

Интерактивные формы занятий

- ◎ Внедрение Федеральных государственных образовательных стандартов Высшего профессионального образования (ФГОС ВПО) на основе компетентностного подхода актуализировало значимость применения образовательных технологий и интерактивных методов в процессе обучения.

Достоинства применения интерактивных методов

- Обучающиеся лучше овладевают определенными умениями, если им позволяют приблизиться к предмету через их собственный опыт.
- Обучающиеся лучше учатся, если преподаватель активно поддерживает их способ усвоения знаний.
- Обучающиеся лучше воспринимают материал, если преподаватель, с одной стороны, структурирует предмет для более легкого усвоения, с другой стороны, принимает и включает в обсуждение мнения обучающихся, которые не совпадают с его собственной точкой зрения

Трудности применения интерактивных методов в образовательном процессе преподавателями обозначены как

- ◎ незнание содержания метода;
- ◎ неумение применять его на практике;
- ◎ непонимание места метода в структуре занятия;
- ◎ неверие в эффективность применения методов в процессе обучения.

- ◎ **Интерактивное обучение** – это специальная форма организации познавательной деятельности, способ познания, осуществляемый в форме совместной деятельности студентов, при которой все участники взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации, оценивают действия других и свое собственное поведение, погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества по разрешению проблемы.

- ◎ Основная цель - создание комфортных условий обучения, при которых студент чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.
- ◎ Особенность интерактивных методов – это высокий уровень взаимно направленной активности субъектов взаимодействия, эмоциональное, духовное единение участников.

Применение интерактивных форм

пробуждает у обучающихся интерес к предмету;
способствует активному участию каждого в учебном процессе;

затрагивает чувства каждого обучающегося;
способствует эффективному усвоению учебного материала;

позволяет осуществлять обратную связь;
помогает формировать личное мнение и отношение обучающихся к различным проблемам;

помогает формировать жизненные навыки;
способствует изменению поведения.

Классификация интерактивных методов обучения

- ◎ Все технологии интерактивного обучения делятся на неимитационные и имитационные.
- ◎ **Неимитационные** технологии не предполагают построение моделей изучаемого явления и деятельности.
- ◎ В основе **имитационных** технологий лежит имитационное или имитационно-игровое моделирование, т.е. воспроизведение в условиях обучения процессов, происходящих в реальной системе.

Основные правила организации интерактивного обучения.

- ◎ Правило первое. В работу должны быть вовлечены в той или иной мере все участники. С этой целью полезно использовать технологии, позволяющие включить всех участников в процесс обсуждения.

- ◎ Правило второе. Надо позаботиться о психологической подготовке участников. Речь идет о том, что не все, пришедшие на занятие, психологически готовы к непосредственному включению в те или иные формы работы. В этой связи полезны разминки, постоянное поощрение за активное участие в работе, предоставление возможности для самореализации.

- ◎ Правило третье. Обучающихся в технологии интерактива не должно быть много. Количество участников и качество обучения могут оказаться в прямой зависимости. Оптимальное количество участников – до 25 человек.

- ◎ Правило четвертое. Помещение должно быть подготовлено с таким расчетом, чтобы участникам было легко пересаживаться для работы в больших и малых группах.

- ◎ Правило пятое. Четкое закрепление (фиксация) процедур и регламента. Об этом надо договориться в самом начале и постараться не нарушать его.
- ◎ Например: все участники будут проявлять терпимость к любой точке зрения, уважать право каждого на свободу слова, уважать его достоинства.

- ◎ Правило шестое. Отнеситесь с вниманием к делению участников семинара на группы. Первоначально его лучше построить на основе добровольности. Затем уместно воспользоваться принципом случайного выбора.

