



САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ЭКОНОМИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

**«Ведущие образовательные стратегии в  
теории и практике современного образования»**

Докладчик:  
Юргенсон Ольга Александровна

Преподаватель:  
д.п.н., профессор Пашковская И.Н.

06 февраля 2017 года

Внедрение новых ФГОС ВПО предполагает определенную смену образовательной парадигмы → компетентностный подход.

Компетентностный подход → инновационный тип образования  
↓  
он призван не отменять, а органично соединять в себе различные подходы к образованию: знаниевого, деятельностного, культурологического (культуротворческого), личностно-ориентированного.

В рамках каждого из этих подходов выработывалось свое видение личности обучающегося и предлагался преобладающий способ ее формирования (модель обучения) – с присущими ему педагогическими технологиями.

**Модель обучения** – это преобладающий способ деятельности учащихся, организованный педагогом.

Модель обучения возникала на основе наиболее значимых философско-психологических теорий



- **бихевиоризм** (теория обусловленного научения) → модель программированного обучения (ведущий вид деятельности - репродуктивное обучение: учащийся повторяет услышанное и получает оценку – как стимул за предъявленную реакцию). Эта модель составляла основу традиционного обучения
- **Конструктивизм** (когнитивизм) → когнитивное обучение (развитие мышления, интеллекта на основе многообразных ассоциативных связей, включения понятия в новые ассоциативные ряды) проблемное обучение (поиск решения на основе некоего противоречия) →
- **Теория деятельности** → модель контекстного обучения (освоения знания в деятельности). Ведущий вид деятельности – развивающее обучение (знание и его «преломление» в поступке, действии, на основании чего формируются умения и навыки).
- **Экзистенциально-гуманистический подход** → личностно-ориентированное обучение. Главный принцип обучения - диалог как взаимообмен и взаимопроникновение различных культурных ценностей, позиций, сознаний.



На основании ведущих идей формировались не только ведущие модели обучения, но и образовательные стратегии, их методы и педагогические технологии

этимология понятия стратегия: в переводе с др.греческого – искусство полководца) → представляется как некий общий, не детализированный план какой-либо деятельности (в нашем случае – образовательной), способ достижения сложной цели.

При этом стратегия обучения, в отличие от технологии, определяет лишь основные рамки, в которых будет выстроен процесс обучения.

таким образом



понятие стратегия обучения значительно шире понятия образовательная технология.

Поскольку первая отвечает на вопрос «Что мы делаем, чтобы достичь тех или иных целей обучения?»

а вторая – «Как мы будем действовать, чтобы эффективно достичь целей обучения?».

# **образовательная стратегия**

— качественно определенное содержание процесса взаимодействия обучающего и обучаемых, касающееся правил, средств, форм деятельности, а также позиций участников взаимодействия

*По мнению П. Бурдые, «образовательные стратегии, представляют собой очень долгосрочные инвестиции, не обязательно воспринимающиеся как таковые и не сводящиеся, как полагает экономика “человеческого капитала”, к экономическому или денежному измерению. В действительности, они, прежде всего, направлены на производство социальных агентов, достойных и способных наследовать свойства группы*



(от др.-греч. τέχνη — искусство, мастерство, умение; λόγος — слово, учение) —

специальный набор форм, методов, способов, приёмов обучения и воспитательных средств, системно используемых в образовательном процессе на основе декларируемых психолого-педагогических установок, приводящий всегда к достижению прогнозируемого образовательного результата с допустимой нормой отклонения.

В зарубежной литературе имеются следующие близкие термины:

- technology in education - технологии в образовании
- technology of education - технологии образования
- educational technology - педагогические технологии.

В российской педагогической энциклопедии **«педагогическая технология»** трактуется как *«совокупность средств и методов воспроизведения теоретически обоснованных процессов обучения и воспитания, позволяющих успешно реализовать поставленные образовательные цели»*.



