

**Оценочные средства для проведения аттестации**  
**дисциплины**  
**«Методы преподавания управленческих дисциплин»**  
**для обучающихся по направлению подготовки:**  
**38.04.02 «Менеджмент»**  
**Профиль: «Управление в здравоохранении» (уровень магистратуры)**  
**в 2020-2021 учебном году**

Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме экзамена

Промежуточная аттестация включает следующие типы заданий: тестирование, оценка освоения практических навыков (умений), собеседование.

Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.

**Перечень вопросов контрольных заданий для промежуточной аттестации,**  
**проверяющие знания в рамках компетенции**

<b>№</b>	<b>Вопросы для промежуточной аттестации</b>	<b>Проверяемая компетенция</b>
1	Планирование учебного процесса.	ПК-10 (Э.1.3)
2	Рабочая учебная программа.	ПК-10 (Э.1.3)
3	Методические пособия.	ПК-10 (Э.1.3)
4	Разработка аннотации рабочей программы учебной дисциплины (модуля) и практик.	ПК-10 (Э.1.3)
5	Понятие модуля. Проектирование структуры и содержания дисциплины (модуля) и практики.	ПК-10 (Э.1.3)
6	Государственные стандарты образования. Системы образования.	ПК-10 (Э.1.3)
7	Учебный план. Система индивидуальных планов. Учебная программа.	ПК-10 (Э.1.3)
8	Учебно-методический комплекс: рабочая программа дисциплины, календарный план занятий, методические материалы.	ПК-10 (Э.1.3)
9	Учебники, учебные пособия, методические пособия. Методическая инфраструктура.	ПК-10 (Э.1.3)
10	Методическое обеспечение образовательного процесса. Написание и оформление учебно-методических материалов.	ПК-10 (Э.1.3)
11	Особенности преподавания менеджмента. Особенности преподавания маркетинга.	ПК-10 (Э.1.3)
12	Проектный подход к управленческому образованию.	ПК-10 (Э.1.3)
13	Преподавание экономических и экономико-математических дисциплин.	ПК-10 (Э.1.3)

14	Цели, задачи и применение ситуационных задач и кейсов. Моделируемые и реальные экономические кейсы.	ПК-10 (Э.1.3)
15	Экономическая модель ситуационной задачи. Многовариантные ситуационные задачи.	ПК-10 (Э.1.3)
16	Бизнес-кейсы. Работа с кейсами и ситуационными задачами.	ПК-10 (Э.1.3)
17	Интерактивное обучение. Дискуссии, деловые и ролевые игры, игры-симуляторы.	ПК-10 (Э.1.3)
18	Применение информационных технологий в проведении деловых игр.	ПК-10 (Э.1.3)
19	Полевые и кабинетные исследования, тренинги, управленческие бои.	ПК-10 (Э.1.3)
20	Медиа-средства обучения, оборудование учебных аудиторий	ПК-10 (Э.1.3)
21	Наглядные пособия, учебные фильмы, презентации.	ПК-10 (Э.1.3)
22	Принципы подготовки презентаций учебных курсов.	ПК-10 (Э.1.3)
23	Электронные обучающие материалы	ПК-10 (Э.1.3)
24	Зарубежные и отечественные информационные базы. Образовательные технологии в Интернет.	ПК-10 (Э.1.3)
25	Средства контроля знаний обучающихся. Балльно-рейтинговые системы.	ПК-10 (Э.1.3)
26	Средства текущего контроля успеваемости, средства контроля освоения учебной программы.	ПК-10 (Э.1.3)
27	Устные средства контроля: опрос, защита проекта, публичное выступление. Способы и технологии оценки устного ответа.	ПК-10 (Э.1.3)
28	Эссе, аналитические записки, статьи, рефераты, курсовые работы и проекты. Принципы формирования заданий на письменную работу.	ПК-10 (Э.1.3)
29	Способы и технологии оценки письменных работ. Организация защиты письменной работы.	ПК-10 (Э.1.3)
30	Формы организации обучения.	ПК-10 (Э.1.3)
31	Общие формы организации учебной деятельности.	ПК-10 (Э.1.3)
32	Лекция, нестандартные типы лекций: бинарные, веб-лекции, проблемные, лекции-демонстрации.	ПК-10 (Э.1.3)
33	Семинарские, практические и лабораторные занятия, факультатив, консультация. Медиа-средства обучения, оборудование учебных аудиторий.	ПК-10 (Э.1.3)
34	Наглядные пособия, учебные фильмы, презентации.	ПК-10 (Э.1.3)
35	Работа в малых группах.	ПК-10 (Э.1.3)

