



*"Не плакать, не кричать, не смеяться,  
а постараться понять".*

*Б. Спиноза*

# **Инновационные технологии и методы обучения**



# Инновационные образовательные технологии

- Инновационные – от: новые, новации, нововведения, новшества и т.п.
- Инновационные образовательные технологии – целенаправленные изменения, способствующие 100 % достижению нового образовательного результата и его продаже.

## **Планирование и организация деятельности профессорско-преподавательского состава**

- Подготовка профессорско-преподавательским составом для каждого курса УМК ( программа курса, календарно-тематический план и т.п.)
- **Внедрение новых образовательных технологий, позволяющих оптимизировать соотношение между аудиторной и самостоятельной работой, повысить эффективность процесса обучения.**
- Разработка системы учета нагрузки и оплаты труда профессорско-преподавательского состава

# Метод и методика

- **«Метод»** - в переводе с греческого *methodos* - путь, исследование, прослеживание – способ достижения определенной цели, совокупность приемов или операций практического или теоретического освоения действительности;
- **«Методика»** – греч. *methodika* – совокупность способов целесообразного проведения какой-либо деятельности; излагает правила и методы преподавания отдельного учебного предмета;



- Этимологически слово **"технология"** - **technē**, греч. - искусство, мастерство + **logos** - понятие, учение. Обобщая словарные определения понятия **"технология"**, можно сделать вывод о том, что **суть данного термина** состоит в следующем: **это**

**процесс** (алгоритм действий) **достижения определенных результатов по изменению исходного состояния объекта посредством использования** свойственной конкретной области деятельности **совокупности методов, средств, способов.**

Критерии оценки  
педагогических технологий:

*Концептуальность*

Каждой педагогической технологией опирается на определенную научную **концепцию**, включающую философское, психологическое, дидактическое и социально-педагогическое обоснования достижения целей образования

Критерии оценки  
педагогических технологий:

*Системность*

Педагогическая технология обладает всеми **признаками системы**: логикой процесса, взаимосвязью всех его частей, целостностью, связями между элементами, управлением

Критерии оценки  
педагогических технологий:

*Управляемость*

Предполагает возможность целеполагания, планирования, проектирования образовательного процесса, поэтапной диагностики, **варьирования** средствами и методами с целью достижения результатов

Критерии оценки  
педагогических технологий:

*Эффективность*

педагогических технологий в конкурентных условиях определяется **по результатам и оптимальным затратам**, гарантированному достижению целей образования

Критерии оценки  
педагогических технологий:

***Воспроизводимость***

Возможность применения (повторения)  
в других однотипных образовательных  
учреждениях, другими субъектами процесса  
образования

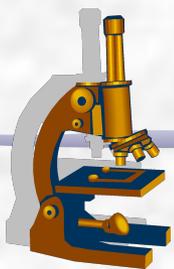
- В настоящее время происходит некорректное отождествление педагогических **ТЕХНОЛОГИЙ** с **методами и методиками обучения**.
- **Методика** – это совокупность рекомендаций по организации учебного процесса, в то время как педагогическая технология это не только проект будущего учебного процесса, но и гарантированность конечного результата.
- **В методике** больше представлены целевая и содержательная сторона обучения, тогда как в технологии процессуальная.
- Технология характеризуется устойчивостью и воспроизводимостью результатов.
- **Методика** может быть включена в состав технологии и наоборот .

# ТЕХНОЛОГИЯ -

- Единица научного описания (объективного)



Точная регламентирующая инструкция по совершению конкретных действий, операций участниками образовательного процесса



# МЕТОДИКА

- Единица художественного описания, (субъективного)



Неопределённое, неточное описание того, что необходимо делать участникам образовательного процесса



# ТЕХНОЛОГИЯ

-

# МЕТОДИКА

- Каждый этап технологии может быть измерен (наличие объективных критериев) и подлежит контролю.



- Этапы контроля не имеют объективных критериев оценки



Технология воспроизводима всеми участниками образовательного процесса

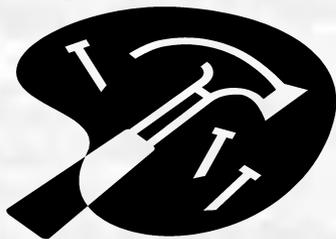
Не воспроизводима в точном варианте, т.к. зависит от личных особенностей пользователя



# ТЕХНОЛОГИЯ -

# МЕТОДИКА

- Тиражируема, может быть защищена юридически и выступать в качестве товара на рынке образовательных услуг



Технология – способ реализации цели



- Не тиражируема и не может быть защищена (кроме издания) – является средством творческой самореализации



Включает в себя как способ достижения цели, так и содержание и учёт личностных характеристик



# Систематизация образовательных технологий.

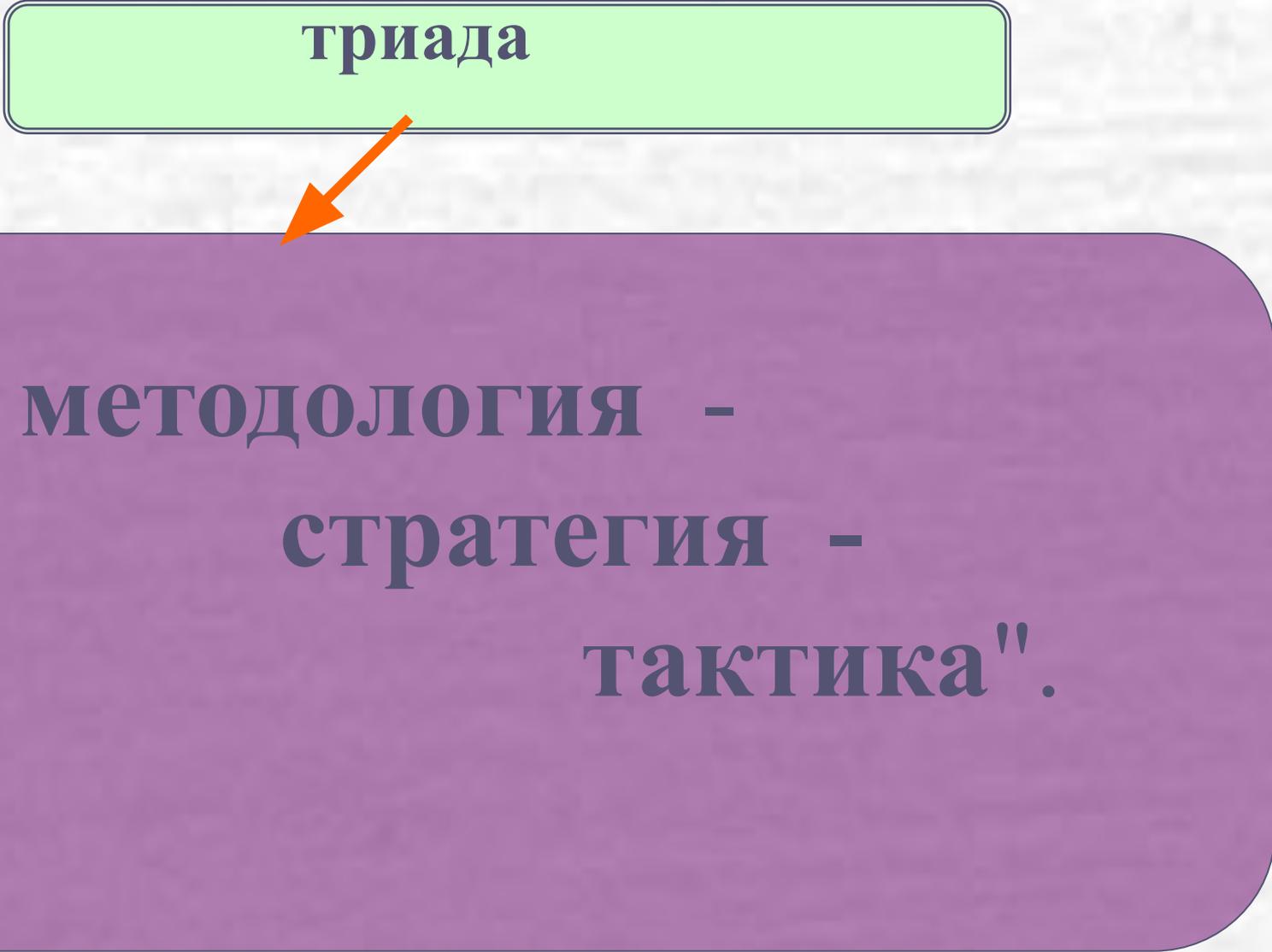


**Чтобы обучить  
другого,  
требуется больше  
ума, чем чтобы  
научиться самому**

**М.Монтень (1533-1592 г.г.)**

# Основание классификации

триада



" методология -  
стратегия -  
тактика".