## Педагогическая технология - совокупность психолого-

педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса (Б.Т.Лихачев)

- **Педагогическая технология** - это содержательная **техника** реализации учебного процесса (В.П.Беспалько)

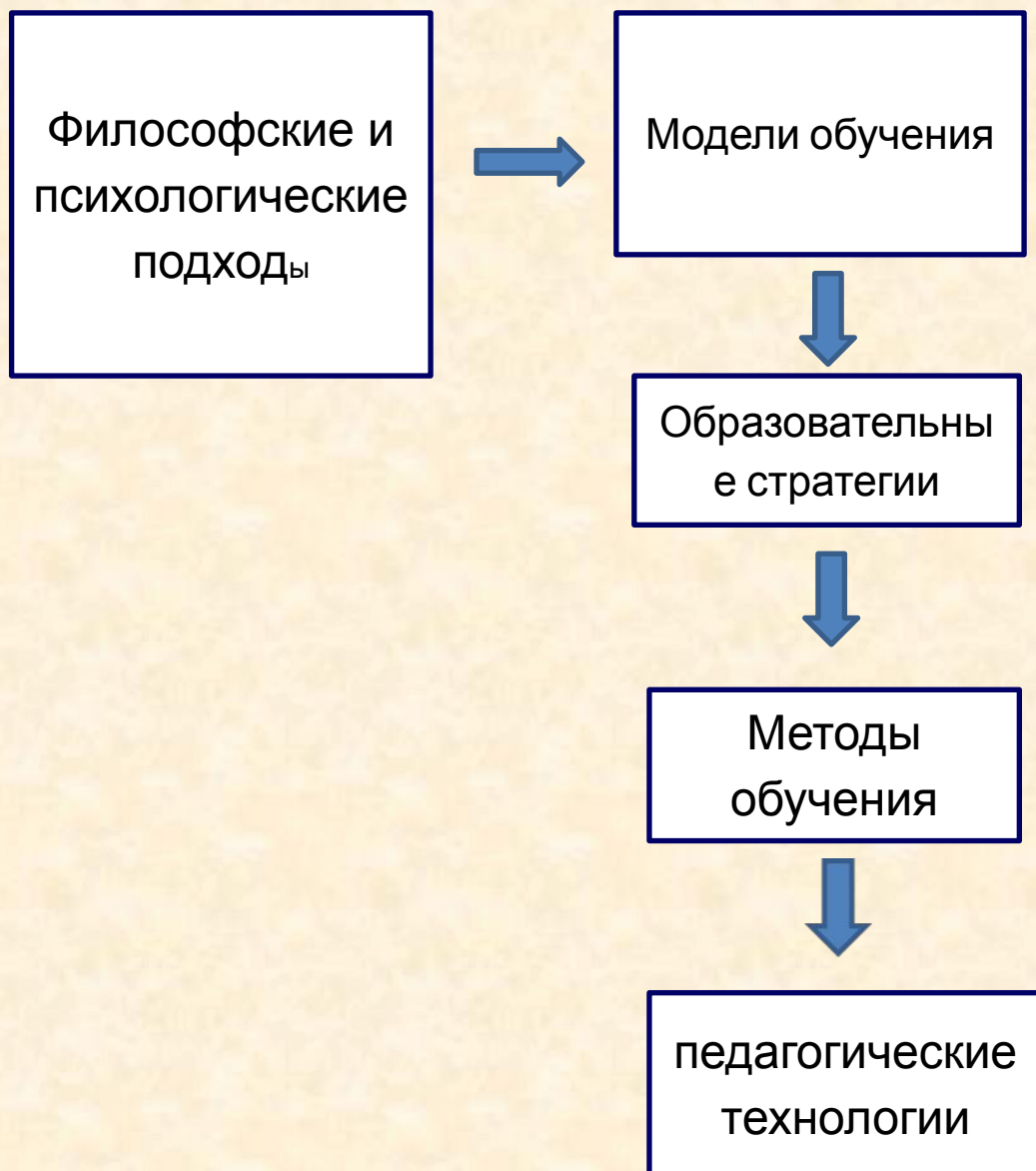
**Педагогическая технология** - это **системный метод** создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования (ЮНЕСКО).



**педагогическая технология** может функционировать

- в качестве науки, исследующей наиболее рациональные пути обучения и воспитания (научный аспект)
- в качестве системы способов, принципов и регуляторов, применяемых в обучении и воспитании (процессуально-описательный аспект)
- в качестве реального процесса обучения и воспитания (процессуально-действенный аспект). Что в наиболее общем виде и отражает технологический процесс к обучению.

Т.о. **педагогическая технология** - технологическая интерпретация идеи (концепции); средство перевода конкретной теории, идеи, принципа на язык практических действий педагога и учащихся.







