

Цели:

1. Формирование умения составления тестов, необходимого в будущей профессиональной деятельности;
2. Углубление понимания специфики иранской революции;

Рекомендуемые источники и литература:

1. Агаев С.Л. Иран в прошлом и настоящем. М., 1981. Агаев С.Л. Иранская революция 1905-1911 гг.: (К типологии революционной эпохи "пробуждения Азии") // Народы Азии и Африки. 1975. 4 с.55-69.
2. Новая история Азии (вторая половина XIX-начало XX вв.). Учебное пособие для самостоятельной работы студентов / под ред. В.И. Овсяникова. М., 1995.
3. История Ирана. М., 1977.
4. Реза-Годс. Иран в XX в.: Политическая история. М., 1994. Гл. I, II.

Порядок проведения игры:

I этап. Организационно-подготовительный (за неделю до занятия)

1.1. Формирование групп.

1.2. Получение общегруппового задания: изучить источники и литературу по следующим аспектам темы:

- Основной закон и дополнения к нему;
- Деятельность энджуменов;
- Иранская революция и иностранные державы

II Игровой этап

2.1. Выступления руководителя игры (преподавателя), содержащее объяснение технологии составления различного типа тестов и требований к ним, а также правила игры и критерии оценки участников (20 минут).

2.2. Организация рабочих мест групп. Распределения вопросов плана между группами. Получение заданий: на основе изучения имеющихся источников составить 4 тестовых задания, из которых 3 относятся к типу тестов с множественным выбором, 1 – к тестам на определение причинно-следственных связей (5 минут)

2.3. Составление группами тестовых заданий (20 минут)

2.4. Проверка выполненных групповых заданий преподавателем. Составление им двух вариантов общего теста по теме.

2.5. Решение индивидуально тестового задания (10 минут) (по вариантам)

2.6. Проверка индивидуально выполненных тестов (5 минут)

III Заключительный этап

3.1. Подведение итогов игры:

- Оценка групповой работы и индивидуального знания фактического материала по тем;
- Разбор типичных ошибок по методике составления тестов.

Правила игры:

1. Группы формируются на основе личных предпочтений.
2. Игровые группы должны быть приблизительно равными по количеству членов.
3. При выполнении группового задания можно использовать любые методические материалы и источники.
4. Общегрупповой тест составляется преподавателем на основе отредактированных групповых тестов. Преподаватель имеет право дополнить тест другими заданиями, не выходящими за рамки изучаемой темы. Каждый из вариантов общего теста не должен содержать более 12 вопросов.
5. При составлении тестов может быть использована компьютерная программа «Конструктор тестов».
6. На этапе 2.5 (решение теста) участники игры не имеют права консультироваться друг с другом и использовать любые источники информации.
7. При отсутствии возможности компьютерной проверки результатов тестирования, организуется взаимопроверка тестов участниками игры на основе ключей, представленных преподавателем.