**Выбор** оснований для классификации продиктован стремление повысить **управляемость** образовательного процесса с точки зрения применения различных способов организации взаимодействия обучающихся и обучающихся

**Методология** – система принципов и способов организации и построения теоретической и практической деятельности, а также учение об этой системе (Фил. сл.)

**СТРАТЕГИЯ** — планы и направления действий, определяющие распределение ресурсов, фиксирующие обязательства по осуществлению ряда действий во времени для достижения поставленных целей.

<http://wiki.hr-portal.ru/Slovar'Terminov/Strategija?v=114y>

**Тактика** - четко фиксированные в своей последовательности способы поведения, ориентированные на достижение конкретных целей, являющихся звеньями реализации стратегических целей. Сл. по общественным наукам.

# *Методологическая образовательная технология -*

педагогическая теория, концепция, подход,  
выступающие в качестве интегральной модели,  
определяющей существенные параметры  
образовательного процесса.

Эти теории и концепции образования по-разному объясняют  
сущность образовательного процесса и, следовательно,  
различным образом предлагают его строить.

Доминирование какого-либо конкретного подхода определяется  
типом учебного заведения (техническое, гуманитарное,  
педагогическое), целями и содержанием подготовки  
профессионалов определенных специальностей,  
приверженностью руководителей и преподавателей к  
отдельным педагогическим концепциям.

Поэтапное  
формирование

Развивающее  
обучение

Проблемное  
обучение

Личностно -  
деятельностное

Контекстное  
обучение

Концентри-  
рованное

Игровое  
обучение

Дистанционное  
обучение

Дифференци-  
рованное

Модульное

Программи-  
рованное

Активное

Проективное  
обучение

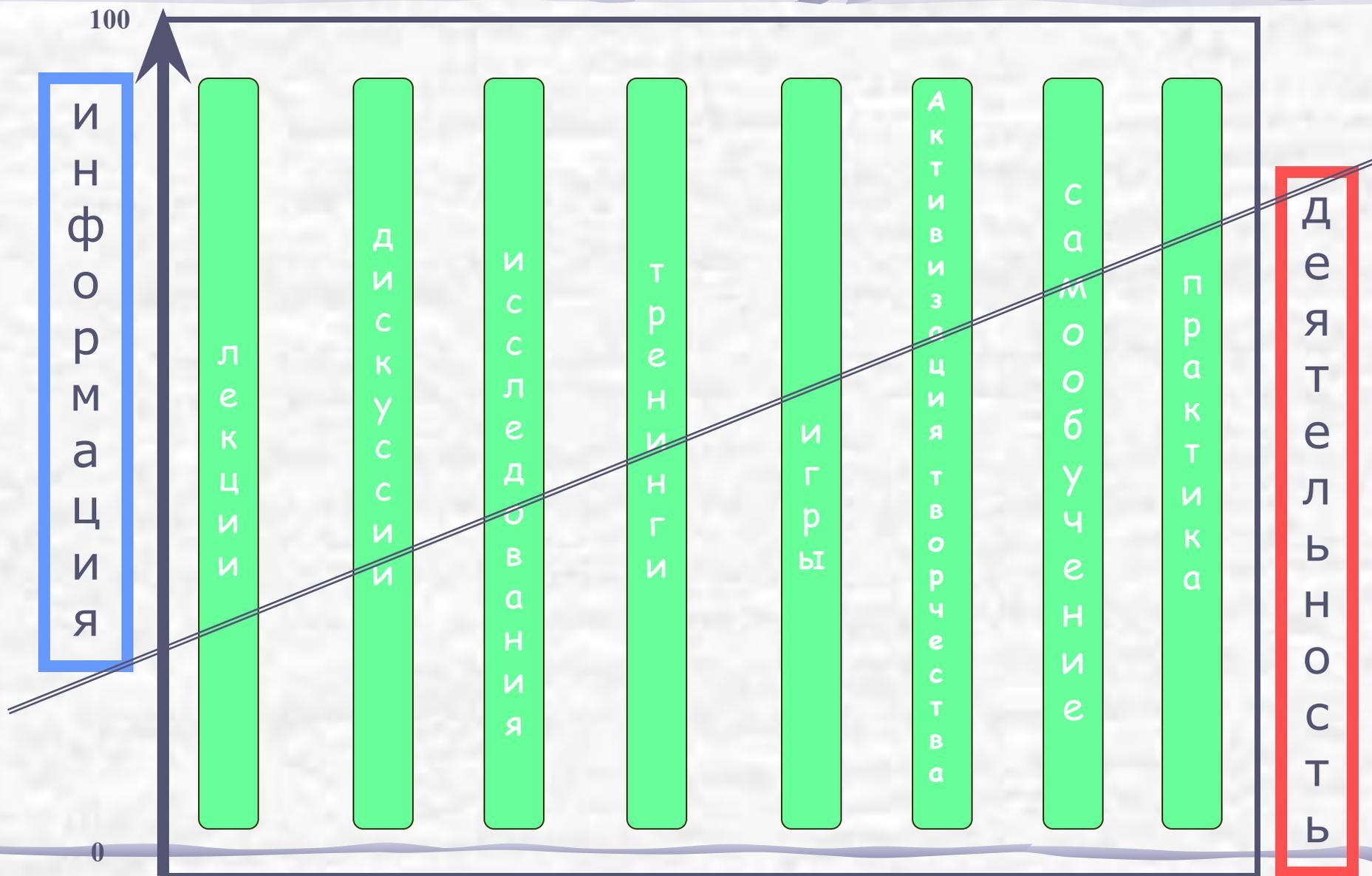
Здоровье -  
сберегающее

**Стратегическая образовательная технология** - организационный процесс, характеризующийся определенным типом деятельности его участников, функцией в образовательном процессе и ориентированный на достижение стратегических целей образования.

