



Активные и интерактивные методы обучения

к.пед.н., доцент Баранова Е.М.

«Специфика АМО заключается в высокой степени вовлеченности обучаемых в учебно-воспитательный процесс, а также в наличии предпосылок для поэтапной оценки успешности и полноты усвоения изучаемого материала» - Кашапов М.М.

Актуальность проблемы

- За основу понятия компетентный человек взята способность индивидуума брать на себя ответственность при решении возникающих проблем, проявлять самостоятельность в постановке задач и их решений, обучаться на протяжении всей жизни.
- Очевидно, что переход от обучения «знаниям, умениям, навыкам» к компетентностному подходу потребует изменения всех составляющих учебного процесса: содержания, способов контроля и методов обучения.
- Одно из возможных направлений изменения методов обучения при переходе к компетентностному подходу – использование активных методов обучения в учебном процессе.

Отличительными признаками АМО являются:

- ✓ целенаправленная активизация мышления и учебной деятельности в целом, когда обучаемый вынужден быть активен, несмотря на свое желание должен активно добывать, осмысливать и реализовывать учебную информацию;
- ✓ вовлечение обучаемого в учебный процесс на время всего учебного занятия; самостоятельная творческая выработка решений, повышенная степень мотивации и эмоциональности обучаемого лица;
- ✓ интерактивный характер, что предполагает собой постоянное взаимодействие преподавателя и обучаемого посредством формирования различных связей.

Ю.Н. Емельянов

предлагает условно объединить активные групповые методы в три основных блока:

- а) дискуссионные методы (групповая дискуссия, разбор случаев из практики, анализ ситуаций морального выбора и др.);
- б) игровые методы: дидактические и творческие игры, в том числе деловые (управленческие) игры, ролевые игры (поведенческое научение, игровая психотерапия, психодраматическая коррекция); контригра (трансактный метод осознания коммуникативного поведения);
- в) сенситивный тренинг (тренировка межличностной чувствительности и восприятия себя как психофизического единства).

С.В. Петрушин

предлагает основные методы активного социально-психологического обучения подразделять по основным направлениям психологии и выделяет тренинг-группы, группы встреч, психодраму, гештальт-терапию.

- ✓ Дискуссионные методы (свободные и направленные дискуссии, совещания специалистов, обсуждение жизненных и профессиональных казусов и т.п.), построенные на живом и непосредственном общении участников, при пассивно отстраненной позиции ведущего, выполняющего функцию организации взаимодействия, обмен мнениями, при необходимости управление процессами выработки и принятия группового решения.
- ✓ Игровые методы (деловые, организационно-деятельностные, имитационные, ролевые игры, психодрама, социодрама и др.), использующие все или несколько важнейших элементов игры (игровой ситуации, роли, активном проигрывании, реконструкции реальных событий и т.п.) и направленные на обретение нового опыта, недоступного человеку по тем или иным причинам.
- ✓ Рейтинговые методы (рейтинги эффективности, рейтинги популярности), активизирующие деятельность учащихся за счет эффекта соревнования, корректировки потребности достижения
- ✓ Тренинговые методы (поведенческие и личностно ориентированные тренинги), направленные на оказание стимулирующего, корректирующего, терапевтического, развивающего воздействия на личность и поведение участников.

Результативность

- Включение активных методов в учебный процесс активизирует познавательную активность студентов, усиливает их интерес и мотивацию, развивает способность к самостоятельному обучению; обеспечивает в максимально возможную связь между студентами и преподавателями.
- Исследователи активных методов обучения отмечают, что если при лекционной подаче материала усваивается не более 20% информации, то в деловой игре – до 90%.