Нормы поведения в процессе интерактивного обучения

- ⦿ в совместной работе нет «актеров» и «зрителей», все – участники;
- ⦿ каждый член группы заслуживает того, чтобы его выслушали не перебивая;
- ⦿ следует говорить так, чтобы тебя понимали; высказываться непосредственно по теме, избегая лишней информации;
- ⦿ если прозвучавшая информация не вполне ясна, задавать вопросы «на понимание» (например, «Правильно ли я понял?..»); только после этого делаются выводы;
- ⦿ каждый имеет право попросить каждого о помощи; каждый обязан помочь тому, кто обращается за помощью;
- ⦿ критикуются идеи, а не личности;
- ⦿ цель в совместной деятельности заключается не в «победе» какой-либо одной точке зрения, а в возможности найти лучшее решение, узнав разные мнения по проблеме.

Эффективность:

- результаты исследования, проведенного в 1980-х годах Национальным тренинговым центром (штат Мериленд, США), получили название "пирамида обучения". Она демонстрирует средний процент усвоения знаний: лекции - 5%; чтение - 10%; видео- и аудиоматериалы - 20%; демонстрация - 30%; дискуссионные группы - 50%; практические действия - 75%; обучение других, безотлагательное применение знаний - 90%.

Интерактивные методы на лекциях

- Проблемная лекция
- Презентации с обсуждением
- Просмотр и обсуждение видеофильмов
- Лекция – «пресс-конференция»
- Обратная связь
- Лекция с заранее объявленными ошибками
- Мозговой штурм
- Лекция-дискуссия
- Лекция с разбором конкретных ситуаций
- Лекция вдвоем

Интерактивные методы на практических занятиях (семинарах)

- ◎ Разминка
- ◎ Дискуссия
- ◎ Кейс-метод (разбор конкретных
производственных ситуаций)
- ◎ Коллективные решения творческих
задач
- ◎ Семинар - круглый стол

Интерактивные методы в лабораторном практикуме

- ◎ Работа в малых группах
- ◎ Моделирование производственных процессов и ситуаций
- ◎ Ролевая и деловая игра
- ◎ Тренинг

Интерактивные методы в самостоятельной работе

- ◎ Метод проектов
- ◎ Метод обучения в парах (спарринг-партнерство)
- ◎ Урок – экскурсия (с предварительным самостоятельным изучением)

Положительные стороны	Отрицательные стороны
Расширение ресурсной базы	Первоначально сформулированная тема может оказаться рассмотренной поверхностно при недостаточном уровне подготовленности обучающихся
Высокая мотивации степень	Трудности установления дисциплины и ее поддержания
Максимальная индивидуализация обучения	Строгий лимит обучающихся
Акцент на деятельность, практику	Объем изучаемого материала небольшой
Широкие возможности для творчества	Требуется большое количество времени
Прочность усвоения материала	Сложность индивидуального оценивания

Таким образом, основы методики организации интерактивного обучения включают следующие положения:

- ⊙ нахождение проблемной формулировки темы занятия;
- ⊙ организация учебного пространства, располагающего к диалогу;
- ⊙ мотивационная готовность учащихся и педагога к совместным усилиям в процессе познания;
- ⊙ создание специальных ситуаций, побуждающих студентов к интеграции усилий для решения поставленной задачи;
- ⊙ выработка и принятие правил учебного сотрудничества для студентов и преподавателя;
- ⊙ использование «поддерживающих» приемов общения: доброжелательные интонации, умение задавать конструктивные вопросы и т.д.;
- ⊙ оптимизация системы оценки процесса и результата совместной деятельности;
- ⊙ развитие общегрупповых и межличностных навыков анализа и самоанализа.

- ◎ Примеры учителя истории и обществознания Селяковой Марины Валентиновны (*МБОУ "СОШ№3" пгт. Жешарт*)

◎ Спасибо за внимание!

Мозговой штурм

- ⦿ Метод мозгового штурма предполагает, что каждый человек в какой-то степени обладает творческими способностями, но определенные внутренние и социальные факторы не позволяют ему в полной мере использовать свой творческий потенциал. В ходе мозгового штурма все ограничения убираются, и потенциал может быть использован в полной мере.
- ⦿ Это метод, при котором принимается любой ответ обучающегося на заданный вопрос. Важно не давать оценку высказываемым точкам зрения сразу, а принимать все и записывать мнение каждого на доске или листе бумаги. Участники должны знать, что от них не требуется обоснований или объяснений ответов. «Мозговой штурм» – это простой способ генерирования идей для разрешения проблемы. Во время мозгового штурма участники свободно обмениваются идеями по мере их возникновения, таким образом, что каждый может развивать чужие идеи.

