

Приложение 2 к РПД
Б1.В.ДВ.08.01 Практикум по решению творческих задач
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
Направленность (профили) Художественное образование. Дизайн
Форма обучения – очная
Год набора – 2021

ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

1.	Кафедра	Сервиса и туризма
2.	Направление подготовки	44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
3.	Направленность (Профили)	Художественное образование. Дизайн
4.	Дисциплина (модуль)	Практикум по решению творческих задач
5.	Форма обучения	очная
6.	Год набора	2021

2. Перечень компетенций

УК-8 - Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов

ПК-4 Способен проектировать и реализовывать образовательный процесс в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования

Этап формирования компетенции (разделы, темы дисциплины)	Формируемая компетенция	Критерии и показатели оценивания компетенций			Формы контроля сформированности компетенций
		Знать:	Уметь:	Владеть:	
Раздел 1. Креативность как основа профессии	УК-8; ПК-4	профессии настоящего и будущего, связанные с творчеством и креативными индустриями	выстраивать образовательный процесс для развития креативности с учетом психологических закономерностей и педагогических требований	навыками организации группы для реализации творческого проекта	Терминологический диктант, ситуативные задачи, оценка докладов (сообщений)
Раздел 2. Проектирование занятий на основе творческих кейсов	УК-8; ПК-4	принципы проектирования программ и занятий по решению творческих задач	разрабатывать творческие решения на основании технологий игрофикации	методами развития творческой личности	Ситуативные задачи, бланочный тест, оценка докладов (сообщений)

4 Критерии и шкалы оценивания

ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИЙ ДИКТАНТ

Критерии и шкала оценки выполнения задания (до 5 баллов):

Процент правильных ответов	50-60	61-70	71-80	81-90	91-100
Количество баллов за результаты	1	2	3	4	5

БЛАНКОВЫЙ ТЕСТ

Ключ к тесту

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
А	Б	А	Б	Г	А	АВ	Б	Б	В

ЗАДАНИЕ 3. (кейс) «Разработка креативной профессиограммы»

Критерии оценки выполнения задания:

- отражены правила создания профессиограммы;
- профессиограмма отражает тенденции развития творческих профессий.

Шкала оценивания

Профессиограмма составлена по заданному алгоритму	1-4 балла
Профессиограмма представляет творческое понимание задания	5-15 баллов
Всего баллов	До 15 баллов

ЗАДАНИЕ 4. (кейс) «Виртуальная прогулка по треку творчества

Критерии оценки выполнения задания:

- умение устанавливать точки креативности;
- умение создавать майнд-маппинг для проектирования креативных решений.

Шкала оценивания

Предложены описательные решения по развитию творчества	1-5 балла
Представлена сложная карта творческого развития	До 15 баллов
Всего баллов	До 15 баллов

ЗАДАНИЕ 5. Доклады

Критерии оценки выполнения задания:

самостоятельное исследование (разработана программа, результаты, презентация)	10 баллов
актуальность источников доклада	1 балл
логика изложения	1 балл
оформление	1 балл
обоснованность выводов, потенциал дальнейшего исследования	2 балла
Всего баллов	До 15

ЗАДАНИЕ 6.

Презентация доклада (выступления), исследования

Критерии оценки выполнения задания:

Структура презентации	Максимальное количество баллов
-----------------------	--------------------------------

Содержание	
Сформулирована цель, проблема работы	1
Информация изложена полно и четко	1
Использованы самостоятельно разработанные блок-схемы, диаграммы, мемокарты	3
Сделаны выводы, определена практическая значимость, перспективность исследования	2
Оформление презентации	
Единый стиль оформления	1
Текст легко читается, фон сочетается с текстом и графикой	1
Эффект презентации	
Презентация позволяет включить ее в образовательный контент	1
Мах количество баллов	10

Критерии оценки ответа на зачете

(1 вопрос - 20 баллов; 2 вопрос - 20 баллов)

Ответ студента на зачете оценивается баллами, которые в совокупности с набранными в течение семестра позволяют выставить оценку «зачтено» (61 и более баллов) в соответствии со следующими критериями:

Студент

- владеет понятиями, раскрывающими темы креативного развития и педагогики творчества;
- владеет методами проектирования занятий по решению творческих задач;
- умеет образовательный процесс для развития креативности с учетом психологических закономерностей и педагогических требований;
- приводит примеры решений творческих кейсов.