В теории и практике образования можно выделить три ведущие образовательные стратегии:

### ***информирующую***

– отбор и трансляцию информации, на основе которой формируются знания

### ***проблемную (дискуссионную), (поисковую)***

– актуализация знаний (и прошлого опыта) на основе проблемы, содержащей в себе противоречие, неоднозначность. Благодаря этому формируется новый опыт

***игровую (социально-ролевою)*** -проигрывание знания в предлагаемой ситуации, «перевод» знания в поступок



Сегодня возрастает актуальность **активных (интерактивных) методов обучения** в связи с требованиями работодателей:

большое значение в организациях придается командной работе, и эти методы формируют умения работать в команде.

**Активное (интерактивное) обучение** направлено на развитие всех сторон личности обучающегося: когнитивной, эмоциональной, поведенческой



три образовательные стратегии

За последнее десятилетие в педагогической науке все более часто используется термин «интерактивные методы обучения» (или ***«интерактивное обучение»***).

Интерактивные стратегии предполагают, что активность обучающегося в ее многообразных формах непосредственно и опосредственно способствует развитию его личности, а предметное содержание, вокруг которого выстраиваются интеракции, работает на профессионализацию его сознания.



В одной китайской притче говорится:

*«Скажи мне – и я забуду; покажи мне – и я запомню; дай сделать – и я пойму».*

В этих словах находит свое отражение суть интерактивного обучения.

- Использование интерактивных стратегий обучения предусматривает моделирование профессиональных ситуаций, совместное решение поставленных проблем
  
- Эффективность интерактивных стратегий обучения в высшем педагогическом образовании определяется такими психологическими механизмами, как:
  - групповая идентификация
  - групповая поддержка
  - усиление интеллектуальной активности
  - изменение привычного социального статуса и внутренней позиции обучающихся в условиях сложной групповой динамики.

К активным (интерактивным) методам обучения относятся:

**В рамках информирующей стратегии:**

- Лекция с элементами эвристической беседы;
- Лекция- дискуссия;
- Лекция с обратной связью;
- Лекция-консультация

**В рамках проблемно-дискуссионной стратегии:**

- Дискуссия (дебаты);
- Модерация (с ее техниками: синектики, мозгового штурма, смыслового поля, mind-mapping, горячего стула, точечных вопросов и др.);

**В рамках игровой стратегии:**

- ролевая (деловая, имитационно-моделирующая) игра;
- презентация;
- социально-психологический тренинг;
- кейс-ситуации;
- мастер-класс.

**Лекция** - классический метод образования в вузе, основной метод информирующей стратегии.

Типы общения лектора и аудитории по характеру взаимоотношений:

- **диктатор, или Монблан**, – лектор царит над аудиторией, студенты – безликая масса;
- **китайская стена** – возможны некоторые отвлечения лектора от текста;
- **локатор** – избирательное реагирование лектора на лидеров аудитории или отстающих;
- **тетерев**– лектор не может оторваться от текста , слышит только самого себя ;
- **Гамлет** (гиперрефлексивная модель) – лектор болезненно озабочен тем, как он воспринимается аудиторией, и идет ради поддержания своей популярности на все;
- **робот** – в лекции отшлифованы текст и методика , отработаны мимика и жесты , но лектору безразлично все , что происходит в сфере деятельности, в рамках которой он преподает, а тем более в аудитории;
- **Нарцисс** (гуру) – от такого преподавателя исходят вопросы и ответы , суждения и аргументы и, ему нужны ученики в качестве исполнителей и продолжателей его учения;
- **альянс**– вне диалога со студентами его работа теряет смысл

## Инновационные элементы в современной лекции

Лекция может быть построена как **проблемная**, т.е. при изложении материала педагог обращает внимание студентов на вопросы, которые вызывали в исследовательских кругах дискуссию. Тогда в лекцию можно ввести элементы **эвристической беседы** со студентами, приглашая их к размышлению и таким образом, сделав их со-исследователями заявленной проблемы. Эта лекция предполагает непосредственный контакт преподавателя с аудиторией.

- С учетом разногласий или единодушия в ответах преподаватель строит свои дальнейшие рассуждения, имея при этом возможность, наиболее доказательно изложить очередное понятие лекционного материала
- Можно не использовать никаких вспомогательных технических средств, но так выстроить смысловой и лингвистически-образный ряд, что лекция будет нести незабываемый по силе воздействия образовательный, воспитательный и эстетический заряд. Лекции такого уровня не менее эффективны, чем искусно выстроенные имитационно-моделирующие игры и тренинги.