меню

Проблемная лекция

- Проблемная лекция – лекция, опирающаяся на логику последовательно моделируемых проблемных ситуаций путем постановки проблемных вопросов или предъявления проблемных задач. Проблемная ситуация - это сложная противоречивая обстановка, создаваемая на занятиях путем постановки проблемных вопросов (вводных), требующая активной познавательной деятельности обучаемых для её правильной оценки и разрешения.
- На лекции проблемного характера студенты находятся в постоянном процессе «помышления», «содействия» с преподавателем и в конечном итоге «соавторами» в решении проблемных задач.

меню

Презентации с использованием различных вспомогательных средств с обсуждением

- К интерактивным методам относятся презентации с использованием различных вспомогательных средств: доски, книг, видео, слайдов, компьютеров и т.п. Интерактивность обеспечивается процессом последующего обсуждения.

меню

Просмотр и обсуждение видеофильмов

- ⦿ На занятиях можно использовать как художественные, так и документальные видеофильмы, фрагменты из них, а также видеоролики и видеосюжеты.

меню

Лекция-«пресс-конференция»

- ⦿ Субъектом интервью может выступать как лектор, так и студенты, подготовившие информацию по заданной теме.
- ⦿ Методика проведения такой лекции предусматривает, что лектор, назвав тему лекции, предлагает обучаемым письменно за 2–3 мин. задать ему вопросы по данной теме. Затем в течение 3–5 мин он систематизирует вопросы по их содержанию и начинает читать лекцию. Обязательным условием является ответ на все вопросы и итоговая оценка типов вопросов как отражение знаний и интересов обучающихся.
- ⦿ Ученики имеют право задавать также устные вопросы в процессе лекции. Структура лекции должна быть не вопросно-ответной, а представлять собой единое целое, т. е. связное, логичное изложение проблемы.

[пример](#)

[меню](#)

Обратная связь

- ⦿ Актуализация полученных на лекции знаний путем выяснения реакции участников на обсуждаемые темы. Это помогает преподавателям умело оценить эту обратную связь и внести соответствующие коррективы в методику занятий.
- ⦿ Визуализация лекции учит студентов преобразовывать устную и письменную информацию - в визуальную форму, систематизируя и выделяя при этом наиболее существенные элементы содержания.

пример

меню

Лекция с запланированными ошибками

- Лекция строится следующим образом. После объявления темы неожиданно для учеников лектор предупреждает о том, что в ней будет сделано определенное количество ошибок различного типа: содержательные, методические, поведенческие и др. Лектор должен иметь перечень ошибок на бумаге, чтобы предъявить его в конце лекции. Количество ошибок зависит от характера лекции, подготовленности слушателей по данной теме.
- Обучаемые должны перечислить в конце лекции ошибки и дать правильное решение проблемы. Для этого оставляется 10–15 мин времени.
- Студенты могут находить как задуманные ошибки (преподавателем проводится сверка со списком таких ошибок), так ошибки, которые были невольно допущены преподавателем, особенно речевые и поведенческие.

меню

Разминка

- ◎ Разминка способствует развитию коммуникативных навыков (общению). Она должна быть уместна по содержанию, форме деятельности и продолжительности. Вопросы для разминки не должны быть ориентированы на прямой ответ, а предполагают логическую цепочку из полученных знаний, т.е. конструирование нового знания.

пример

меню

Дискуссия

- Дискуссия – одна из важнейших форм коммуникации, плодотворный метод решения спорных вопросов и вместе с тем своеобразный способ познания. Дискуссия предусматривает обсуждение какого-либо вопроса или группы связанных вопросов компетентными лицами с намерением достичь взаимоприемлемого решения. Дискуссия является разновидностью спора, близка к полемике, и представляет собой серию утверждений, по очереди высказываемых участниками.

