

**Новые образовательные
технологии: активные и
интерактивные формы
обучения**

«интерактивный» происходит от
английского **«interact»**
(**«inter»** — **«взаимный»**, **«act»** —
«действовать»)

Шаг 6:

Определить для каждой дисциплины образовательные технологии, сформировать РПД для каждого модуля, спроектировать СРС, создать фонды оценочных средств

раздел VII. Требования к условиям реализации основных образовательных программ. (ФГОС)

- **7.1.3 Реализация компетентностного подхода** должна предусматривать широкое **использование** в учебном процессе **активных и интерактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбор конкретных ситуаций, психологические и иные тренинги)** в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся. В рамках учебных курсов должны быть предусмотрены встречи с представителями российских и зарубежных компаний, государственных и общественных организаций, мастер-классы экспертов и специалистов.

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, определяется главной целью (миссией) программы, особенностью контингента обучающихся и содержанием конкретных дисциплин, и в целом в учебном процессе они должны составлять **не менее 20% аудиторных занятий**. Занятия лекционного типа для соответствующих групп студентов не могут составлять более **50% аудиторных занятий**.

«Скажите мне – я забуду,
Покажите мне – я
запомню,
Вовлеките меня – я
пойму»

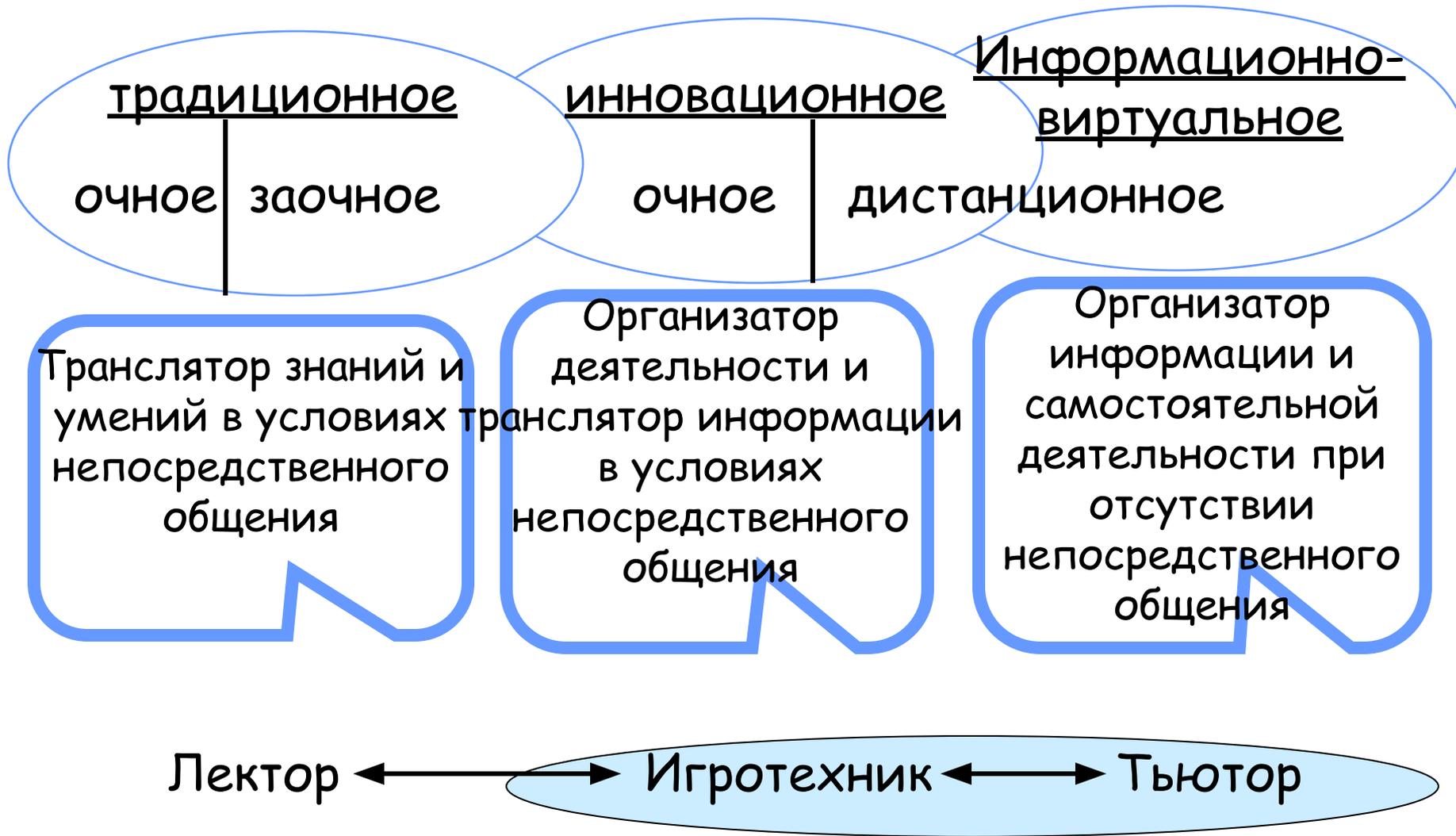
Китайская пословица

В педагогике различают несколько моделей обучения:

- 1) пассивная - обучаемый выступает в роли "объекта" обучения (слушает и смотрит);
- 2) активная - обучаемый выступает "субъектом" обучения (самостоятельная работа, творческие задания);
- 3) интерактивная – взаимодействие.
(моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем).

Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи. Из объекта воздействия студент становится субъектом взаимодействия, он сам активно участвует в процессе обучения, следуя своим индивидуальным маршрутом.

Динамика компетентности педагогического менеджера



Увеличение **разнообразия** используемых **образовательных технологий** – необходимое условие и одновременно следствие проектирования и, главное, реализации компетентностно-ориентированных ООП

Компетенция

**Образовательная
технология**

Мы говорим

Подразумеваем

Интерактивные методы могут применяться при организации следующей работы со студентами:

- организация тематических занятий;
- организация временных творческих коллективов при работе над учебным проектом;
- формирование портфолио студента
- организация дискуссий и обсуждений спорных вопросов, возникших в коллективе