А инновационный «эффект» лекции как метода обучения будет заключаться в широте охвата и глубине интерпретации материала, индивидуально-экспрессивных способах его подачи и тех личностно-смысловых выводах, которые будут делать студенты, открывая новые грани явлений.

Существует определенная закономерность обучения, описанная американскими исследователями Р.Карникау и Ф.Макэлпроу: человек помнит 10% прочитанного; 20% – услышанного; 30% – увиденного; 50% – увиденного и услышанного; 80% – того, что говорит сам; 90% – того, до чего дошел в деятельности.

- Лекция-дискуссия

*Цели:*

- развитие критического мышления;
- активизация процесса принятия материала;
- более глубокое понимание изучаемого материала.

*Процедура проведения:* Между изложением логических разделов лекции педагог организует беглый обмен мнениями. Участники дискуссии могут высказывать свое мнение с места.

- Дискуссия может проводиться также в конце занятия по всему содержанию лекции.

Использование дискуссии в процессе лекции позволяет педагогу активизировать познавательную деятельность обучающихся и управлять формированием когнитивных представлений, эмоциональным отношением к ним, т.е., коллективным мнением группы.

## Лекция –консультация

### *Цели:*

формирование у обучающихся умений задавать вопросы;  
усвоение материала с целью его последующего практического применения.

*Процедура проведения:* Педагог излагает учебный материал (на это уходит 50-70% учебного времени), акцентирует внимание на ряде нюансов практического применения рассматриваемого теоретического положения, остальное время отвечает на вопросы слушателей.

## Лекция с обратной связью

*Цели:* активизация процесса усвоения излагаемого материала; получение быстрой оперативной информации о степени усвоения учебного материала.

*Процедура проведения:* Желательно, чтобы такой тип лекции проводился в аудитории, оснащенной информационно-техническими устройствами (компьютерами).

В начале и в конце каждого логического раздела занятия задаются вопросы с вариантами ответов. После первого логического раздела – чтобы узнать, насколько слушатели осведомлены в излагаемой проблеме.



## Проблемно-дискуссионная стратегия

- **Дискуссия**

Разновидности: спор, диспут, дебаты.

Метод дискуссии (учебной дискуссии) представляет собой «вышедшую из берегов» эвристическую беседу.

- Смысл данного метода состоит в обмене взглядами по конкретной проблеме. Это активный метод, позволяющий научиться отстаивать свое мнение и слушать других.
- На лекции дискуссия в полном смысле развернуться не может, но дискуссионный вопрос, вызвавший сразу несколько разных ответов из аудитории, не приведя к выбору окончательного, наиболее правильного из них, создает атмосферу коллективного размышления и готовности слушать преподавателя, отвечающего на этот дискуссионный вопрос
- В дискуссии обычно нет «правых» и «неправых». Каждая точка зрения имеет право на существование, поскольку за ней – глубинные пласты индивидуальной интерпретации социального опыта, которые так или иначе «резонируют» с личностными психологическими проекциями участников.
- Задача педагога в данной ситуации - выступить в качестве **модератора**.

мнений, подведение итогов обсуждения на основе педагогически значимых выводов.

Искусство модератора заключается в умении делать выводы, возвышая индивидуальный опыт участников.

Сегодня ряд авторов выделяют модерацию как самостоятельную педагогическую технологию (К.Клеберт, А.В.Петров, Г.Хаусман, Е.Шредер, В.Штрауб). Опишем ее основные этапы.

**!!! Модератор – авторитет процесса, а не содержания** т.е. он должен обладать высоким уровнем социальной компетенции: четко устанавливать социальные контакты, учитывать распределение социальных ролей в группе, понимать групповую динамику, управлять процессом межличностного взаимодействия.

**!!!** Участники совместного обсуждения должны четко представлять себе цель предлагаемой модератором деятельности – это позволяет избежать ложного представления о том, что модератор манипулирует поведением группы.

Инструменты модерации: мозговой штурм, метод Дельбека, техника 6-3-5, карточный опрос, горячий стул

Техники модерации: Clustern, Mind-Mapping, SOFT, СВУС

### ***Метод «Мозгового штурма»***

Во время второй Мировой войны английский офицер А. Осборн как-то раз собрал на палубе весь экипаж и предложил каждому высказаться по поводу жизненно важной проблемы: как можно защитить корабль от немецких торпед?