[пример](#)

[меню](#)

Кейс-метод

- Метод анализа конкретных ситуаций – это техника обучения, использующая описание реальных ситуаций и решения ситуационных задач: стандартных, критических, экстремальных. Метод способствует активизации обучающихся, стимулированию их успеха, подчеркиванию достижений участников. Обучающихся просят проанализировать конкретную ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные варианты решения и выбрать лучший из них.

пример

меню

Коллективные решения творческих задач

- ⦿ Под *творческими заданиями* понимаются такие учебные задания, которые требуют от обучающихся не простого воспроизводства информации, а творчества, поскольку задания содержат больший или меньший элемент неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов.

пример

меню

Работа в малых группах

- ⦿ Работа в малых группах – это одна из самых популярных стратегий, так как она дает всем обучающимся возможность участвовать в работе, практиковать навыки сотрудничества, межличностного общения (в частности, умение активно слушать, вырабатывать общее мнение, разрешать возникающие разногласия).

пример

меню

Моделирование производственных процессов и ситуаций

- Метод «Моделирование производственных процессов и ситуаций» предусматривает имитацию реальных условий, конкретных специфических операций, моделирование соответствующего рабочего процесса, создание интерактивной модели и др.

пример

меню

Ролевая игра

- Ролевая игра – это разыгрывание участниками группы сценки с заранее распределенными ролями в интересах овладения определенной поведенческой или эмоциональной стороной жизненных ситуаций.
- Деловая игра – это метод, предполагающий создание нескольких команд, которые соревнуются друг с другом в решении той или иной задачи. Деловая игра требует не только знаний и навыков, но и умения работать в команде, находить выход из неординарных ситуаций и т.д.
- Цель деловой игры – проявить имеющиеся знания, показать умение самостоятельно (автономно) или в кооперации (в команде) пользоваться ими, получить навыки уяснения комплексных проблем и выработки подходов к их решению. Деловая игра должна содержать игровую и учебные задачи. Игровая задача – выполнение играющим определенной профессиональной деятельности. Учебная задача – овладение знаниями и умениями.
- Деловая игра предполагает наличие определенного сценария, правил работы и вводной информации, определяющей содержание игры.

пример

меню

Тренинг

- Тренинг – это процесс получения навыков и умений в какой-либо области посредством выполнения последовательных заданий, действий или игр, направленных на достижение наработки и развития требуемого навыка.
- Под ним понимается интенсивная кратковременная (2 часа) форма обучения в составе группы (10-12 чел.), направленная на усвоение теоретического материала и его закрепление, а также формирование умений профессиональной деятельности. В учебных тренингах обычно широко используются методы деловых, ролевых и имитационных игр, упражнений, творческих заданий, диалогов, «мозговых штурмов», разбора конкретных ситуаций и групповые дискуссии.

МЕНЮ

Метод проектов

- В основе метода проектов лежит развитие познавательных навыков студентов, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления. Для него характерны следующие приемы: определение источников информации; способов ее сбора и анализа, а также установление способа представления результатов (формы отчета). Устанавливаются процедура и критерии оценки результата и процесса разработки проекта, обязательное распределение заданий и обязанностей между членами команды.
- Метод проектов всегда ориентирован на самостоятельную деятельность обучающихся - индивидуальную, парную, групповую, которую они выполняют в течение определенного отрезка времени. С другой стороны метод проектов – это совместная деятельность преподавателя и студента, направленная на поиск решения возникшей проблемы. Метод проектов всегда предполагает решение какой-то проблемы.
- Проекты подразделяются на: научные, обучающие, сервисные, социальные, творческие, рекламно-презентационные.