К ним можно отнести:

- ▲ *лекционные процедуры;*
- ▲ *дискуссионные процедуры;*
- ▲ *исследовательские процедуры ;*
- ▲ *тренинговые процедуры;*
- ▲ *игровые процедуры ;*
- ▲ *процедуры активизации творческой деятельности;*
- ▲ *процедуры самообучения;*
- ▲ *практика .*

# КОНТИНУУМ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ

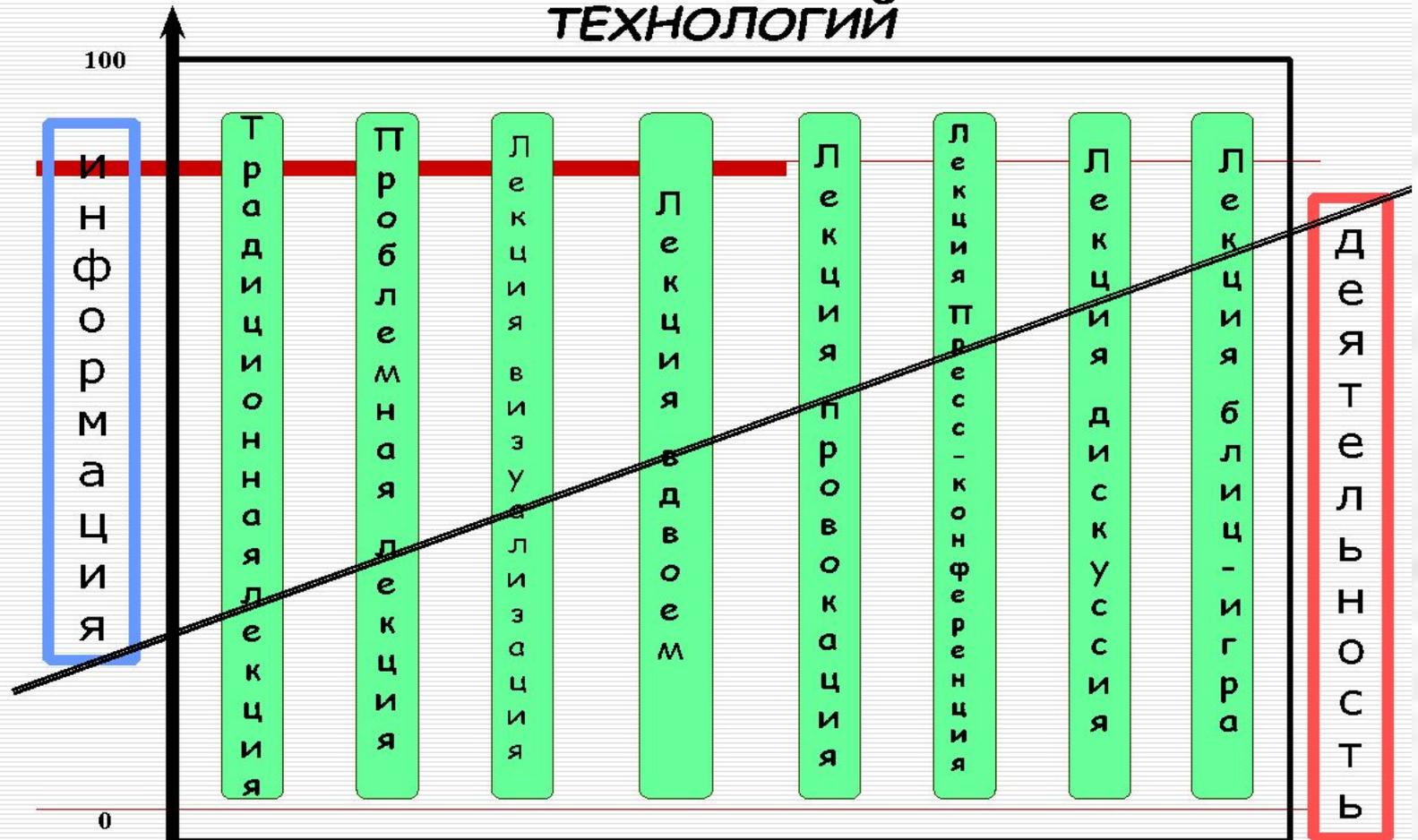


Тактическая образовательная технология – конкретная разновидность реализации организационного процесса в рамках одной стратегической технологии, направленная на достижение тактических целей образования и отличающаяся стилем, продолжительностью, типом коммуникации и др. параметры

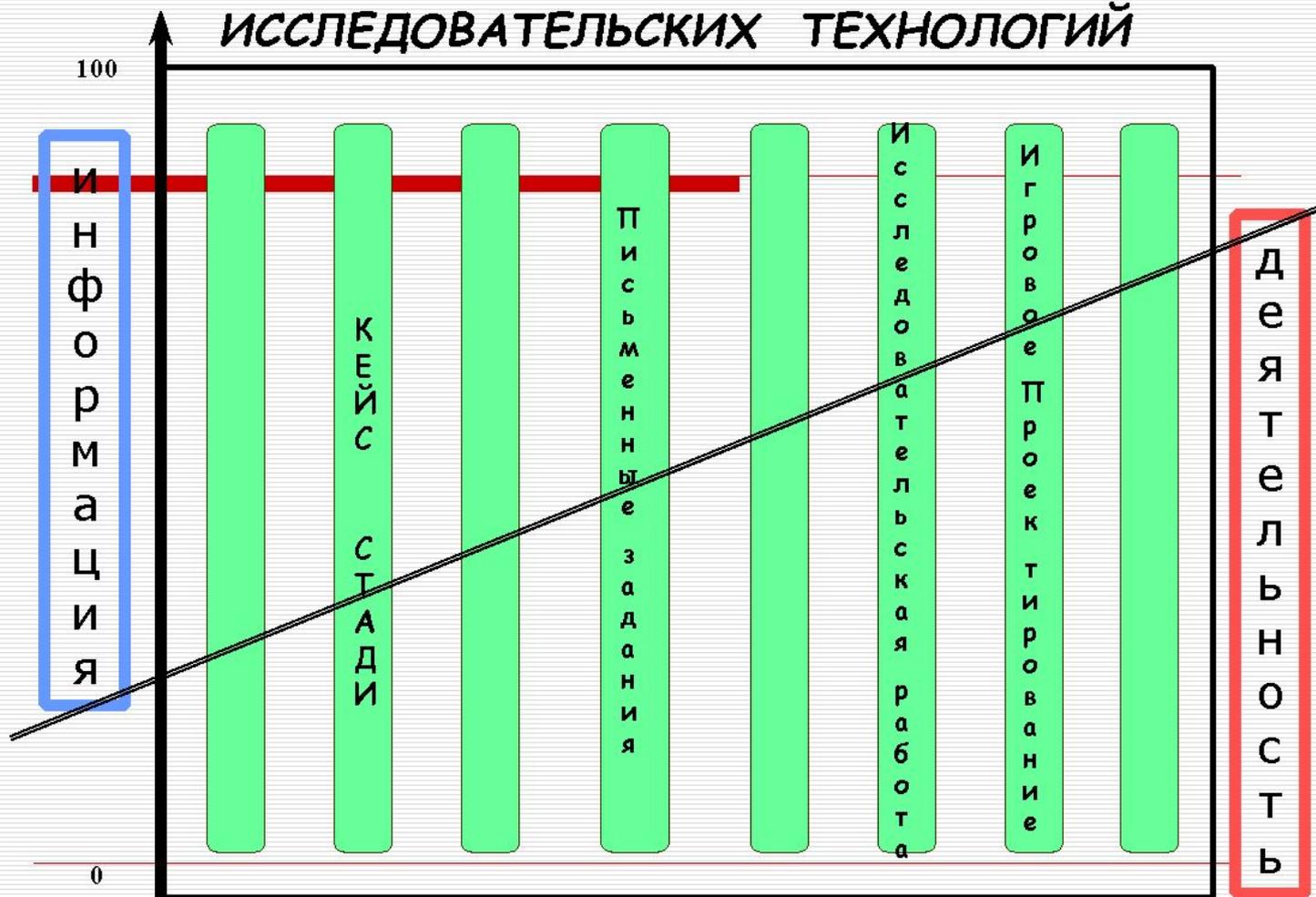
Например

Стратегическая образовательная технология	Тактическая образовательная технология
Исследовательские процедуры	Игровое проектирование, анализ конкретных ситуаций, исследовательская работа, подготовка письменных аналитических работ
Тренинговые процедуры	Тренинги разного типа
Процедуры самообучения	Индивидуальная и групповая самостоятельная работа.
Практика	Лабораторные работы, стажировка, учебно-профессиональная деятельность.