В 1953 году вышла книга А. Осборна “Управляемое воображение”, в которой были раскрыты принципы и процедуры творческого мышления.

Общепринятое определение метода звучит так:



**мозговой штурм** — это метод группового коллективного продуцирования новых идей. Он используется в самых разных областях — от решения научно-технических, управленческих, творческих задач до поиска вариантов поведения в сложных социальных или личных ситуациях

## *метод Дельбека*

Методическая особенность метода - активное участие в работе каждого члена группы, пассивное отношение к решаемой проблеме исключается

Для успешного применения рассматриваемого метода необходимо, чтобы:

- члены группы были информированы о проблеме, о факторах, влияющих на неё, об ограничениях
- члены группы были заинтересованы в решении проблемы
- решаемая проблема не превосходила возможностей группы и тем самым способствовала пассивности отдельных её членов, равно как и не сводилась к незначительной или простой задаче, решение которой не требует творческого подхода
- идеи, поданные членами группы, оценивались только на этапе качественной оценки
- модератор имел опыт применения данного метода, мог придать правильное направление творческому процессу и обобщать информацию.

## Метод 6 3 5

Это письменный мозговой штурм, в котором участвуют 6 человек. Перед ними ставится задача в виде сформулированной проблемы.

Группа должна найти решение проблемы. Каждый участник получает бланк, в который вписываются 3 идеи.

- Каждые 5 минут бланки передают по кругу, и следующий участник вписывает в него свое видение решения
- Так продолжается до заполнения всех ячеек на каждом листе. После этого идеи обобщаются и группируются.

Методика позволяет генерировать до 108 идей за 30 минут.



# Метод карточного опроса

- Участникам задается вопрос, ответ на который они дают на карточках. Карточки вывешиваются на магнитную доску (пикбот).
- Это может делать как сам модератор, так и участники

Цель карточного опроса – сбор информации, проблем, идей, ожиданий.  
На каждую карточку выносится только одно высказывание (простое и четко сформулированное)

- Для заполнения карточек отводится четко фиксируемое время.
- Карточки могут соотноситься с определенным цветом (например, критика – красный, идея – желтый, проблема – синий и т.п.) и вывешиваться по соответствующим группам.
- Каждый участник берет набор разноцветных карточек и выстраивает свою «композицию».

*Этот метод хорошо использовать, когда надо прояснить ответ на какой-либо вопрос, это можно делать как в режиме индивидуальной, так и групповой работы.*

## **Метод «горячего стула»**

- Все участники рассаживаются по внешнему кругу. Во внутреннем круге стоят 4-5 стульев. Эти места займут те участники, которые начнут беседу. При этом один стул остается свободным – «горячий стул».
- Все участникам задается какая-либо проблема. Но высказываться могут только участники внутреннего круга. Кто-то из участников внешнего круга тоже может включиться в разговор, если перейдет из внешнего круга во внутренний. Тогда он займет «горячий стул».
- При этом один из участников разговора должен покинуть внутренний круг и перейти во внешний, тем самым освободив свое место. Это место и становится «горячим стулом».

Поводом для такого перехода может служить отсутствие аргументов для беседы, передача полномочий участия в разговоре другому лицу, усталость от общения и т.д.

**Техника Clustern** – это процесс систематизации полученного в результате модерации материала. Осуществляется по принципу «от частного к общему».

### **Техника «СВУС» (Слабые, Возможности, Угрозы, Сильные)**

В центре доски (пикбота) – таблица с названиями ячеек: С (слабые стороны), Сс (сильные стороны), У(угрозы), В (возможности).

Участники предлагают свои идеи для заполнения таблицы. У каждого есть карточки на которых он описывает сильные, слабые стороны, возможности, угрозы. (Речь может идти о чем угодно: о явлении, процессе, самоанализе, идее, продукте, продвигаемом на рынке и т.п.).

Модераторы систематизируют на таблице карточки по ячейкам. Складывается реальная картина разных сторон анализируемого явления (объекта).

Обсуждение различных сторон данного явления (полученных результатов) в группе.