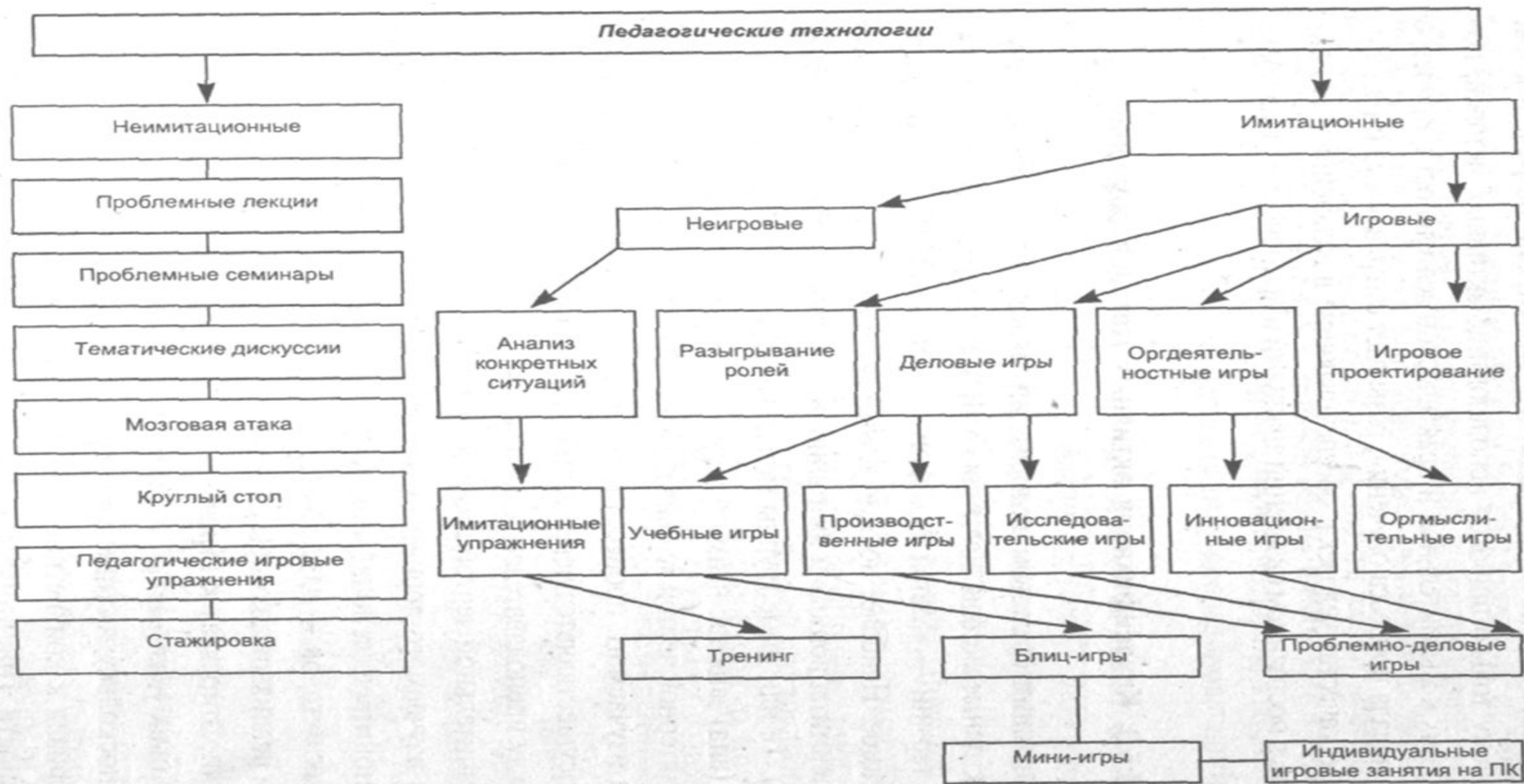
«Модель среды»

в которой студент будет осваивать компетенции в содержании конкретной дисциплины посредством АМО определяют следующие факторы:

- ✓ уровень развития знаний, умений, навыков, способностей;
- ✓ степень вовлеченности обучаемых в учебно-познавательный процесс и познавательная активность обучающихся;
познавательная самостоятельность;
 - ✓ индекс сплоченности группы обучающихся;
 - ✓ перцептивно-интерактивная компетентность;
- ✓ наличие социально-психологических противоречий в группе и её структурных компонентов.