МЕНЮ

Метод обучения в парах (спарринг-партнерство)

- ◎ Спарринг – в боксе тренировочный бой с целью всесторонней подготовки к соревнованиям. Спарринг-партнёр – соперник в различных тренировочных состязаниях. Соответственно, спарринг-партнерство как форма организации во внеаудиторной самостоятельной работе представляет собой разновидность парной работы, в которой обучающиеся, исполняя роль соперников в состязании, выполняют задания по заранее заданному педагогом алгоритму.

МЕНЮ

Лекция-дискуссия

- ◎ Лекция-беседа, или «диалог с аудиторией» – наиболее распространенная и сравнительно простая форма активного вовлечения учащихся в учебный процесс. В ходе лекции преподаватель задает вопросы, которые предназначены для выяснения мнений и уровня осведомленности учащихся по рассматриваемой проблеме. Ученики отвечают с мест.
- ◎ Лекция-дискуссия отличается тем, что преподаватель не только использует ответы учеников на поставленные вопросы, но и организует свободный обмен мнениями в интервалах между логическими разделами. Это оживляет процесс обучения, активизирует познавательную деятельность аудитории, позволяет преподавателю управлять коллективным мнением группы и использовать его в целях убеждения.

меню

Лекция с разбором конкретных ситуаций

- ◎ По форме - это лекция-дискуссия, но на обсуждение преподаватель выносит не вопросы, а конкретную ситуацию. Как правило, ситуация представляется устно или в очень короткой видеозаписи, кадре диафильма, поэтому ее изложение должно быть кратким, но содержащим достаточную информацию для его последующего обсуждения.
- ◎ Это так называемые микроситуации. Чтобы сосредоточить внимание, ситуации подбираются достаточно характерные и, как правило, острые. Студенты анализируют и обсуждают их всей аудиторией.

МЕНЮ

Лекция вдвоем

- ⦿ В лекции такой формы учебный материал проблемного содержания дается студентам в живом диалогическом общении двух преподавателей между собой. 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.).
- ⦿ Основная задача, стоящая перед преподавателями, чтобы диалог демонстрировал культуру совместного поиска решения обсуждаемой проблемы, с привлечением в общение студентов, которые задают вопросы, высказывают свою позицию, формируют свое отношение к обсуждаемому материалу лекции, показывают свой эмоциональный отклик на происходящее.

меню

- Пара – идеальная форма для сотрудничества и взаимопомощи. В паре ученики могут друг друга проверить, закрепить новый материал, повторить пройденное на уроке; взаимопроверка, например, знания исторических дат (устный опрос или письменный), затем учащиеся оценивают друг друга;

назад

- Создание ситуации выбора, диспут или дебаты: по теме «Внешняя и внутренняя политика Ивана Грозного» можно устроить диспут или дебаты по проблеме «Иван IV – фигура в истории России положительная или отрицательная» или «Иван Грозный – тиран или...» какой точке зрения вы отдаете предпочтение? Почему?;
- Дебаты: одна команда высказывает свое мнение о путях решения проблемы, другая команда приводит доводы в противовес сказанному ранее,

Темы дебатов по обществознанию: «Подростки должны нести такую же ответственность за преступления, как и взрослые», «Обучение в школе следует продлить», «Права и обязанности человека».

- Формулируются проблемно-познавательные, логические задания:
- например, по теме «Куликовская битва»: «Почему 250 лет Русь платила дань Орде. Все попытки освободиться терпели неудачу. Чем же объяснить успех русских войск в 1380 году?», познавательные задачи могут способствовать становлению различных мыслительных умений:
- - Что бы случилось, если бы?
- - Что ты имеешь в виду?
- - Что было бы, если не ...

назад

- Беседа исторического лица: по теме "Москва - центр борьбы с ордынским владычеством. Куликовская битва" происходит беседа великого князя Дмитрия Ивановича с современными репортёрами, в основе которой лежит текст. Перед работой с текстом перед учащимися ставится задача - восстановить, добыть информацию, выстроить в схему, дать осмысленные ответы на предложенные вопросы.
- Также учащимся предлагается инсценировать интервью с исторической личностью, это могут быть Иван Грозный, Петр I, А.Суворов, Степан Разин и др. Задание выполняют два человека, из которых один – исторический герой, а другой – журналист.