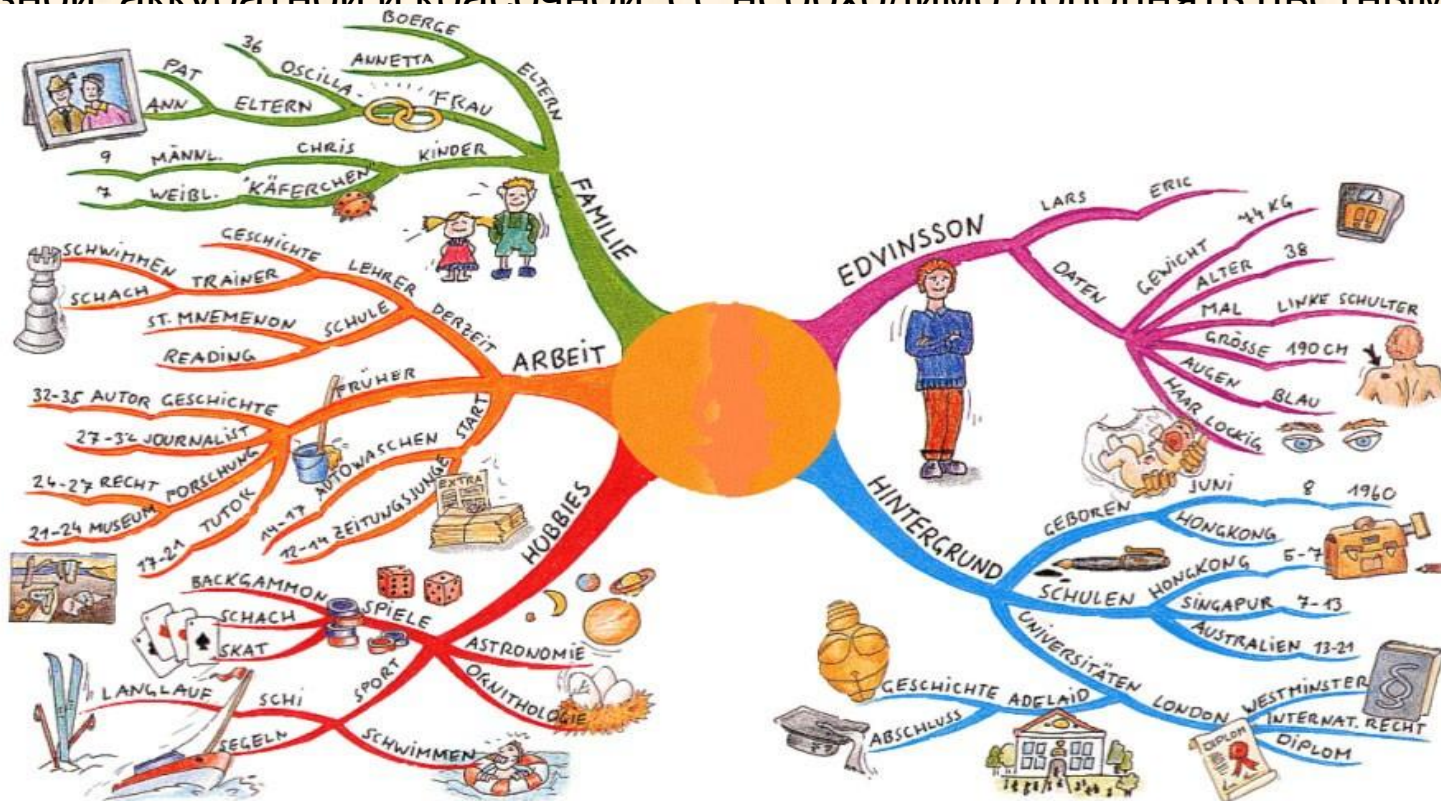
По-английски эта техника звучит как SWOT



психолог Тони Бьюзен предложил записывать идеи в виде карты. **Методика интересна тем, что позволяет структурировать мыслительный процесс, мыслить пошагово.**

Для этого от основной проблемы, как от ствола дерева, ответвляются различные идеи, связанные с ней. Старт — середина листа, где в квадрате или в круге обозначается задача. Затем от нее проводятся в виде жирных линий ветви, обозначающие основные идеи, связанные с этой задачей. Значимость мыслей выделяется с помощью толщины линий. Карта ума должна быть максимально образной, аккуратной и красочной. Ее необходимо дополнять цветными