# КОНТИНУУМ ТАКТИЧЕСКИХ ЛЕКЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

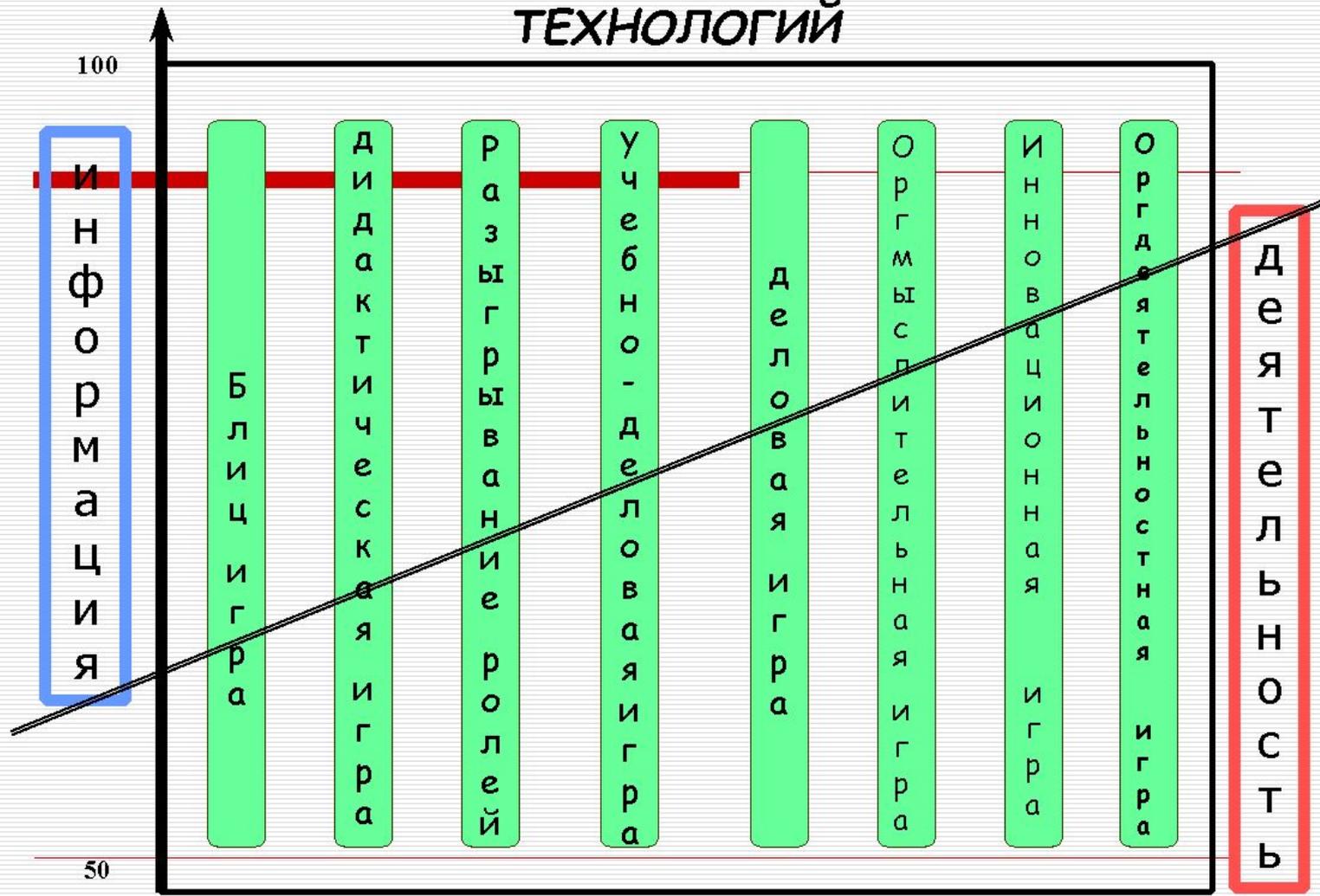


# КОНТИНУУМ ТАКТИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ



© Борисова Н.В., Кузов В.Б. – 2006 г

# КОНТИНУУМ ТАКТИЧЕСКИХ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ



# Изменение традиционных методов обучения в рамках реализации компетентностного подхода

Лекция	От передачи информации к функции организации самостоятельной работы студентов
Семинары	Формулировать учебные задачи, при решении которых вклад мыслительных операций является доминирующим, комбинированные задачи, требующие в ходе решения реализации нескольких мыслительных операций
Лабораторная работа	необходимо включить обобщающую лабораторную работу, целью которой является экспериментальное установление границ использования той или иной методики практикума
актуализируется роль самостоятельной работы студентов	
Квалификационная работа	Квалификационное задание может представлять собой синтетическую теоретическую задачу, при решении которой необходимо использовать знания всех основных дисциплин специальности.

# Нетрадиционные формы проведения лекции

## 1. Проблемная лекция

- **Цель:** развитие теоретического мышления; и формирование познавательного интереса
- на проблемной лекции новое знание вводится как неизвестное, которое необходимо «открыть»;
- в течение лекции мышление студентов происходит с помощью создания преподавателем проблемной ситуации **до того**, как они получают всю необходимую информацию;



# Нетрадиционные формы проведения лекции

## 2. Лекция - визуализация

- Лекция-визуализация учит студентов преобразовывать два вида информации — устную и письменную в визуальную форму, а это формирует у них профессиональное мышление за счет систематизации и выделения наиболее значимых, существенных элементов содержания обучения;
- лекция-визуализация способствует созданию проблемной ситуации, разрешение которой происходит на основе анализа, синтеза, обобщения, свертывания или развертывания информации.



## Требование к наглядности в обучении восходит к временам Яна Амоса Коменского и провозглашено им в «Великой дидактике»:

«Пусть будет для учащихся золотым правилом: все, что только можно предоставлять для восприятия чувствами, а именно:

видимое – для восприятия зрением,  
слышимое – слухом,  
подлежащее вкусу – вкусом,  
доступное осязанию – осязанием.

Если же какие-либо предметы сразу можно воспринять сразу несколькими чувствами, пусть они сразу несколькими чувствами преподносятся».

Первыми, и бросающимися в глаза, признаками плохо спланированной презентации являются:

- ситуация, при которой «презентация ведет за собой преподавателя», т.е. без нее вести урок он уже не в состоянии (это также проявляется в том случае, если педагог уделяет планированию презентации больше внимания, чем планированию урока),
- десинхронизация урока с презентацией, т.е. слайд появляется на экране не в то время, когда ему следовало бы появиться,
- переизбыток/недостаток информации по изучаемому в данный момент материалу, что приводит к излишней трате учебного времени, потери внимания и мотивации студентов к учебе.

## Оформляя слайды, следует придерживаться следующих принципов:

- слайд должен содержать, по возможности, небольшое число ключевых элементов (в случае с динамической графикой – 1 элемент), логически связанных между собой, не следует перегружать его информацией;
- ни один элемент слайда не должен занимать случайное место, каждый необходимо связать с другим, посредством выравнивания, цвета и прочего стилевого оформления, либо выделить отдельно, если это необходимо;

Смирнов С. А., начальник отдела информационного сопровождения образовательных процессов отдела информатизации МПГУ (Журнал "Школа Будущего" №2, 2010)

## Оформляя слайды, следует придерживаться следующих принципов:

- визуальные элементы дизайна и стиль оформления **должны повторяться** по ходу всей презентации, это структурирует ее и усиливает ее стилистическую целостность;
- недопустимо, **случайное расположение заголовков или оформления списков** с использованием различных маркеров на соседних слайдах;
- допускается **выделение некоторых слайдов**, на которые необходимо обратить внимание, контрастным стилем, либо **разбиение презентации на несколько стилизованных частей**;
- возможно использование контраста (не только цвет) для **выделения значимого и разделения отличного**.

Главным критерием оценки **наглядности слайда**, и презентации в целом,

является **уровень восприятия** предлагаемой информации, складывающийся из двух компонентов:

- в какой степени она привлекает внимание,
- насколько она удобна для восприятия.

