

Тест

Образовательные и воспитательные технологии

1. Модульное обучение – это:

- А) возможность учащемуся самостоятельно работать с предложенной индивидуальной учебной программой;
- Б) оформление учебного материала и процедур в виде законченных единиц с учетом атрибутивных характеристик;
- В) конструкция, применяемая к различным информационным системам и структурам и обеспечивающая их гибкость, перестроение.

2. Обучающий модуль – это:

А) относительно самостоятельная часть какой-нибудь системы, имеющая определенную функциональную нагрузку;

Б) определенная «доза» информации или действия, достаточная для формирования тех или иных знаний либо навыков;

В) логически завершенная форма части содержания учебной дисциплины, включающая в себя познавательный и развивающий аспекты, усвоение которых должно быть завершено соответствующей формой контроля знаний, умений и навыков, сформированных в результате овладения обучаемыми тем или иным модулем.

3. Обучающий модуль содержит:

А) познавательную характеристику (информационная часть модуля);

Б) развивающую характеристику (деятельностная часть модуля);

В) познавательную и развивающую характеристики (информационная и деятельностная (учебная) части модуля).

4. Технология модульного обучения – это:

А) направление

индивидуализированного обучения;

Б) направление коллективного обучения;

В) направление группового обучения.

5. Обучающий модуль содержит:

А) содержание курса в трех уровнях – полном, сокращенном, углубленном; Б)

содержание курса в полном виде;

В) содержание курса в углубленном виде;

Г) содержание курса в сокращенном виде;

Д) содержание курса в полном или углубленном виде;

Е) содержание курса в полном или сокращенном виде.

6. Программный материал подается:

А) в рисуночном виде;

Б) в рисуночном и числовом виде;

В) в числовом виде;

Г) в символическом виде;

Д) в словесном виде;

Е) в символическом и словесном виде;

Ж) в символическом и числовом виде;

З) в словесном и числовом виде;

И) в словесном и рисуночном виде;

К) в числовом и символическом виде;

Л) в рисуночном, числовом, словесном и символическом виде.

7. Обучающий модуль включает следующие компоненты:

А) целевая программа, бланк информации (собственно учебный материал в виде обучающих программ), методическое руководство по достижению целей, практическое занятие по формированию необходимых умений, контрольная работа;

Б) целевая программа, бланк информации (собственно учебный материал в виде обучающих программ), практическое занятие по формированию необходимых умений, контрольная работа;

В) целевая программа, бланк информации (собственно учебный материал в виде обучающих программ), методическое руководство по достижению целей, практическое занятие по формированию необходимых умений;

Г) целевая программа, бланк информации (собственно учебный материал в виде обучающих программ), методическое руководство по достижению целей, контрольная работа;

Д) целевая программа, бланк информации (собственно учебный материал в виде обучающих программ), контрольная работа.

8. Система контроля и оценки учебных достижений при модульном обучении включает:

А) рейтинг, включающий результаты текущего, промежуточного и заключительного контроля;

Б) рейтинг, включающий результаты заключительного контроля;

В) рейтинг, включающий текущий или промежуточный контроль;

Г) рейтинг, включающий текущий и заключительный контроль.

9. Игра – это:

А) вид деятельности человека;

Б) педагогическая ситуация;

В) активность человека в

специально созданных

условиях.

10. Какие функции выполняет игровая деятельность в человеческой практике:

А) развлекательную;

Б) свободную;

В) коммуникативную;

Г) эмоциональную;

Д) самореализации;

Е) игротерапевтическую;

Ж) диагностическую;

З) выявления отклонений от нормального поведения;

И) коррекции;

К) межнациональной коммуникации;

Л) социализации;

М) усвоение норм человеческого общежития.

11. Главные черты игр:

А) творческая деятельность;

Б) свободная развивающая деятельность;

В) творческий характер;

Г) эмоциональная приподнятость;

Д) наличие правил;

Е) чувственная природа игры.

12. Структура игры как деятельности включает:

А) целеполагание;

Б) планирование;

В) реализация цели;

Г) организация деятельности;

Д) содержание игры;

Е) мотивация деятельности;

Ж) добровольность;

З) возможность выбора;

И) соревновательность;

К) удовлетворение потребности в самоутверждении и самореализации;

Л) анализ результатов.

13. Структура игры как процесса включает:

А) роли, взятые играющими;

Б) игровые действия как средство реализации этих ролей;

В) игровые действия;

Г) подручные игровые средства;

Д) игровое употребление предметов (замещение вещей игровыми, условными);

Е) реальные отношения между играющими;

Ж) сюжет (содержание).

14. Назначение игры в современной школе:

А) интенсификация учебного процесса;

Б) активизация деятельности школьников;

В) развитие самостоятельности школьников;

Г) развитие учебно-познавательной мотивации школьников.

15. Игра как метод обучения в современной школе используется:

- А) в качестве самостоятельной технологии для усвоения школьниками понятий, темы;
- Б) как элементы более обширной технологии;
- В) в качестве урока или его части (введения, объяснения, изложения материала, упражнения, контроля);
- Г) как технологии внеклассной работы.

16. Игру или ее элементы можно использовать:

А) при объяснении нового материала;

Б) при закреплении учебного материала;

В) во время фронтального опроса с целью проверки усвоения основных знаний по пройденному материалу;

Г) при контроле;

Д) на любом этапе урока, если она соответствует целям урока.

17. Педагогическая игра характеризуется следующими признаками:

А) четко поставленной целью обучения;

Б) соответствующими цели обучения результатами;

В) учебно-познавательная направленность.

18. По виду деятельности игры делятся на:

А) физические (двигательные);

Б) интеллектуальные;

В) умственные;

Г) трудовые;

Д) социальные;

Е) психологические;

Ж) воспитательные;

З) репродуктивные.

19. По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

А) обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;

Б) познавательные, воспитательные, развивающие;

В) репродуктивные, продуктивные, творческие;

Г) познавательные, воспитательные, развивающие, продуктивные, обучающие, тренировочные, контролирующие, творческие;

Д) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические;

Е) обучающие, воспитательные, развивающие, коммуникативные, диагностические, творческие.