

## «Активные формы социально-психологического обучения»

Вопросы и ответы из теста по [Активным формам социально-психологического обучения](#) с сайта [oltest.ru](#).

Общее количество вопросов: 92

Тест по предмету «Активные формы социально-психологического обучения».

---

1. "Чистота" мышления, определенность средств мышления, выращивание мыслительных способностей является основной ценностью
  - **организационно-мыслительной игры**
2. Акцент на взаимоотношениях между участниками группы, которые развиваются и анализируются в ситуации "здесь и теперь", является специфической чертой
  - **тренингов**
3. Балансовая стоимость обучения — это:
  - **соотношение предполагаемого срока занятости, числа отработанных лет и восстановительной стоимости**
4. Большинство игроков организационно-коммуникативной игры должно находиться в позиции
  - **организатора коммуникации**
5. В основу новой системы учета вложений в трудовые ресурсы была положена теория:
  - **"человеческого капитала"**
6. В производственной игре руководителя игры называют:
  - **администратором**
7. В США менеджеры, которые выдвигаются на должности высшего управленческого персонала, проходят \_\_\_\_\_ тренинг-метод.
  - **гласный и негласный**
8. В том случае, если в условиях игры обучаемый сталкивается с ситуациями, которые не характерны для его реальной деятельности и социальных ролей, в которых он вынужден изменять свои коммуникативные навыки, — мы имеем дело с условиями \_\_\_\_\_ игры.
  - **ролевой**
9. В том случае, если тренер тренинг-метода знакомится с управленческими проблемами предприятия, и сам определяет программу обучения, мы имеем дело с \_\_\_\_\_ тренинг-методом обучения управленческого персонала.
  - **пассивным**
10. Вид групповых методов обучения, основанный на тренировке межличностной чувствительности в процессе социального взаимодействия, — это:
  - **сенситивный тренинг**
11. Вид социально-психологического тренинга, направленный на приобретение знаний, умений и навыков, коррекцию и формирование установок, необходимых для успешного общения в условиях профессиональной деятельности, — это:
  - **тренинг делового общения**
12. Деловые игры могут выполнять разные функции, в том числе и ...
  - **производственные, учебные и исследовательские**



13. Для проведения деловой игры нужен игрок-участник, который занимается:

- **созданием всякого рода помех и случайных ситуаций**

14. Для разрешения возможных конфликтных ситуаций и недоразумений в ходе деловой игры создается:

- **группа экспертов**

15. Документ, в котором в деловой игре раскрывается концепция игры, ее общее содержание и условия применения, — это:

- **проспект**

16. Документ, в котором дается характеристика объекта деловой игры, устанавливаются и при необходимости обосновываются роли, характеризуются правила игры, — это:

- **сценарий**

17. Заключительная фаза психологического механизма организационно-деятельностной игры связана с:

- **построением стратегии профессионального самоизменения**

18. Игровые возможности коллектива в качестве социопсихокоррекционного средства воспитания и перевоспитания девиантной молодежи использовал:

- **А.С. Макаренко**

19. Игровые методы обучения и социально-психологической подготовки целесообразно подразделить на:

- **операциональные и ролевые**

20. Из перечисленного, результатами организационно-деятельностных игр выступают:

- **быстрое возникновение и развитие группы, вплоть до коллектива**
- **перевод ситуации проблемного типа в ситуацию задачного типа**
- **развитие мышления обучаемых**
- **складывание коллективного мыслительного действия**

21. Имитационные и инновационные деловые игры, а также организационно-деятельностные и проблемно-деятельностные игры относятся к:

- **операциональным играм**

22. Интеллектуальная разминка осуществляется в форме

- **экспресс-опроса**

23. Информационно-рецептивное обучение, носящее репродуктивный характер, называется:

- **традиционным**

24. Искреннее предъявление информации о своем отношении к другому человеку есть:

- **обратная связь**

25. К дискуссионным методам относится:

- **анализ конкретной ситуации**

26. Количество и характер признаков, необходимых и достаточных для того, чтобы оценить продуктивность проектируемого имитационно-игрового действия, называются:

- **симптокомплексом играбельности**

27. Межличностные процессы в группах — это:

- **групповая динамика**



28. Метод обучения «мозговой штурм» принадлежит к:

- **дискуссионным**

29. Метод обучения «организационно-деятельностная игра» принадлежит к:

- **групповым**

30. Метод обучения «психотехническая игра» принадлежит к:

- **групповым**

31. Метод обучения, когда обучаемый овладевает действием, представлением или понятием на основе контроля по конечному результату, — это метод ...