# Противники использования презентаций PowerPoint

- Профессор Джон Свеллер (John Sweller), специалист по психологии обучения, «Теория когнитивной нагрузки (Cognitive Load Theory)»
- Профессор Йельского университета Эдвард Тафти (Edward Tufte) «Когнитивный стиль программы PowerPoint»
- стиль докладов и презентаций с применением PowerPoint чаще всего подразумевает, что лектор произносит краткие строчки тезисов-"буллитов", которые одновременно демонстрируются на экране;
- в большинстве случаев преподавание не берет в расчет то, как мы думаем и учимся, а потому так часто случаются неудачи;
- природе своей стимулирует развитие "ложно-аналитического" мышления, то есть человек вместо трезвого и содержательного обмена информацией предпочитает столбики диаграмм и "маркетинговые" идеи, излагаемые в виде сверхлаконичных списков из строчек-лозунгов

# Защитники использования презентаций PowerPoint

Дональд Норман (Donald Norman), профессор когнитивной психологии в Калифорнийском университете, профессор информатики в Северо-Западном университете

- материал на слайдах подставляют не в виде безликих тезисов-подсказок, а как наглядную иллюстрацию и крючок-наживку для привлечения внимания аудитории к собственно докладу;
- презентацию строят так, чтобы ключевые моменты оказывались ясны сами по себе, без их проецирования большими буквами на экране;
- для визуальной поддержки доклада вполне могут использоваться графики и диаграммы, но лишь в тех случаях, когда их суть трудно или невозможно передать словами;
- картинки-иллюстраций, то они бывают очень кстати для более эмоционального подчеркивания нужных моментов доклада.

# Дизайн презентации



## Material

*Pulmonary specimens from 102 patients with different variants of idiopathic interstitial pulmonary diseases*

- Open lung biopsy - 77 patients
- Video- assisted thoracoscopy – 6 patients
- Transbronchial biopsy - 19 patients



## Material

*Pulmonary specimens from 102 patients with different variants of idiopathic interstitial pulmonary diseases*

- Open lung biopsy - 77 patients
- Video- assisted thoracoscopy – 6 patients
- Transbronchial biopsy - 19 patients



## Дизайн презентации

- ★ Модульная сетка с шагом 3,16
- ★ Высоко контрастные цвета
- ★ Спокойные цветовые схемы
- ★ Отсутствие анимации заголовков и списков
- ★ Литературные ссылки
- ★ Обратная связь с преподавателем (e-mail skype)
- ★ Адрес для скачивания презентации или её части учащимся (<http://...>)



**Дизайн презентации**

- ★ Модульная сетка с шагом 3,16
- ★ Высоко контрастные цвета
- ★ Спокойные цветовые схемы
- ★ Отсутствие анимации заголовков и списков



# Спокойные цветовые схемы

## <http://kuler.adobe.com>

The screenshot displays the Kuler website interface. At the top, there is a navigation bar with the Kuler logo, a search bar, and links for 'Register' and 'Sign In'. Below the navigation bar is a large horizontal color palette consisting of five distinct color swatches. The main content area is divided into several sections:

- Search:** A search bar with a dropdown menu.
- Create Themes:** A list of theme categories including 'Newest', 'Most Popular', 'Highest rated', 'Random', 'Community', 'Pulse', and 'Links'.
- Color Palettes:** A list of various color schemes, each with a small thumbnail and a star rating. Examples include 'Sushi Maki', 'Sunshine over gla..', 'aloe vera', 'Mellow Evening', 'Optimist', 'Early spring feel', 'Exotic Amazonian', 'Reading is for the ..', 'Fay Way', and 'Home Surround'.
- Featured Palette:** A detailed view of the 'aloe vera' palette by 'mariagroenlund'. It includes the palette's name, creator, creation date (2009.01.29), rating (4.02/20 votes), and download count (174 times). Below this, there are tags: 'aloe aloe vera bluish caribbean cosmetics gelatinous green leaves olive plant succulent treatment tropic turquoise'. A 'Comments: 7' section follows, showing a list of user comments with their respective color palette thumbnails.
- News & Features:** A section with the heading 'News & Features' containing several paragraphs of text, including '1.8.09 Explore Kuler color usage with Community Pulse...', 'Developers: Apply for your Kuler API key!', 'Spotlight on Savitri Wilder...', 'Kuler on AIR: Import themes from Kuler desktop...', and 'Get inspired by flickr images: Create > From an Image'.
- Welcome to Kuler:** A section with the heading 'Welcome to Kuler' containing text: 'New to kuler? Explore, create and share color themes. Use online or download themes for Adobe Creative Suite 2 and 3. View demo on AdobeTV.' and 'Sign in with your Adobe ID, or sign up - it's free. You can then save, download, and more.'

# Заметки по оформлению и использованию презентаций:

- использование шрифтов без засечек, например, Arial, Verdana кегль не менее 18 пт;
- слушание и чтение одного и того же текста одновременно замедляет процесс усвоения информации;
- использование интерактивных досок и систем в процессе чтения лекции повысят интерактивность самой лекции.

# Нетрадиционные формы проведения лекции

## 3. Лекция вдвоем

В этой лекции учебный материал проблемного содержания дается студентам в живом диалогическом общении двух преподавателей между собой.

Здесь моделируются реальные профессиональные ситуации обсуждения теоретических вопросов с разных позиций двумя специалистами, например теоретиком и практиком, сторонником или противником той или иной точки зрения и т. п.

## 4. Лекция с заранее запланированными ошибками

В содержании определенное количество ошибок содержательного, методического или поведенческого характера .

Позволяет развивать у студентов умения оперативно анализировать профессиональные ситуации, выступать в роли экспертов, оппонентов, рецензентов, вычленять неверную или неточную информацию.

# Нетрадиционные формы проведения лекции

## 5. Лекция — пресс-конференция

Изложение материала строится не как ответ на каждый заданный вопрос, а в виде связного раскрытия темы, в процессе которого формулируются соответствующие ответы. В завершение лекции преподаватель проводит итоговую оценку вопросов, выявляя знания и интересы студентов.

Активизация деятельности студентов на лекции-пресс-конференции достигается за счет адресованного информирования каждого студента лично.

# Нетрадиционные формы проведения лекции

## 6. Лекция — беседа

Преимущество такой лекции состоит в том, что она позволяет привлекать внимание обучаемых к наиболее важным вопросам темы, определять содержание и темп изложения учебного материала с учетом особенностей аудитории.

Основным методом изложения учебного материала здесь является беседа как наиболее простой способ обучения, в ходе которой преподаватель вовлекает студентов в диалог.

Эффективность этого метода в условиях группового обучения снижается, так как не всегда в беседе принимает участие вся группа студентов.



## 7. Лекция с разбором конкретных ситуаций



- Обсуждение микроситуации может иногда использоваться в качестве своеобразного пролога к последующей части лекции, для того, чтобы заинтересовать аудиторию, заострить внимание на отдельных проблемах и подготовить студентов к творческому восприятию изучаемого материала.
- Чтобы сосредоточить внимание, ситуация подбирается достаточно характерная и, как правило, острая.
- Обычно ситуация представляется устно или в очень короткой видеозаписи, кадре диафильма.