**Динамика исследования вопроса применения инновационных форм
и методов, активных и интерактивных форм и методов обучения
в системе образования**

Год публикации	Количество публикаций различного типа			Общее число публикаций (на 28 марта 2016)	Удельный вес %		
	Инновационные формы и методы	АМО	Интерак тивные формы и методы		Инновационные формы и методы	АМО	Интерактивные формы и методы
2006	2585	6737	936	22457702	0,01	0,03	0,004
2007	4053	9222	1301		0,02	0,04	0,006
2008	5847	12074	1869		0,03	0,05	0,008
2009	5859	11188	1787		0,03	0,05	0,008
2010	7139	12435	2162		0,03	0,06	0,01
2011	7991	13667	2598		0,04	0,06	0,01
2012	6792	11407	2823		0,03	0,05	0,01
2013	5990	9676	2933		0,03	0,04	0,01
2014	14888	26694	7192		0,07	0,12	0,03
2015	22752	42198	12040		0,10	0,19	0,05
2016 (на 28 марта 2016)	2302	3497	1368		0,01	0,02	0,006



Классификация активных методов обучения по М. Новик

Интерактивное обучение – это обучение, погруженное в общение, оно сохраняет конечную цель и основное содержание предмета, но видоизменяет формы и приемы ведения занятия.

Научно-методические основы, на которых базируется интерактив: • обучение через опыт и сотрудничество; • учет различий в стилях познания; • поисковые и исследовательские методы; • игровые методы.

Интерактивное обучение — это специальная форма организации познавательной деятельности.

- практически все студенты оказываются вовлеченными в процесс познания;
- идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности;
- способствует установлению эмоциональных контактов между студентами, приучает работать в команде, снимает нервную нагрузку, помогает испытать чувство защищенности, взаимопонимания и собственной успешности.



Интерактивные методы

и

технологии обучения

Педагогическая технология – это:

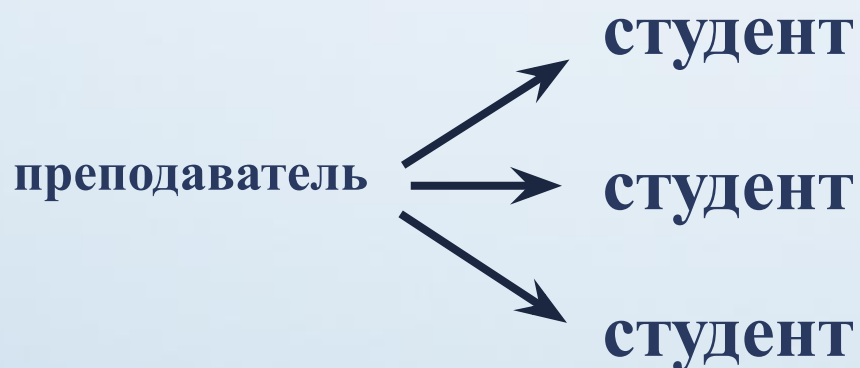
- ✓ продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя (В.М.Монахов);
- ✓ совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса (Б.Т.Лихачёв);
- ✓ системных подход создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учётом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования (ЮНЕСКО).

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).

Виды методов обучения:

пассивные



активные



интерактивные



ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ

- Слово “интерактив” образовано от слова “interact” (англ.), где “inter” — взаимный, “act” — действовать.
- “Интерактивность” означает способность взаимодействовать или находиться в режиме диалога.
- Интерактивное обучение — это, прежде всего, диалоговое обучение.
- При интерактивном обучении диалог строится на линиях:
 - “студент—студент” (работа в парах),
 - “студент— группа” (работа в группах),
 - “студент- аудитория” или “группа студентов— аудитория” (презентация работы в группах),
 - “студент— компьютер” и т.д

К методам интерактивного обучения относятся те, которые способствуют вовлечению в активный процесс получения и переработки знаний:

- «Мозговой штурм» (атака)
- Мини-лекция
- Контрольный лист или тест
- Ролевая игра
- Игровые упражнения
- Разработка проекта
- Решение ситуационных задач
- Приглашение визитера
- Дискуссия группы экспертов
- Интервью
- Инсценировка
- Проигрывание ситуаций
- Выступление в роли обучающего
- Обсуждение сюжетных рисунков и др

Интерактивные методы обучения

Групповые

Индивидуальные

Выполнение практических задач

Тренировка

Дискуссионные

- Групповая дискуссия
- Анализ ситуаций
- Разбор инцидентов из практики (метод «кейсов»)
- «Мозговой штурм»
- Презентация
- Обсуждение
- Дебаты

Игровые

- Деловая игра
- Организационно-деятельностная игра
- Сюжетно-ролевая игра
- Дидактическая игра и др.