- для создания образовательных ресурсов:
 - кафедральных образовательных архивов (курсов лекций, тренинговых материалов, дипломных работ, творческих работ, аудио и видеоматериалов и др.);
 - тематических библиографий.

Для решения воспитательных
и учебных задач могут быть использованы
следующие интерактивные формы:

- Интерактивная экскурсия
- Использование кейс-технологий
- Проведение видеоконференций
- Круглый стол
- Мозговой штурм
- Дебаты
- Фокус-группа
- Деловые и ролевые игры
- case-study (анализ конкретных, практических ситуаций)
- учебные групповые дискуссии
- тренинги.

Принципы работы на интерактивном занятии:

- Занятие – не лекция, а общая работа.
- Суммарный опыт группы больше опыта тренера.
- Все участники равны независимо от возраста, социального статуса, опыта, места работы.
- Каждый участник имеет право на собственное мнение по любому вопросу.
- Нет места прямой критике личности (подвергнуться критике может только идея).
- Все сказанное на занятии – не руководство к действию, а информация к размышлению.

Классификация интерактивных технологий обучения

Обучающие технологии	Достоинства	Ограничения
1. Лекция – устная или с применением современных технических средств, презентация и.т.д.	Незаменима при передаче сравнительно большого объема информации в структурированной форме.	Отсутствие обратных связей
2. Семинар – коллективное обсуждение определенной проблемы или темы учебного плана дисциплины в различных формах	активизации восприятия информации путем взаимодействия преподавателя и обучающегося	Ограничения по продолжительности, количеству участников, их подготовленности

Классификация интерактивных технологий обучения

Обучающие технологии	Достоинства	Ограничения
<p>2.1. Имитационная игра – модель среды обитания, определяющая поведение людей и механизмы их действий в экстремальных ситуациях («Конфликт», «Ко-раблекрушение», «Робинзон» и др.)</p>	<p>Позволяет получить навыки адаптации к новой среде</p>	<p>Преподаватель, не владеющий коммуникативной компетентностью, не научит новому опыту</p>
<p>2.2. Деловая игра – модель взаимодействия обучающихся в процессе достижения целей, имитирующих решение комплексных экономических и социальных задач в конкретной ситуации</p>	<p>Позволяет овладеть системой навыков, умений конкретной профессии, моделями поведения и социально-психологических отношений в реальной производственной ситуации.</p>	<p>Не всегда разработан механизм познавательной и мыслительной деятельности участников, что провоцирует преподавателя использовать только свой опыт и интуицию (не всегда результативно)</p>