# Нетрадиционные формы проведения лекции

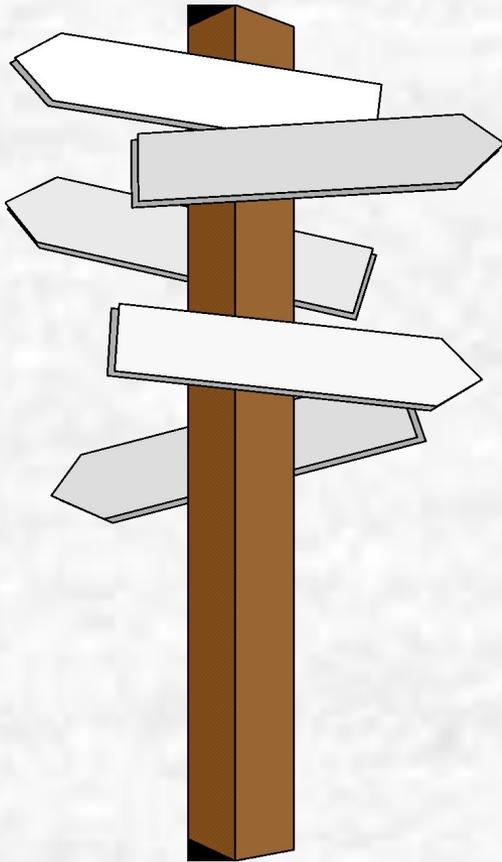
## 8. Лекция-дискуссия

- при изложении лекционного материала преподаватель не только использует ответы студентов на поставленные им вопросы, но и организует свободный обмен мнениями в интервалах между блоками изложения.
- Эффект достигается только при правильном подборе вопросов для дискуссии и умелом, целенаправленном ее управлении.



# Нетрадиционные формы проведения лекции

## 9. Лекция с применением техники обратной



### СВЯЗИ

- Вопросы задаются и в начале, и в конце изложения каждого логического раздела лекции.
- Важным является использование методического принципа обратной связи: вводный вопрос - изложение - конкретный вопрос и т. д. Таким образом, процесс усвоения лекционного материала становится управляемым, а главное, максимально приближенным к уровню подготовленности и восприятия данной конкретной аудитории.
- При отсутствии специальных технических средств обратную связь можно обеспечить более простыми способами. Например, посредством устного опроса (в небольшой, разумеется, группе) или с применением простейших текстов программированного контроля

## Нетрадиционные формы проведения лекции

### 10. Лекция - консультация

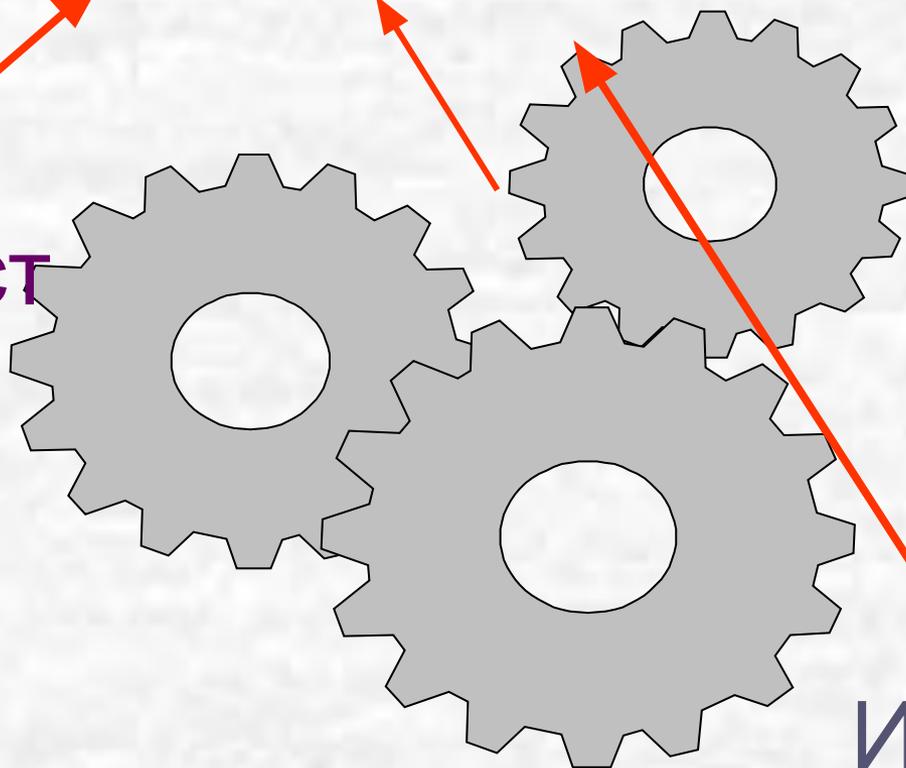
- Занятия в форме лекции-консультации проводятся, когда тема носит сугубо практический характер. (Возможно поставить множество вопросов).
- После краткого изложения основных вопросов темы студенты задают преподавателю вопросы. Ответам на них может отводиться до 50% учебного времени.
- В конце занятия проводится небольшая дискуссия — свободный обмен мнениями, где преподаватель подводит итоги.

КОМПЕТЕНЦИИ

ИМИТАЦИЯ

ИГРА

АКТИВНОСТ  
Ь



# Методы активного обучения (Неимитационные методы)

- Проблемная лекция
- Круглый стол
- Лекция-конференция
- Выездные занятия с тематической дискуссией
- Олимпиада
- Эвристическая беседа
- Практические групповые и индивидуальные упражнения

# Имитационные методы (неигровые)

- Ситуационные решения
- Решения отдельных задач
- Обсуждение разработанных вариантов
- Конкурс практических работ с обсуждением
- Кейс-метод
- Моделирование производственных процессов
- Проектирование
- Методы группового решения творческих задач
- Применение затрудняющих условий

# Имитационные методы (игровые)

- Мозговая атака
- Деловые игры
- Разыгрывание ролей
- Метод развивающей кооперации
- Игровое проектирование
- Круглый стол
- Дискуссии

# Неимитационные активные методы обучения

## Эвристические методы обучения

### Эвристическая беседа

- **Эвристическая беседа** (от греч. *heyrisko* — нахожу, открываю) — метод обучения, при котором педагог не сообщает обучаемым готовых знаний, а умело поставленными вопросами, не содержащими прямого ответа, заставляет обучаемых на основе имеющихся знаний, запаса представлений, наблюдений, личного жизненного опыта приходить к новым понятиям, выводам, правилам.



- Ее основу составляет эвристическая задача, которая должна содержать определенное условие и вопрос. Причем условие содержит неполный объем информации, а вопрос весьма конкретен: «Что делать?», «Как быть?».

# Метод эвристических вопросов

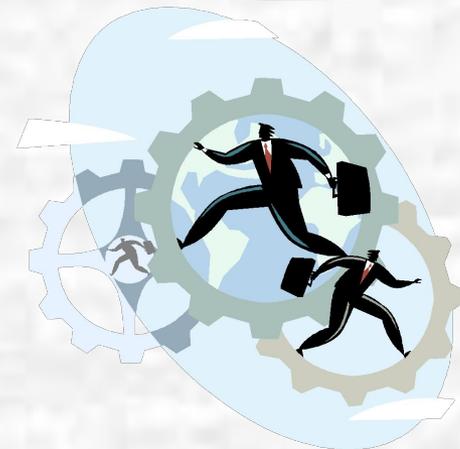
- **Метод эвристических вопросов** был разработан древнеримским оратором Квинтилианом. Исторически составляющими метода являются семь вопросов — «Кто?», «Что?», «Зачем?», «Где?», «Чем?», «Как?», «Когда?», способствующие наиболее полному сбору информации, сведений о каком-либо событии и упорядочению ее в процессе решения творческой эвристической задачи.



- На этапе понимания смысла поставленной проблемы с помощью вопроса «Кто?» находится субъект, «Что?» — объект, «Зачем?» — выделяется цель, «Где?» — определяется место, «Чем?» — средство, «Как» — оптимальный метод решения; вопрос «Когда?» указывает на время.

# Неимитационные активные методы обучения

- **Соревнование** — это своеобразное состязание студентов в знаниях, умениях и навыках, полученных на лекциях, практических занятиях и других традиционных учебных занятиях. Здесь обязательны разделение участников на две (и более) команды и выбор судейской бригады. Преподаватель участвует в таком уроке как консультант или ведущий, но может быть и непосредственным участником соревнования.