Тренинг-методы

- Социально-психологический тренинг
- Тренинг делового общения
- Психотехнические игры

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», «Кораблекрушение», «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 задач в конкретной ситуации</p>	<p>Позволяет овладеть системой навыков, умений, моделями поведения и социально-психологических отношений в реальной 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

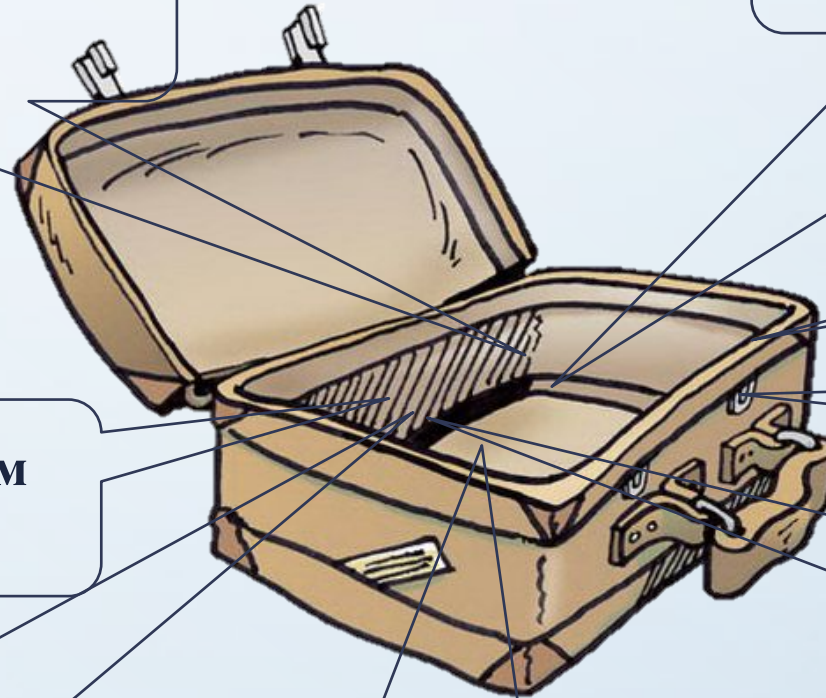
Обучающие технологии	Достоинства	Ограничения
2.3. Ролевая игра – метод проигрывания ролей (инсценировки)	Собственные переживания запоминаются ярко и сохраняются в течение долгого времени.	Игра содержит долю риска и приносит результат только тогда, когда группа готова в нее включиться. Не всегда удастся воспроизвести реальную жизненную ситуацию.
2.4. Ситуационный анализ (разбор конкретных ситуаций, кейс-стадий, 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 узкоспециализированными навыками без усвоения общих моделей и методов работы

Критерии отбора методов обучения

Соответствие логике учебного процесса



Соответствие целям и задачам обучения и развития студентов

Соответствие дидактическим целям занятия

Соответствие содержанию темы занятия

Соответствие интеллектуальным возможностям студентов и уровню их обученности и воспитанности

Соответствие особенностям группы в целом

Соответствие профессионализму и опыту конкретного преподавателя

Соответствие временным рамкам обучения

Применение интерактивных методов обучения

позволяет решать следующие задачи:

- **формировать интерес к изучаемому предмету;**
 - **развивать самостоятельность студентов;**
- **обогащать социальный опыт студентов путем переживания жизненных ситуаций;**
 - **комфортно чувствовать себя на занятиях;**
- **проявлять свою индивидуальность в учебном процессе.**

Алгоритм проведения интерактивного занятия.