илл



## *Техника SOFT*

- Задается проблема
- Участники разбиваются на группы.
- Для каждой группы – своя доска (пикбот)
- Каждая группа дает свои идеи и предложения и на доске заполняют SOFT-таблицы. SOFT-таблица выстроена следующим образом: центральная графа называется «Групповые идеи» (она заполняется в последнюю очередь). Графы справа и слева от нее – «Индивидуальные идеи».
- SOFT-таблицы заполняются следующим образом: каждый студент пишет свои идеи в графах «Индивидуальные идеи».
- Проводится групповое обсуждение и в центр таблицы выносятся общие идеи (в графу «Групповые идеи»).
- Группы предлагают свои SOFT-таблицы для пленарного обсуждения.
- Общие идеи групп сводятся в единый бланк SOFT-таблицы. Модераторы систематизируют идеи.
- Коллективное обсуждение полученных результатов. Подведение итогов.

Одним из первых обратил внимание на феномен игры **Ф. Шиллер**. Он рассматривал игру как один из действенных факторов формирования мировоззрения человека. Шиллер считал, что человек в игре и посредством игры творит себя и мир, в котором живет, что человеком можно стать, только играя.

**Г. Спенсер** особое внимание обращал на упражняющую функцию игры.

Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались **Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин** и др.

*С образовательной точки зрения, **игры** – это способ группового диалогического исследования возможностей действительности в контексте личностных интересов. Уточним: «личностных интересов» - значит, глубинных целей личностного развития (когнитивных, эмоционально-мотивационных, конативных).*

**!!! При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:**

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 2) доступность для учащихся данного возраста
- 3) умеренность в использовании игр на уроках.

Дидактические игры – предназначенные для решения обучающей задачи. Прежде всего, это игры, формирующие когнитивные стратегии и стимулирующие творческое мышление.

**а) «Тематический кроссворд».**

- Студенты должны самостоятельно составить кроссворд по пройденной дисциплине (это может быть формой текущего контроля). В кроссворде должны быть отражены основные понятия изученной дисциплины.

**б) «Креативные задания».** Цель – развитие дивергентного (креативного) мышления: студент способен совершать маленькие открытия, через создание неожиданных комбинаций. Это достигается благодаря активному включению в процесс познания правого полушария (для чего нужно выйти за рамки привычных представлений)

Деловые (ролевые, имитационно-моделирующие) игры

Основная характеристика ролевой игры – распределение ролей в заданной игровой ситуации (игровом сюжете). Каждый участник игры должен определенным образом действовать в заданной ситуации исходя из своей роли.

Достоинство деловых игр в том, что они позволяют не только увидеть возможные варианты решения ситуации (трансформировать проблему в задачу), но и выявить индивидуально-психологические особенности взаимодействия участников, вовремя скорректировать слабые стороны этого взаимодействия.

## *Преимущества ролевой игры:*

- Устраняет пропасть между обучением и реальными жизненными ситуациями;
- Дает возможность поупражняться в различных типах поведения;
- Высвечивает конкретную проблему (профессиональную, социальную, семейную, учебную) и помогает осознать мотивы и чувства ее участников;
- Помогает выразить скрытые чувства;
- Помогает найти эффективные способы выражения своих чувств и успешные модели поведения;
- Позволяет живо и непосредственно представить академический материал (психологию, педагогику, историю, экономику, менеджмент, конфликтологию и т.д.).
- Эффективно изменяет установки;
- Обеспечивает результативную обратную связь всем участникам.

В использовании игры как *образовательной стратегии (технологии)* преследуются две основные задачи:

Учебная задача - овладение знаниями, умениями, формирование способностей.

Игровая задача - имитация профессиональной деятельности.

При этом игра предполагает *игровой результат* – т.е. определенные критерии, по которым оценивается качество действий участников: эффективность принятых решений, быстрота и слаженность выполнения задания, минимум ошибок.

На основании соответствия этим критериям присуждается победа в игре.

По окончании игры обязательно проводится групповое обсуждение – как самого процесса игры, так и игрового результата.

Педагог должен показать успешные и неуспешные стратегии достижения цели, которые использовали участники; поддержать игроков, которые были близки к цели, но из-за неуверенности в себе отказались от продуктивной стратегии; подчеркнуть сильные стороны игроков.