- Эффективность соревнования напрямую зависит от предварительного этапа — подготовки к нему, когда преподаватель проводит консультации с участниками соревнования по содержанию, оформлению, регламенту выступления, критериям оценки конкурсных заданий и т.д. Формы проведения разнообразны, например по типу знаменитых телепередач «Что? Где? Когда?», «Брейнринг», «Умники и умницы».

# Игровые имитационные методы

- **Дискуссия** (от лат. discussio — рассмотрение, исследование) — это публичное обсуждение или свободный вербальный обмен знаниями, суждениями, идеями или мнениями по поводу какого-либо спорного вопроса, проблемы. Ее существенными чертами являются сочетание взаимодействия диалога и обсуждения-спора, столкновение различных точек зрения, позиций.
- **Во время дискуссии** осуществляется активное взаимодействие обучающихся. Активное участие в дискуссии раскрепощает обучающихся, развивает коммуникативные навыки, формирует уверенность в себе. Как правило, дискуссии подразумевают высокий уровень вовлеченности группы, но почти всегда имеются участники, которые проявляют пассивность, не желая присоединиться к обсуждению. Однако если группа, тема и вопросы тщательно подобраны, то отдельным участникам становится очень трудно уклониться и не внести свой вклад в дискуссию.
- **Обратная связь с обучающимися.** Дискуссия обеспечивает видение того, насколько хорошо группа понимает обсуждаемые вопросы, и не требует применения более формальных методов оценки. Она также предоставляет членам группы шанс проверить свои убеждения и установки, подвергая их испытанию.

# Дискуссионный метод помогает решать следующие задачи:



- обучение участников анализу реальных ситуаций, а также формирование навыков отделения важного от второстепенного и формулирования проблемы;
- моделирование особо сложных ситуаций, когда даже самый способный специалист не в состоянии единолично охватить все аспекты проблемы;
- демонстрация, характерная для большинства проблем многозначности возможных решений.

# Виды дискуссии

- Панельная дискуссия
- Снежный ком
- Квадро
- Приоритеты
- Круги
- Идейная карусель
- На линии огня
- Позиции
- Дебаты
- Симпозиум
- Круглый стол



# Роль преподавателя при проведении любой дискуссии наиболее близка к роли посредника и включает следующие функции:

- **создать доброжелательную атмосферу.**

Лучше всего дискуссия проходит в дружелюбной обстановке, свободной от ограничений. Важно, чтобы людям, находящимся в аудитории, было легко устанавливать визуальный контакт друг с другом и чтобы число участников было минимальным. Очень трудно сохранить неформальную обстановку, когда сорок человек сидят в аудитории со столами в три ряда;

- **сформулировать вместе с участниками правила ведения дискуссии** (выступить должен каждый; внимательно слушать выступающего, не перебивать; аргументированно подтверждать свою позицию; не повторяться; не допускать личной конфронтации; сохранять беспристрастность; не оценивать выступающих, не выслушав до конца и не поняв позицию).



- **сформулировать проблему и тему дискуссии, создать необходимую мотивацию**, т. е. показать значимость проблемы для участников, выявлять в ней нерешенные и противоречивые моменты, определить ожидаемый результат.
- **В качестве объекта дискуссионного обсуждения** могут выступать не только специально сформулированные проблемы, но и случаи (казусы) из профессиональной практики;

# «Мозговой штурм»

- **Метод, получивший название «Brainstorming» — мозговой штурм (мозговая атака), является наиболее свободной формой дискуссии, хорошим способом быстрого включения всех членов группы в работу на основе свободного выражения своих мыслей по рассматриваемому вопросу. Он используется для коллективного решения проблем при разработке конкретных проектов, где предполагаются генерация в группе разнообразных идей, их отбор и критическая оценка. Идея метода основана на том, что критика и боязнь тормозят мышление, сковывают творческие процессы.**



## Успех проведения «мозгового штурма» зависит от соблюдения **двух главных принципов.**

- *Первый* из них лежит в области теории **синергетики** (от греч. synergeia — сотрудничество, содружество). При совместной работе рождаются идеи более высокого качества, чем при индивидуальной деятельности тех же самых людей. Это происходит за счет интерактивного эффекта. Идея, которая сама по себе может быть отвергнута в силу недостаточной обоснованности или непрактичности, дорабатывается совместными усилиями, додумывается другими и тем самым улучшается, становится все более конструктивной и пригодной к применению.
- *Второй принцип* состоит в том, что если группа находится в состоянии генерирования идей, то процесс творческого мышления, господствующего в этот момент, нельзя тормозить преждевременной субъективной оценкой этих идей.
- «Мозговой штурм» включает три этапа: подготовительный, этап генерирования идей, этап анализа и оценки идей. Продолжительность «мозгового штурма», как правило, не менее 1,5-2 ч.

## *Деловые игры представляют собой имитационное моделирование реальных механизмов и процессов.*

- **Деловую игру** как форму контекстного обучения следует выбирать, прежде всего, для решения следующих педагогических задач:
  - **формирование** у обучаемых целостного представления о профессиональной деятельности и ее динамике;
  - **приобретение проблемно-профессионального и социального опыта**, в том числе и принятие индивидуальных и коллективных решений;
  - **развитие теоретического и практического мышления в профессиональной сфере**; формирование познавательной мотивации, обеспечение условий появления профессиональной мотивации.
- Деловая игра отличается от других методов обучения тем, что дает возможность участникам «прожить» некоторое время в изучаемой производственной ситуации, приобрести опыт профессиональной деятельности в новых условиях.



# Деловые игры могут классифицироваться

- а) по области применения;
- б) по ролевым функциям;
- в) по масштабу имитируемого в игре процесса;
- г) по функциям управления.
- Выделяют четыре основные формы деловых игр (ДИ):
- *тематические ДИ*, связанные с определенной темой учебного плана;
- *сквозные ДИ*, охватывающие несколько последовательно прорабатываемых тем учебного курса на одном производственном материале;



- *предметные комплексы ДИ*, создаваемые в том случае, если тематику учебного курса целесообразно изучать в разных направлениях;
- *межпредметные комплексы ДИ*, создаваемые в том случае, если ряд предметов и учебных тем объединяется и связывается через одну игру.

# Ролевая игра



- *Ролевая игра* — это эффективная отработка вариантов поведения в тех ситуациях, в которых могут оказаться участники семинара. Игра позволяет приобрести навыки принятия ответственных и безопасных решений в жизни. Роль и ее принятие являются важнейшими составляющими ролевой игры. **Исполнение роли представляет собой точное, буквальное воспроизведение деятельности другого человека.**

Принятие роли осуществляется на когнитивном, эмоциональном и поведенческом уровнях через присвоение внешних черт поведения', присвоение норм поведения; присвоение социальных задач, стоящих перед ролью. Поскольку в ролевой игре участник исполняет роль какого-либо персонажа, а не свою собственную, он может свободно экспериментировать и не бояться, что его поведение будет выглядеть глупым или неадекватным.

# Ролевая игра

- *Ролевые игры отличаются от деловых отсутствием системы оценивания по ходу игры.* Игроки самостоятельно анализируют сложившуюся по ходу игры ситуацию, за счет чего достигается самоорганизация участников. Руководитель ролевой игры не является непосредственным участником игрового комплекса. Он — лицо «за кадром», задача которого состоит в создании и поддержании условий, репрезентирующих объективную реальность с помощью опосредованных игровых методов: театральных персонажей, газетных публикаций, писем, конференций и т.д.

# Метод развивающей кооперации

- Постановка задач, для которых нужна кооперация, трудно выполнить в индивидуальном порядке.
- Формируется группа 6-8 человек: лидер, генератор идей, функционер, оппонент, исследователь.
- Творческие группы подвижны, смена ролей.
- Доказательство позиции проходит через дискуссию, при этом учащиеся проявляют эрудицию, логические, риторические навыки.