1. Подготовка занятия;

2. Вступление;

3. Основная часть;

4. Выводы (рефлексия)

Вариант включения интерактивных методов обучения в структуру занятия

Начало занятия – стадия вызова
(актуализации знаний)

«Мозговой
штурм»
(индивидуальный,
парный,
групповой,
фронтальный)

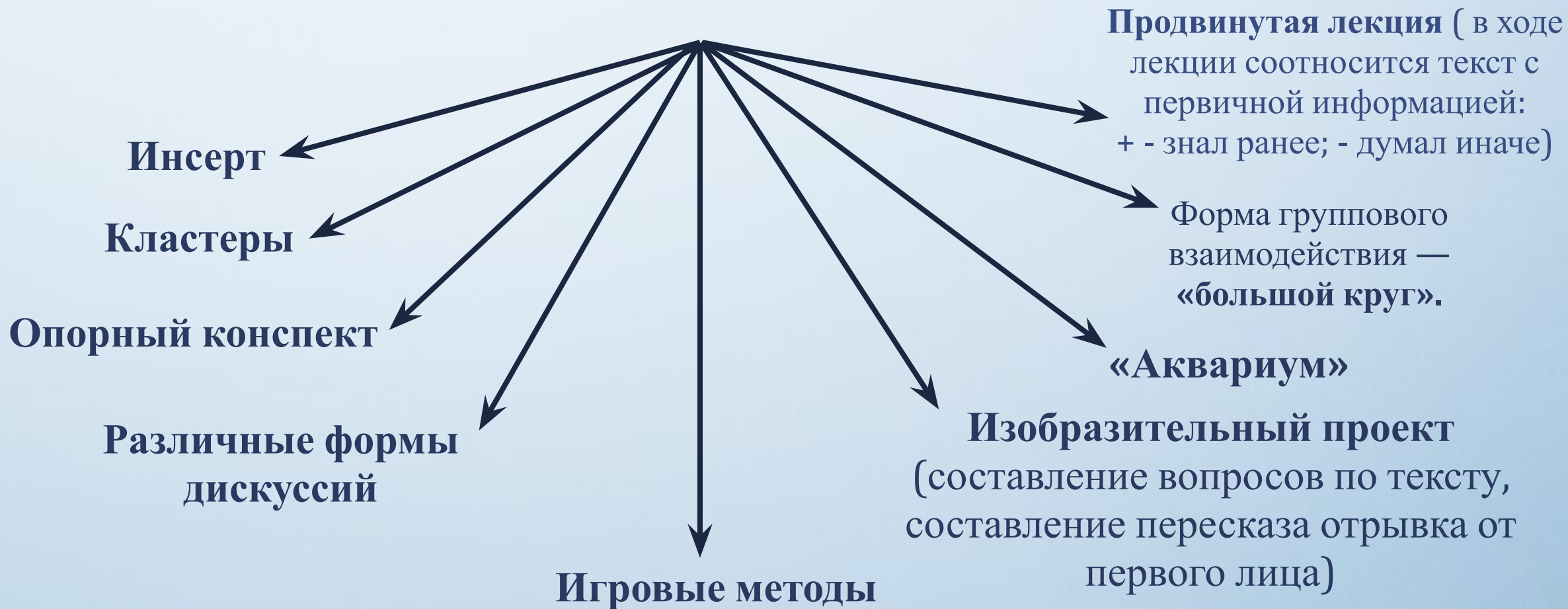
Синквейн
(«восточный
стих»)

Хук (притча,
игра, «крючок»)