назад

- ⦿ «Метод Дельфи» позволяет учесть независимое мнение всех участников группы экспертов по обсуждаемому вопросу путем последовательного объединения идей, выводов и предложений и прийти к согласию. Метод основан на многократных анонимных групповых интервью.
- ⦿ На занятии преподаватель делит группу студентов на две подгруппы: так называемые «рабочую группу» для сбора и обобщения мнений экспертов, и экспертную группу, которая состоит «специалистов», владеющих вопросами по обсуждаемой теме. Далее следует подготовить анкету, указав в ней поставленную проблему, уточняющие вопросы. Формулировки должны быть четкими и однозначно трактуемыми, предполагать однозначные ответы. Затем провести опрос экспертов в соответствии с методикой, предполагающей при необходимости повторение процедуры. Полученные ответы служат основой для формулирования вопросов для следующего этапа. И, наконец, обобщить экспертные заключения и выдать рекомендации по поставленной проблеме.
- ⦿ **Метод дневников.** Суть этого метода заключается в том, что в академической группе каждый студент в течение, скажем, недели вписывает возникающие по обсуждаемой проблеме наблюдения, идеи в свой блокнот, тетрадь (электронные носители и т.д.) с их последующим коллективным обсуждением.

НАЗАД

- На уроках обществознания, например, при изучении темы «Деятельность человека» провожу игру «Три судьбы» (трое желающих учеников выходят за дверь, в это время они выбирают себе судьбу «человека - лентяя», «труженика» и «карьериста», а класс готовит вопросы для разговора во время беседы с этими уважаемыми пожилыми гостями в классе; трое участников заходят в класс, представляются, но не называют своей линии жизни или судьбы, ребята, задавая им отвлеченные вопросы, узнают, кто из них кто, у кого какая судьба сложилась), далее обсуждение вопроса «Чья судьба интересней? Какая линия жизни для вас ближе?»
- Если тема ролевой игры охватывает масштабы общественных проблем, то участники делятся по желанию на несколько частей («партий»), имитируя (разыгрывая) тем самым реальное разделение населения России на общественные группы, а также на представляющие их интересы политические и социальные силы и учреждения.

НАЗАД

- ◎ Баскет-метод (разбор корреспонденции, деловых бумаг) - метод обучения, который предполагает выполнение студентами роли сотрудников, которым нужно разобрать накопившиеся запросы, письма, служебные записки, отчеты, факсы и пр. и по каждому принять решение. Он основан на работе с документами и бумагами, относящимися к повседневной деятельности какого-либо учреждения (фирмы, офиса и т.д.). В начале занятия преподаватель каждому студенту описывает роль, которую тот должен сыграть, а именно: сферу ответственности, должностную инструкцию, общий контекст и пр. Затем студентам предоставляют материалы, по каждому из которых они должны принять решение в течение определенного срока: ответить или проигнорировать, что именно, как и в каком порядке ответить. В заключении занятия преподаватель проводит завершающую беседу со студентами, анализируя правильность решения поставленных перед ними задач.
- ◎ После изучения темы «Виды и формы бизнеса» очень интересно и полезно проходит проектная работа «Мой (или наш) бизнес план» (групповая или индивидуальная работа по составлению и презентации бизнес проекта).
- ◎

[Назад](#)

