной программы.

Обучающийся считается неаттестованным при одном из следующих условиях: 1) результат онлайн тестирования – не зачтено; 2) при выполнении практических заданий обучающийся продемонстрировал незнание и непонимание учебных материалов образовательной программы.

Критерии оценивания и оценивание результатов освоения образовательной программы:

Обучающийся считается аттестованным при следующих условиях: зачтено 70% и более практических работ; результаты онлайн-тестирования – «зачтено».

Обучающийся считается неаттестованным при одном из следующих условиях: зачтено менее 70% результатов выполнения практических работ; результаты онлайн-тестирования – «не зачтено».

РАЗДЕЛ 4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

Основная литература:

1. Имитационные методы обучения: учеб. пособие / Новосиб. гос. аграр. ун-т. Инженер. ин-т; сост. В.Я. Вульферт. – Новосибирск, 2023 – 89 с.
[file:///C:/Users/User/Downloads/Имитационные%20методы%20обучения учебное%20пособие_2023.pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Имитационные%20методы%20обучения%20учебное%20пособие_2023.pdf) (дата обращения: 20 апреля 2026).
2. Клименко И.С. Деловые игры, имитационные упражнения, кейсы: учебник / И.С. Клименко. – М.: «КДУ», «Добросвет», 2019. – 128 с. – doi: 10.31453/kdu.ru.91304.0036. ISBN: 978-5-7913-1104-7
https://bookonlime.ru/system/files/node/product_pdf/file/isim_uchebnik_kdu_2_0.pdf (дата обращения: 20 апреля 2026).

Дополнительная литература:

1. Панфилова А. П. «Игровое моделирование в деятельности педагога»: учебное пособие для студентов высших учебных заведений. М.: Издательский центр «Академия», 2008.

4.2. Материально-технические условия реализации программы

Техническое обеспечение: ПК, выход в Интернет, Яндекс Браузер версии 18 и выше. Интернет-ресурсы, используемые при обучении, размещены на отечественных серверах и соответствуют требованиям Федерального закона "О персональных данных" от 27.07.2006 N 152-ФЗ.

4.3. Кадровые условия реализации программы

Требования к квалификации кадров, обеспечивающих реализацию дополнительной профессиональной программы: наличие высшего профессионального образования.