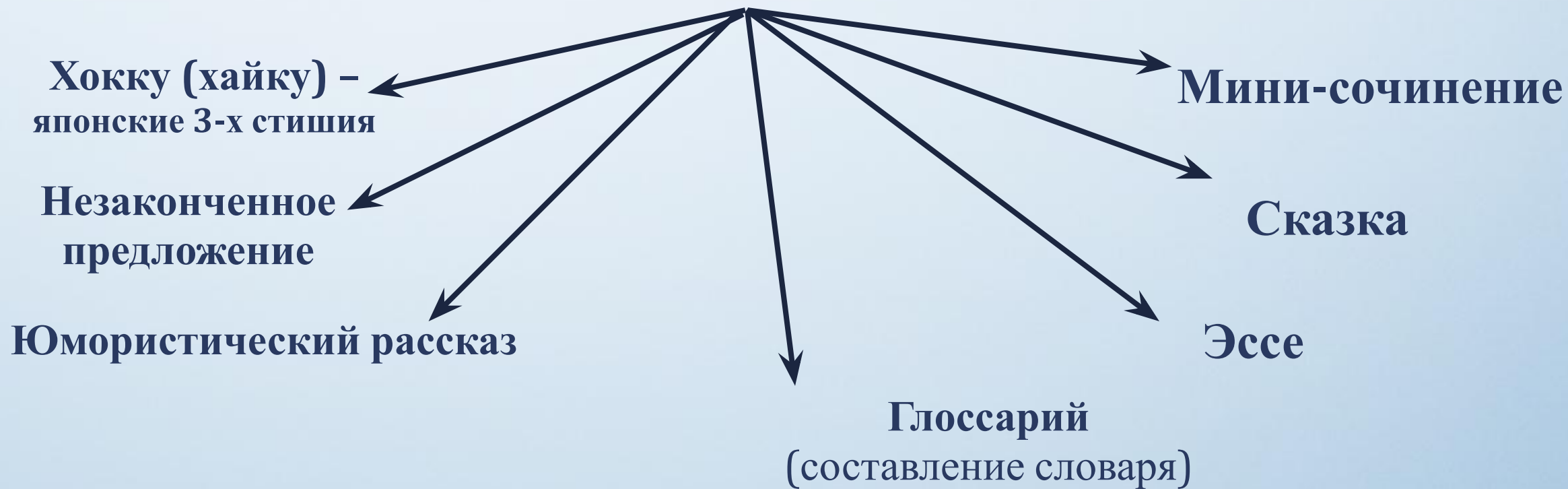
Обсуждение домашней
творческой работы

Кластеры

Смысловая часть – подача нового материала (самостоятельное добывание новых знаний, обучение друг друга)



Рефлексия – получение обратной связи



При оценивании результатов интерактивного обучения должны

учитываться:

- работа в группе;
- самооценка участника групповой работы;
- свобода мышления;
- овладение культурными формами работы;
- коммуникация в учебном диалоге;
- ...

КЕЙС-МЕТОД

Метод конкретных ситуаций – метод активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач – ситуаций (решение кейсов).

Цель метода: совместными усилиями группы учащихся проанализировать ситуацию, возникающую при конкретном положении дел, выработать практическое решение; окончание процесса – оценка предложенных алгоритмов и выбор лучшего в контексте поставленной проблемы.

А.М. Долгоруков пишет о КС как об одном «из наиболее проверенных средств достижения активного участия студентов в групповой работе», предоставляющем «возможность работы группы на едином проблемном поле; использование структурированной информации и принципов проблемного обучения; ... возможность создания новых продуктивных стереотипов деятельности; выработки навыков простейших обобщений»

ОСОБЕННОСТИ КЕЙС-МЕТОДА:

1. Обязательная исследовательская стадия процесса
2. Коллективное обучение или работа в группе
3. Интеграция индивидуального, группового и коллективного обучения
4. Специфическая разновидность проектной (исследовательской аналитической) технологии
5. Стимулирование деятельности студентов для достижения успеха

Кейс-метод выступает:

- ✓ и специфическим практическим методом организации учебного процесса, методом дискуссий с точки зрения стимулирования и мотивации учебного процесса, а также методом лабораторно-практического контроля и самоконтроля;
- ✓ с позиции бинарных методов он совмещает в себе многие виды наглядности, его следует считать наглядно-проблемным, наглядно-практическим и наглядно-эвристическим одновременно, поскольку в нем дается наглядная характеристика практической проблемы и демонстрация поиска способов её решения;
- ✓ по критерию практичности он представляет собой чаще всего практически-проблемный метод.