**!!! Очень важный момент:** создание доброжелательной обстановки. Направление состязательного азарта игроков в конструктивное русло сотрудничества и взаимного уважения, моментальное снятие любых проявлений неконструктивной агрессивности

Педагог должен чутко улавливать саму атмосферу игры и регулировать

## МЕТОД КЕЙС-СИТУАЦИЙ

Игры можно формировать на основе **кейсов** - вполне конкретных ситуаций из практики организаций.

**Кейс – технологии** - методически организованный процесс анализа конкретных ситуаций из практики профессиональной деятельности.

В результате анализа ситуаций у студентов формируются и развиваются профессиональные компетенции, необходимые для успешного выполнения этой деятельности.

Учебные кейсы подразделяются на следующие группы (по И.В.Гладких):

- **Иллюстративные (описательные)** – профессионально изложенные (иногда с авторскими комментариями) практические примеры
- **«Традиционные» учебные кейсы, ориентированные на поиск решения** – предназначены для проведения обсуждений, самостоятельного анализа проблемы и поиска решения (аналитические кейсы– они направлены на развитие навыков решения аналитических задач и анализа ситуации и Кейсы, направленные на принятие управленческих решений )

## *Кейсы призваны решать следующие задачи:*

- Активизировать имеющиеся знания для решения конкретной практической ситуации профессиональной деятельности;
- Развитие умений работы с информацией (оценки, систематизации и применения информации);
- Формирование диалектического мышления (умения анализировать разные, подчас противоречивые стороны явления), а также умения диагностировать ситуацию и прогнозировать возможные варианты ее развития;
- Развитие коммуникативной компетентности (умения донести информацию, убеждать, дискутировать, слушать и слышать других людей);
- Развитие как рационального, так и творческого мышления (умения формулировать неожиданные гипотезы и учиться подтверждать их, находя оригинальные решения);
- Формирование умений работать в команде.



## СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ТРЕНИНГ КАК МЕТОД ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ



Тренинг соединяет в себе все три образовательные стратегии: информирующую, проблемно-дискуссионную, игровую.

В этом смысле тренинг является одним из самых значимых методов контекстного обучения (А.А.Вербицкий), в котором предложенная ситуация деятельности является основной «единицей обучения».

### **Образовательные цели тренинга:**

- стимулирование мотивации и интереса в области изучаемого объекта;
- повышение уровня активности и самостоятельности студентов;
- развитие навыков анализа, критичности мышления, взаимодействия, коммуникации;
- изменение установок (на сотрудничество, эмпатию) и развитие социальных ценностей;
- развитие и саморазвитие благодаря активизации мыслительной деятельности и диалогическому взаимодействию с другими участниками образовательного процесса

**!!!** *Метод презентации* может быть рассмотрен как самостоятельный метод активного обучения

- *Образовательные цели:*
  - формирование у студентов основ профессионального отношения к изучаемой научной или практической проблеме;
  - овладение профессиональным языком науки, а также последующего направления деятельности.

**!!!** важный момент презентации научных сообщений



формирование искусства самопрезентации. Овладение навыками ораторского мастерства, умениями «подавать себя» аудитории, побудить самых разных людей слушать себя и увлекать своим рассказом.

## Мастер-класс как активный метод обучения

*Цель мастер-класса:* не просто «транслировать», а активно формировать у участников новый опыт.

*Процедура:*

- Мастер-класс основывается на «практических» действиях: педагог *показывает*, как можно применить тот или иной прием, операцию, метод и т.д. Иначе – он *демонстрирует* возможности творческого решения определенной познавательной или проблемной педагогической задачи.

***Задачи мастер-класса:***

- Не просто сообщить информацию, а передать способы деятельности (будь то прием, метод, методика или технология);
- Передать (сформировать) продуктивные способы деятельности (в этом – основная задача педагога как наставника, Мастера).

## Требования к педагогу, ведущему мастер-класс

!!! Педагогу отводится роль консультанта и наставника, эксперта.

Его задача – создать атмосферу открытости, доверительности, совместного творчества

Педагог (в роли Мастера) работает вместе со всеми, он не судит и не оценивает деятельность группы, а направляет эту деятельность, показывает возможные пути решения, занимает активную позицию в поиске нового знания.

Преимущество мастер-класса



заключается в том, что он применим практически к любым дисциплинам (техническим, математическим, экономическим, гуманитарным).



САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ЭКОНОМИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

**СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ**

*Санкт-Петербург*