Типовые контрольные задания и методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИЙ ДИКТАНТ

Воображение – способность строить мысленные модели различных систем, явлений, взаимодействий, не наблюдаемые им в данный момент или вообще никогда.

Гениальность – наивысшая степень проявления творческих сил человека, связанная с созданием качественно новых, уникальных творений, открытием ранее неизвестных путей творчества.

Игропрактика - деятельность по использованию игры для решения актуальных практических задач

Интерактивность – характеристика процесса обмена информацией, идеями, мнениями между субъектами образовательного процесса.

Интуиция (лат. - пристально, внимательно смотреть) - чутье, пронизательность, ощущения на уровне подсознания.

Образовательная технология (В.В. Гузеев) – это система, состоящая из: модели исходного состояния учащегося; модели конечного состояния учащегося; средств диагностики состояний учащегося; набора моделей обучения и критериев их выбора; механизма обратной связи.

Проблемное обучение – обучение, в котором с помощью проблемных ситуаций моделируются условия исследовательской деятельности и развития мышления обучающихся.

Творческая задача – проблема, требующая решения нестандартным способом и/или с применением художественного мышления

Технология – это норма деятельности, выражающая процесс преобразования предмета деятельности в продукт, а также способы и средства преобразования

ЗАДАНИЕ 3. (кейс) «Разработка креативной профессиограммы»

Составить профессиограмму специалиста профессии с ключевыми навыками креативности.

Рекомендуемый план: потребность в данной профессии, ее место и значение; раскрытие роли креативных в профессии; характеристики, качества и способности креативного работника, необходимые для данной области трудовой деятельности и предъявляемые «креативной экономикой», работодателями к современным выпускникам вуза; условия работы, атмосфера принятия или ограничения, возможности роста и т.д.

ЗАДАНИЕ 4. (кейс) «Виртуальная прогулка по треку творчества».

Составить карту развития креативности через достижения значимых показателей развития личных творческих навыков.

ЗАДАНИЕ 5.

Примерные темы докладов (дополнительные задания):

1. Феномен фантазии в творческих компетенциях.
2. Профессии будущего, связанные с творчеством и креативными индустриями.
3. Источники креативных идей для арт-проектов.
4. Методы ТРИЗ для обучения художественному творчеству.
5. Арт-экскурсия: концепция и технологии.
6. Обучение творчеству с применением друдлов.
7. Ролевые и настольные игры в развитии творчества.
8. Скрайбинг как процесс и результат творчества.
9. Оценка прогресса навыков и состояний участников креативных занятий.
10. Методы развития креативности.

ВОПРОСЫ К ЗАЧЕТУ

1. Эволюция философских воззрений на творчество как феномен социального.
2. Современные теории творчества.
3. Мотивация творчества.
4. Феномен фантазии.
5. Педагогика развития творческой личности.
6. Профессии настоящего и будущего, связанные с творчеством и креативными индустриями.
7. Обучение креативности как профессиональная задача.
8. Программный подход в обучении решению творческих задач.
9. Проектирование занятий с элементами творчества.
10. Подбор материалов кейсов для развития творческого мышления.

11. Методы развития креативности:
12. Оценка прогресса навыков и состояний участников креативных занятий.
13. История создания ТРИЗ.
14. Значение ТРИЗ для творческих решений в гуманитарной сфере.
15. Игра как социальный феномен.
16. Игровые проекты: цели, потенциал, этапы проектирования.
17. Игрофикации для творческих проектов.
18. Проектирование арт-площадок и мастер-классов.
19. Творческие решения в организации арт-экскурсий и пленэров.
20. Техническое задание на творческий проект.