Классификация интерактивных технологий обучения

Обучающие технологии	Достоинства	Ограничения
2.3. Ролевая игра – метод проигрывания ролей (инсценировки)	Собственные переживания запоминаются ярко и сохраняются в течение долгого времени	Игра содержит долю риска и приносит результат только тогда, когда группа готова в нее включиться. Не всегда удастся воспроизвести реальную жизненную ситуацию
2.4. Ситуационный анализ (разбор конкретных ситуаций, кейс-стади, инцидент, баскет-метод)	Дает возможность изучить сложные или эмоционально значимые вопросы в безопасной обстановке, а не в реальной жизни с ее угрозами, риском, тревогой о неприятных последствиях в случае неправильного решения	При столкновении с реальной проблемой у обучающегося вряд ли окажутся в распоряжении такое же время, знания и безопасные лабораторные условия, чтобы справиться с ней

Классификация интерактивных технологий обучения

Обучающие технологии	Достоинства	Ограничения
2.5. Эвристические технологии генерирования идей: «мозговой штурм», синектика, ассоциации (метафоры)	Осуществляется генерирование идей всеми участниками процесса, активизируются интуиция и воображение, происходит выход за пределы стандартного мышления	Неумелое руководство со стороны преподавателя может привести к уходу от реальной проблемы, потере времени, слабому синергетическому результату и др.
2.6. Тренинг – активное овладение и развитие знаний, умений и навыков	Позволяет за короткий промежуток времени овладеть практическими эффективными умениями и навыками	Направлен на овладение только узкоспециализированным и навыками без усвоения общих моделей и методов работы

Алгоритм проведения интерактивного занятия.

- 1. Подготовка занятия;**
- 2. Вступление;**
- 3. Основная часть;**
- 4. Выводы (рефлексия).**

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

КАК ?

Организационный аспект

ДЛЯ
ЧЕГО ?

Духовный аспект

Развитие
личности и
профессиональ
ной
компетентност
и

Модерация –

это организация обсуждения вопроса или проблемы, которая дает возможность всем участникам принять общие решения как свои собственные.

Метод модерации

ТЕМА:

«Навыки трудоустройства, которыми должен обладать выпускник»

Метод модерации

Цель:

- практическое применение метода;
- определить навыки, необходимые для трудоустройства;
- определить мероприятия по развитию ЭТИХ НАВЫКОВ

Участниками являются:

- 1 группа работодатели
- 2 группа студенты
- 3 группа преподаватели
- 4 группа родители

Этапы процесса модерации:

1 этап

**знакомство с целью установления свободной
и доверительной атмосферы**



2 этап

**определение и формулировка проблемы
или темы обсуждения**



3 этап

**обсуждение темы в малых группах и общая
презентация результатов**



4 этап

**обобщение и конкретизация результатов
работы**



5 этап

подведение итогов работы и обмен впечатлениями

Модератор соблюдает следующие правила:

- отодвигать собственное мнение и собственные цели
- не оценивать чужие мысли, высказывания и поведение других
- активизировать группу, задать тему и настраивать группу на эту тему, задавая вопросы (но, при этом, не высказывая предвзятые решения или утверждения)
- принимать все высказывания группы как сигналы, которые помогают ему понимать коммуникативные процессы в группе
- пытаться пояснить участвующим их собственное поведение, чтобы было возможно увидеть и устранить конфликты
- управлять процессом, но не вмешиваться в содержание обсуждения

«Правила игры» для модерации

Правило 1: Краткие высказывания

Правило 2: Не разрешать говорить
одновременно

Правило 3: Визуализировать главные мысли

Правило 4: Все обсуждения ведутся
письменно

Правило 5: Применять так называемые
конфликтные знаки «молния»

Кейс это учебный материал, в котором словесно в письменной форме или техническими средствами обучения (через видео или DVD) представлена ситуация, содержащая личные, социальные, экономические проблемы

Ситуация это соответствующая реальности совокупность взаимосвязанных факторов и явлений, размышлений и надежд персонажей, характеризующая определенный период или событие и требующая разрешения путем анализа и принятия решения.

Метод анализа конкретной ситуации педагогическая технология, основанная на моделировании ситуации или использовании реальной ситуации, в целях анализа данного случая, выявления проблем, поиска альтернативных решений и принятия оптимального решения и принятия оптимального решения проблем.