- ◎ «Минута разминки»: урок начинается с разминки, готовят ее ученики по очереди. Формы могут быть разные: **блиц-опрос**, **«хронологический диктант»**, **кроссворд** и др.
- ◎ **«Огонь по стоящим»** - вопросы задаются стоящим у доски нескольким ученикам.
- ◎ При проверке самостоятельного поиска новой информации, изучения нового материала (небольшого пункта параграфа), при проверке домашнего задания используется прием «горячий стул», когда ученики, читая материал, готовят 2-3 вопроса, пожелавший ученик садится на **«горячий» стул** перед классом, отвечает на вопросы одноклассников, затем ученики его оценивают, он выбирает самый интересный для него вопрос - при этом снимаются монотонность и однообразие устных опросов (учебный диалог привлекает внимание, заставляет включиться в работу).
- ◎ Проверка усвоенного учеником материала (изучения новой темы, домашнего чтения) может быть организована в форме игры **«Хочу спросить»** или **«Перестрелка вопросами»**: ученик задает любому из класса свой вопрос со словами «хочу спросить (кого-то)», если он правильно отвечает, то вопрос задает он, ученик, не давший правильного ответа, выбывает из игры, игра детям очень нравится, полезна при проверке домашнего чтения;

НАЗАД

Пример

- Урок – экскурсия: при изучении темы «Местное самоуправление» можно организовать экскурсию в местную администрацию, где учащиеся встретятся с заместителем главы городского поселения, предварительно учащимся дается задание узнать, что такое местное самоуправление, какова структура органов местного самоуправления и их функции, что положительного и отрицательного в работе органов местного самоуправления

назад

- ⦿ Вопросы задаются и в начале, и в конце изложения каждого логического раздела лекции. Первый – для того, чтобы узнать, насколько студенты осведомлены по излагаемой проблеме. Второй - для контроля качества усвоения материала.
- ⦿ Если аудитория в целом правильно отвечает на вводный вопрос, преподаватель излагает материал тезисно и переходит к следующему разделу лекции. Если же число правильных ответов ниже желаемого уровня, преподаватель читает подготовленную лекцию, в конце смыслового раздела задает новый (контрольный) вопрос. При неудовлетворительных результатах контрольного опроса преподаватель возвращается к уже прочитанному разделу, изменив при этом методику подачи материала.

НАЗАД

- Для участия в данном семинаре приглашаются специалисты-ученые, деятели искусства, представители общественных организаций, государственных органов и т.п. В процессе коллективной работы вместе с руководителем семинара и приглашенными специалистами студенты обмениваются информацией, усваивают новые знания, учатся спорить, убеждать, анализировать. Такие семинары демонстрируют демократичность, активный характер обсуждения вопросов, побудительность к самостоятельному творческому мышлению.
- Как правило, круглый стол начинается с выступления преподавателя, затем сообщения делают участники семинара (одно-два выступления по 10-12 мин.). После этого специалисты отвечают на вопросы, которые преподаватель получил в процессе подготовки круглого стола и/или во время его. В ходе обсуждения этих вопросов студенты вступают в диалог с приглашенными специалистами, выражают свое отношение к рассматриваемым проблемам. Специалисты также получают возможность представить свою точку зрения на указанную проблему. Завершается круглый стол подведением итогов преподавателем. Он анализирует глубину раскрытия проблем и актуальность вопросов, поставленных на семинаре, организацию, методику, степень участия студентов в обсуждении, благодарит гостей.

МЕНЮ

- В настоящее время существует две классических школы кейс-стади: Гарвардская и Манчестерская (американская и западноевропейская). Их принципиальное отличие в следующем:
- американские кейсы больше по объему (20-25 страниц текста, плюс 8-10 страниц иллюстраций). Гарвардские кейсы предполагают поиск обучающимися единственно верного решения.
- в Западной Европе кейсы как минимум в 1,5-2 раза короче. В Манчестерской школе предполагается многовариантность: здесь не должно быть одного правильного решения.
- С точки зрения получаемого результата ситуации кейсы можно разделить на проблемные и проектные. В проблемных ситуациях результатом является определение и формулирование основной проблемы, и всегда присутствует оценка сложности решения. Для проектных ситуаций в качестве результата выступает программа действий по преодолению обнаруженных проблем.
- Различают три типа кейсов:
 - практические кейсы, отражающие реальные жизненные ситуации;
 - обучающие кейсы, основной задачей которых выступает обучение;
 - научно-исследовательские кейсы, ориентированные на осуществление исследовательской деятельности.

НАЗАД