- **«проб и ошибок»**

32. Метод ознакомления обучаемого с моделью, сделанной преподавателем, когда обучаемый овладевает действием, представлением или понятием, установленным для отдельных образцов действий, — это метод ...

- **обучения с неполной ориентировочной основой деятельности**

33. Метод организации совместной деятельности в интересах интенсивного и продуктивного решения групповой задачи — это:

- **групповая дискуссия**

34. Метод социально-психологического обучения, позволяющий получить диагностическую информацию об уровне социального развития участников и корректировать групповое поведение, носит название:

- **сюжетно-ролевой игры**

35. Модель, конфигурация, образец, шаблон, любая последовательность явлений во времени или любое расположение предметов в пространстве, которые можно отличить от других последовательностей или расположений и сравнить с ними, есть:

- **паттерн**

36. Наиболее активно в учебном процессе применяются индивидуальные практикумы в виде

- **упражнения и задания**

37. Наличие более или менее постоянной группы, периодически собирающейся на встречи или работающей непрерывно в течение двух-пяти дней, является специфической чертой

- **тренингов**

38. Нарушение привычной самоидентификации, проявление активного воображения в конструировании новой личности происходит в играх

- **ситуационно-ролевых**

39. Наука о символах и знаках называется:

- **семиотикой**

40. Новый подход к совершенствованию управления персоналом и эффективному средству реализации управленческих нововведений связан с использованием в настоящее время

- **тренинг-метода**

41. Нормативные предписания о промежуточных и конечном результатах — получении продукта с заданными характеристиками — это:

- **план**

42. Одной из общих закономерностей эффективности процесса усвоения знаний обучаемым является(-ются):

- **интеллектуальная активность самого обучаемого**



43. Ориентировочные действия, выполняющие когнитивно-регулятивную функцию и обеспечивающие профессиональное и личностное самосовершенствование, активность и самостоятельность субъекта деятельности, — это:

- **овладение**

44. Основное отличие группового психологического тренинга от психотерапии состоит в том, что тренинговая работа

- **не связана собственно с лечебным воздействием**

45. Основными принципами активного обучения являются:

- **формирование, развитие и выращивание**

46. Основоположителем теории планомерного формирования умственных действий является:

- **П.Я. Гальперин**

47. Оформленное содержание образа деятельности в виде нормативного текста, где указывается, как человек, обладающий способностями, реализует их в деятельности с учетом требований технологии, есть:

- **программа**

48. Первая фаза психологического механизма организационно-деятельностной игры связана с:

- **принятием участниками игры нормативных требований к деятельности**

49. Первичная форма инновационной игры — это:

- **«мозговой штурм»**

50. Перцептивное действие — это:

- **восприятие органами чувств**

51. По объекту проведения тренинг-методы можно классифицировать на:

- **рабочих местах игроков и в аудиториях**

52. По форме проведения тренинг-методы подразделяются на:

- **индивидуальные и групповые**

53. Применяется для приведения обучаемых в рабочее психологическое состояние за счет активизации их знаний, обмена мнениями и выработки общей позиции по проблеме

- **метод интеллектуальной разминки**

54. Примером типа обучения с полной ориентировочной основой деятельности является(-ются):

- **практические упражнения с опорой на ориентировочную основу деятельности**

55. Процедура группового разучивания упражнений на развитие разнообразных психических функций — внимания, памяти, воображения, эмпатии и т.д. — это:

- **психотехническая игра**

56. Процесс выработки и принятия решений в условиях поэтапного многошагового уточнения факторов наличной ситуации в ходе игры представляет собой деловую

- **управленческую игру**

57. Процесс организационно-деятельностной игры от осознания цели-задачи до получения результата можно обозначить как:

- **ситуацию**

58. Процесс усвоения обучаемым различных видов человеческой деятельности есть:

- **учение**



59. Процесс формирования и развития ответственных позиций, осуществляемых в игровом действии, называется:
- **самоопределением**
60. Разновидностью групповой дискуссии и одним из эффективных методов обучения считается:
- **круглый стол**
61. Расписание игры, в котором указываются порядок игры, характер времени проведения игры, коэффициент сжатия времени, называется:
- **регламентом игры**
62. Распознать ограниченность профессионального паттерна своего коллеги и воссоздать более широкую картину болезни пациента являлось основной целью
- **балинтовской группы**
63. Режиссер, сценарист или методолог организационно-деятельностной игры порождает потребность в:
- **организации рефлексии, рефлексивной взгонке**
64. Результаты тренинговой работы, в первую очередь, — это:
- **развитие способностей участников, умений и навыков продуктивной коммуникации**
65. Речевое действие — это:
- **воздействие на других людей устно или печатным словом**
66. Род деловой игры, не направленной на поиск конкретной социально-производственной задачи в интересах заказчика, представляет собой ...
- **имитационную игру**
67. Род деловой игры, не направленный на поиск решения конкретной социально-производственной задачи (ситуации) в интересах конкретного заказчика, имитация реальных задач — это игра ...
- **имитационная**
68. Род деловой игры, уникальной по содержанию, по ситуации или по задаче, представляет собой ...
- **инновационную игру**
69. Род дискуссионных методов обучения, основанный на описании индивидом случая из своей повседневной или профессиональной практики, характерного для рассматриваемого явления; научно отредактированное изложение такого же случая, используемое в качестве учебной модели в социально-психологическом обучении — это:
- **метод анализа конкретных ситуаций**
70. Род дискуссионных методов обучения, основанный на разборе случаев из реальной практики, — это:
- **метод инцидента**
71. Род игровых методов обучения, основанных на моделировании структурно-функционального строения учебно-профессиональной деятельности, — это игра ...
- **операциональная**
72. Род операциональных игр, форма активного обучения разрешению проблемных ситуаций посредством моделирования организации социально-производственной деятельности — это игра ...
- **организационно-деятельностная**
73. Род организационных игр, овладение средствами мышления и развитие мыслительных способностей посредством моделирования профессиональной деятельности через организованную коммуникацию (мыследеятельность) — это:
- **организационно-мыслительная игра**



74. Род организационных игр, форма активного обучения перестройке и согласованию представлений в общении организованной коммуникации — это:

- **организационно-коммуникативная игра**

75. Руководитель организационно-коммуникативной игры фиксирует заказ или внимание игроков на:

- **моделировании дезорганизации в коммуникации**

76. Самостоятельная аудиторная и внеаудиторная работа слушателей по заданию преподавателя представляет собой ...

- **индивидуальный практикум**

77. Ситуация организационно-деятельностной игры, в которой надо найти определенный порядок (алгоритм) для достижения цели, представляет собой ...

- **задачу**

78. Совокупность представлений о будущем результате и о процессе его достижения есть:

- **проект**

79. Совокупность средств и способов преобразования исходного материала в конечный продукт с заданными параметрами есть:

- **технология**

80. Способность принятия и передачи информации различными средствами — вербальными, невербальными, личностным воздействием, есть:

- **коммуникативная культура**

81. Способность улавливать настроения людей, выявлять их установки и ожидания, сопереживать им есть:

- **эмпатия**

82. Способность устанавливать и поддерживать необходимые контакты с другими людьми и совокупность знаний и умений, обеспечивающих эффективность коммуникативного процесса, есть:

- **коммуникативная компетентность**

83. Способность человека производить общественно значимые преобразования в мире на основе присвоения богатств материальной и духовной культуры — это:

- **активность личности**

84. То, что отражает принципиальные решения по формам взаимодействия игроков в процессе игры, есть:

- **игровая обстановка**

85. Умение быстро устанавливать контакт с людьми, “входить” в коллектив есть:

- **коммуникабельность**

86. Умственное действие — это:

- **решение мыслительных задач**

87. Физическое действие — это:

- **манипулирование предметами внешнего мира**

88. Форма деятельности в ситуациях, моделирующих воссоздание и усвоение общественного опыта, носит название:

- **игры**



89. Форма моделирования предметного и социального содержания профессиональной деятельности специалиста в целях овладения нормами социально-производственной деятельности и поиска оптимального решения деловой ситуации — это игра ...

- **деловая**

90. Формирование рабочих групп по 3-4 человека и экспертной группы — это основной этап ...

- **"мозговой атаки"**

91. Широкую известность в игровой практике и тренировочных методах получила

- **немецкая четырехступенчатая модель**

92. Эффективно выполняемое сознательное действие в сфере делового или неформального общения есть:

- **коммуникативное умение**

---

Файл скачан с сайта [oltest.ru](http://oltest.ru)