В обобщенном алгоритме работы с кейсом выделяются 6 ступеней:

1 ступень– введение в проблему

2 ступень– сбор информации

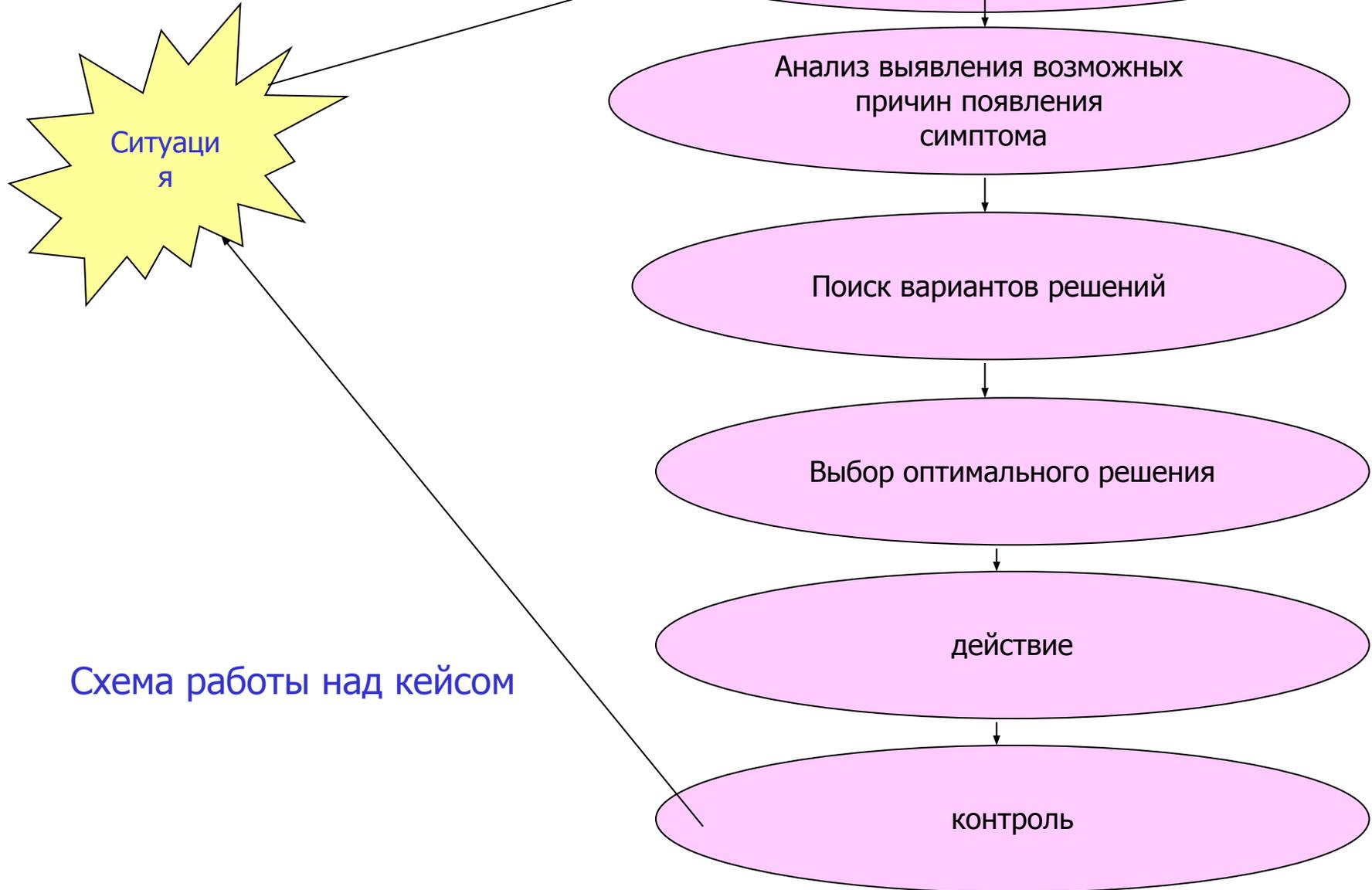
3 ступень– рассмотрение альтернатив

4 ступень– принятие решения

5 ступень– презентация решения

6 ступень– сравнительный анализ

СИМПТОМЫ



Ситуация

Выявление истинной причины

Анализ выявления возможных причин появления симптома

Поиск вариантов решений

Выбор оптимального решения

действие

контроль

Схема работы над кейсом

Вывод:

1. Интерактивные и активные формы становятся реалиями времени, но не должны поглощать другие формы;
2. Интерактивные и активные формы должны быть отражены в УМКД в виде пояснительной записки или методической рекомендации.
3. Необходима трансляция педагогического опыта по применению интерактивные и активные формы обучения.

БЛАГОДАРЮ ЗА ВНИМАНИЕ!