# Неигровые имитационные методы

## Занятия с применением затрудняющих условий

- Временные ограничения, внезапные запрещения на использование определенных методик, информационная недостаточность; метод абсурда, заключающийся в предложении решить заведомо невыполнимую профессиональную задачу.



# Неигровые имитационные методы

## Методы группового решения творческих задач

- Метод Дельфи (выбрать лучший вариант из альтернативной серии);
- Метод дневников (в течении недели записываются идеи, которые коллективно обсуждаются);
- Метод 6-6 (6 человек в течении 6 минут формулируют идеи решения проблемы. Задача – отобрать наиболее важные).



# Неигровые имитационные методы

## Кейс-метод.

- Под ситуацией (кейсом) понимается письменное описание какой-либо конкретной реальной ситуации в фирме, организации, например, история образования, организационное становление компании, ее развитие, результаты в бизнесе, производственная ситуация. Обучающихся просят проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные варианты решения и выбрать лучший из них.



- **Кейс-метод** (*Case study*) - это техника обучения, использующая описание реальных экономических и социальных ситуаций (от англ. case – «случай»).

## Технология анализа конкретных ситуаций

( метод кейсов ) представляет собой изучение, анализ и принятие решений по ситуации, которая возникла в результате происшедших событий или может возникнуть при определенных обстоятельствах в конкретной организации в тот или иной момент времени. Этот метод развивает аналитическое мышление студентов, системный подход к решению проблемы, позволяет выделять варианты правильных и ошибочных решений, выбирать критерии нахождения оптимального решения, принимать коллективные решения.

- Ситуация - совокупность взаимосвязанных факторов и явлений, характеризующих определенный этап, период или событие и требующих соответствующих оценок, распоряжений, действий.



# Технология контекстного обучения

- Построение учебного процесса на базе технологии контекстного обучения позволяет максимально приблизить содержание и процесс учебной деятельности студентов к их дальнейшей профессии. В разнообразных формах учебной деятельности постепенно как бы прорисовывается содержание будущей специальности, что позволяет эффективно осуществлять общее и профессиональное развитие будущих выпускников.



- Система перехода от профессиональной деятельности к обучению и от обучения к профессиональной деятельности может быть реализована через "профессиональный контекст". В данном случае под "профессиональным контекстом" понимается совокупность предметных задач, организационных, технологических форм и методов деятельности, ситуаций социально-психологического взаимодействия, характерных для определенной сферы профессионального труда.

# Тренинг

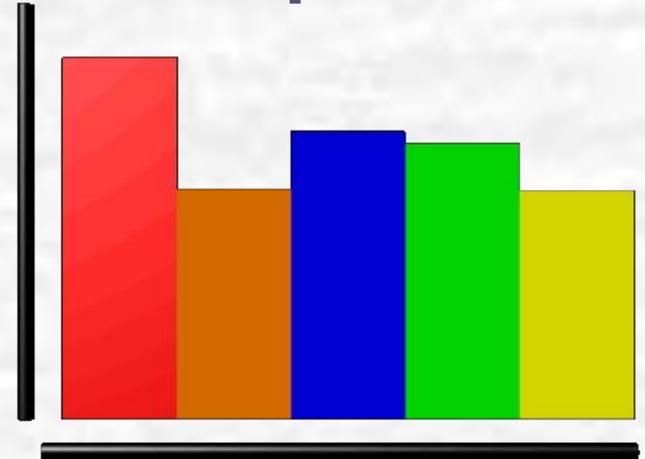
- **Тренинг** (от англ. training) — специальная систематическая тренировка, обучение по заранее отработанной методике, сконцентрированной на формировании и совершенствовании определенных умений, навыков и их комбинаций.
- Тренинг как детально организованная совокупность преднамеренных психолого-педагогических действий и организационных шагов, осуществляемых в определенной последовательности, закрепляет контекст обучения в трех направлениях.



- *Во-первых, он дает знания и возможность их использовать;*
- *во-вторых, тренинг благоприятствует приобретению или некоторой коррекции умений;*
- *в-третьих, любое тренинговое занятие — это осознание целей, мотивов, содержания, личностной или профессиональной позиции будущего профессионала.*

## Конкурс профессионального мастерства

- Этот вид занятия актуализирует представления студентов о сути, содержании профессионального мастерства и способах его совершенствования, развивает их рефлексивные умения на примере конкретной деятельности, стимулирует проявление творчества, способствует выработке у будущих профессионалов позиции и профессионально направленного мышления.



# Неигровые имитационные методы

## Метод проектов

- В работе над проектом предполагаются следующие этапы:
- Подготовка. Определение целей и темы проекта;
- Планирование;
- Исследование (сбор информации, опросы, наблюдения, эксперименты);
- Анализ и обобщение. Оформление;
- Представление проекта, отчет.
- Подведение итогов. Оценка.



## Возможности средств ИКТ:

- компьютерная визуализация учебной информации об изучаемом объекте, процессе (наглядное представление на экране: объекта, его составных частей или их моделей; процесса или его модели, в том числе скрытого в реальном мире; графической интерпретации исследуемой закономерности изучаемого процесса);
- незамедлительная обратная связь между пользователем и средствами ИКТ, определяющая реализацию интерактивного диалога, который характерен тем, что каждый запрос пользователя вызывает ответное действие системы и, наоборот, реплика последней требует реакции пользователя;

## Возможности средств ИКТ:

- компьютерное моделирование изучаемых или исследуемых объектов, их отношений, явлений, процессов, протекающих как реально, так и «виртуально» (представление на экране математической, информационно-описательной, наглядной модели адекватно оригиналу);
- архивирование, хранение больших объемов информации с возможностью легкого доступа к ней, ее передачи, тиражирования;
- автоматизация процессов вычислительной, информационно-поисковой деятельности, а также обработки результатов учебного эксперимента с возможностью многократного повторения фрагмента или самого эксперимента;
- автоматизация процессов информационно-методического обеспечения, организационного управления учебной деятельностью и контроля результатов усвоения.

**Педагогическое программное средство (ППС) –**

прикладная программа, предназначенная для организации и поддержки учебного диалога пользователя с компьютером.

**Функциональное назначение ППС –**

предоставлять учебную информацию и направлять обучение, учитывая индивидуальные возможности и предпочтения обучаемого.

Как правило, ППС предполагают **усвоение новой информации при наличии обратной связи пользователя с программой.**

Роберт И.В. Толкование слов и словосочетаний понятийного аппарата информатизации образования // Информатика и образование. 2004. № 6. С. 63–70.

# ИКТ-компетенция преподавателя – неразрывно связанные между собой как в содержательном, так и в деятельностном аспектах, научно-педагогические области:

- преподавание учебного предмета с использованием средств ИКТ;
- осуществление информационной деятельности и информационного взаимодействия между участниками учебно-воспитательного процесса в условиях использования потенциала распределенного информационного ресурса локальных и глобальной компьютерных сетей;
- экспертная оценка психолого-педагогической, содержательно-методической значимости электронных изданий образовательного назначения, электронных средств учебного назначения и учебно-методических комплексов, в состав которых они включены;

ИКТ-компетенция преподавателя – неразрывно связанные между собой как в содержательном, так и в деятельностном аспектах, научно-педагогические области:

- предотвращение возможных негативных последствий использования средств ИКТ в образовательном процессе;
- автоматизация информационно-методического обеспечения учебно-воспитательного процесса и организационного управления учебным заведением на базе средств ИКТ, в которых учитель должен быть хорошо осведомлен .

- Роберт И.В., Поляков В.А. Основные направления научных исследований в области информатизации профессионального образования. – М.: «Образование и Информатика», 2004. ,



***Спасибо за внимание !***