36	Обучающие игры. Ролевые. Деловые. Образовательные.	ПК-10 (Э.1.3)
37	Использование общественных ресурсов. Приглашение специалиста.	ПК-10 (Э.1.3)
38	Экскурсии. Социальные проекты. Соревнования. Выставки, спектакли, представления и т.д. Разминки (различного рода).	ПК-10 (Э.1.3)
39	Интерактивные методы преподавания: интерактивная лекция. Ученик в роли учителя. Работа с наглядным пособием. Каждый учит каждого.	ПК-10 (Э.1.3)
40	Использование и анализ видео-, аудио- материалов.	ПК-10 (Э.1.3)
41	Коучинг-методики. Тренинги.	ПК-10 (Э.1.3)
42	Коллективные, групповые разборы деловых кейсов и ситуационных задач, деловые игры, дискуссии, мастер-классы.	ПК-10 (Э.1.3)
43	Экономическая модель ситуационной задачи. Многовариантные ситуационные задачи.	ПК-10 (Э.1.3)
44	Бизнес-кейсы. Работа с кейсами и ситуационными задачами.	ПК-10 (Э.1.3)
45	Дискуссии, деловые и ролевые игры, игры-симуляторы.	ПК-10 (Э.1.3)
46	Сократическая беседа.	ПК-10 (Э.1.3)
47	Интерактивное обучение и электронные образовательные ресурсы.	ПК-10 (Э.1.3)
48	Применение информационных технологий в обучении.	ПК-10 (Э.1.3)

**Перечень типовых контрольных заданий, проверяющих умения и навыки в рамках компетенции**

№	Типовые задания	Проверяемые компетенции
1	<p align="center">Составление синквейна</p> <p align="center">Знание – Теоретическое, научное: Понять, усвоить, применить. Результат познавательной деятельности человека. Мировоззрение</p> <p align="center">Навык – Интеллектуальный, автоматизированный; Вырабатывается, закрепляется, совершенствуется; Деятельность, сформированная путём повторения; Опыт</p> <p align="center">Преподаватель-</p>	ПК-10 (Э.1.У)

	<p>Душевный, открытый: Учит, воспитывает, развивает. Много идей – мало времени. Призвание.</p> <p>Педагогика Захватывающая, интересная Образовывает, совершенствует, развивает. Хочется знать ещё больше. Наука.</p> <p>Дидактика Частная, общая Раскрывать, обосновывать, прогнозировать. Век живи – век учись. Развитие.</p> <p>Общение – Вербальное, невербальное Беседовать, контактировать, взаимодействовать. Процесс установления, развития контактов. Коммуникация.</p> <p>Конфликт – Деструктивный, конструктивный. Вступить, понять, разрешить Достижение решения любым способом. Решение.</p>	
2	<b>Презентация</b> знаний означает представление их окружающим. Не только знать, но и уметь показать, что ты знаешь. Ведь важно не только знать материал, но и уметь им воспользоваться в нужное время. <b>Презентация</b> – выбор магистрантом определенной темы для презентации и выражение своего видения, понимания или непонимания какого-либо вопроса, рассматриваемого в презентации. Время презентации 8-10 мин., оценивается презентация по критерию степени раскрытия темы, степени интереса, вызванного у слушателей, профессионализму.	ПК-10 (Э.1.У)
3	<b>Выступление магистрантов с научными комментариями научно-популярных газетных и журнальных публикаций</b> , умение обнаружить ошибку, аргументировать свою позицию способствует самоактуализации, самоопределению личности магистранта, развитию критичности, самоуважению. Известно взаимовлияние стимуляции развития критического мышления и активизации всех процессов саморазвития личности, поэтому данное направление самостоятельной работы аспирантов сталкивает их с явлениями, которые входят в противоречие с имеющимися представлениями, побуждает выдвигать альтернативные объяснения, предположения, обоснования, создаёт условия, в которых необходим поиск фактов для лучшего понимания проблемы, возможностей ее решения.	ПК-10 (Э.1.У)
4	<b>Учебный проект</b> Web-сайт; Мультимедийный продукт; Костюм; Оформление кабинета; Пакет рекомендаций; Праздник; Прогноз; Публикация; Путеводитель; Серия иллюстраций; Справочник; Сравнительно-сопоставительный анализ; Статья; Сценарий; Учебное пособие; Чертеж; Анализ данных социологического опроса	ПК-10 (Э.1.Н)
5	<b>Ученик в роли учителя.</b> Разработка и проведение учебного занятия	ПК-10 (Э.1.Н)
6	<b>Проектирование кейса</b>	ПК-10 (Э.1.Н)

	– это вид учебного задания, имитирующий ситуации, которые могут возникнуть в реальной действительности.	
7	<b>Разработка сценария игры</b> поможет интегрировать знания теоретического материала по теме и применение их в практической деятельности. Успех игры (дидактический, воспитательный) во многом определяется целеполаганием. Причём цели игры должны быть не только чётко сформулированы, но и известны всем участникам. При разработке сценария игры необходимо выделить, какие умения, какие компетенции будут формироваться у участников игры, и предусмотреть критерии оценки.	ПК-10 (Э.1.Н)
8	<b>Портфолио</b> Портфолио позволяет учитывать результаты в разнообразных видах деятельности: учебной, творческой, социальной, коммуникативной. Цель создания портфолио аспиранта заключается в анализе и представлении значимых результатов процессов профессионального и личностного становления будущего специалиста, в обеспечении мониторинга культурно-образовательного роста магистранта.	ПК-10 (Э.1.Н)

Обсуждено на заседании кафедры медико-социальных технологий с курсом педагогики и ОТ ДПО № 9-А от «11» июня 2020 года

зав. кафедрой



Чижова В.М.