Повышение эффективности деятельности преподавателя связано с воплощением ряда специальных принципов, свойственных только преподавателю, практикующему в своей деятельности кейс-метод

- ✓ Принцип многообразия и эффективности дидактического арсенала, который предполагает овладение дидактикой, её принципами, приемами и методами.
- ✓ Принцип партнерства, сотрудничества с учащимися, базирующийся на признании учеников партнерами в процессе обучающей деятельности, на коллективном обсуждении ситуаций, взаимодействии.
- ✓ Принцип смещения роли преподавателя с трансляции и "разжевывания знаний" к организации процесса их добывания.
- ✓ Принцип впитывания достижений педагогической и психологической науки, опыта, накопленного коллегами.
- ✓ Принцип творчества, который предполагает превращение кейса и занятия с его применением в индивидуально неповторимый творческий продукт.
- ✓ Принцип прагматизма, ориентирующий на четкое определение возможностей того или иного кейса, а также возможных результатов обучения.

Работа над учебными ситуациями помогает совершенствовать навыки и получить опыт в следующих областях:

- ✓ выявление, отбор и решение проблем;
- ✓ работа с информацией – осмысление значения деталей, описанных в ситуации;
 - ✓ анализ и синтез информации и аргументов;
 - ✓ оценка альтернатив;
 - ✓ принятие решений;
- ✓ умение слушать и понимать других людей – навыки групповой работы;
 - ✓ умение репрезентировать результаты групповой работы;
 - ✓ рефлексивные навыки;
- ✓ навыки оперативного самоопределения в разделении труда;
 - ✓ корректирование самооценки.

ТЕХНОЛОГИЯ КЕЙС-МЕТОДА

По определенным правилам разрабатывается модель конкретной ситуации, произошедшей в реальной жизни, и отражается тот комплекс знаний и практических навыков, которые студентам нужно получить.

КЛАССИФИКАЦИЯ КЕЙСОВ

Иллюстративные учебные ситуации – кейсы, цель которых на определенном практическом примере обучить студентов алгоритму принятия правильного решения в определенной ситуации;

Кейсы с формированием проблемы - кейсы, в которых описывается ситуация в конкретный период времени, выявляются и четко формулируются проблемы; цель – диагностирование ситуации и самостоятельное принятие решения по указанной проблеме;

Кейсы без формирования проблемы - кейсы, в которых описывается более сложная ситуация, где проблема четко не выявлена, а представлена в статистических данных, цель – самостоятельно выявить проблему, указать альтернативные пути ее решения;

Прикладные упражнения - описание конкретной жизненной ситуации, предложение найти пути выхода из нее; цель – поиск путей решения проблемы.

Ю. П. Сурин и А. И. Сидоренко выделяют кейсы:
практические (отражают абсолютно реальные жизненные ситуации);

обучающие (отражают типичные ситуации, которые наиболее часты в жизни и с которыми придется столкнуться специалисту в процессе профессиональной деятельности), им «присуща «искусственность», «сборность» из наиболее важных и правдивых жизненных деталей»;

научно-исследовательские (ориентированы на осуществление исследовательской деятельности, выступают «моделью для получения нового знания о ситуации и поведения в ней»)

Основание классификации	Виды кейсов
Наличие сюжета	1. Сюжетный кейс 2. Бессюжетный кейс
Временная последовательность материала	1. Кейс в режиме от прошлого к настоящему 2. Кейс – воспоминание с прокруткой времени назад 3. Прогностический кейс
Способ представления материала	1. Рассказ 2. Эссе 3. Аналитическая записка 4. Журналистское расследование 5. Отчет 6. Очерк
Объем	1. Краткий (мини) 2. Средний 3. Объемный

ВИДЫ КЕЙСОВ

Кейс – это единый информационный комплекс. Как правило, кейс состоит из трех частей: вспомогательная информация, необходимая для анализа кейса; описание конкретной ситуации; задания к кейсу.

Печатный кейс (может содержать графики, таблицы, диаграммы, иллюстрации, что делает его более наглядным).

Мультимедиа - кейс (наиболее популярный в последнее время, но зависит от технического оснащения ОУ).

Видео кейс (может содержать фильм, аудио и видео материалы. Его минус - ограничена возможность многократного просмотра, искажение информации и ошибки).

РЕЗУЛЬТАТЫ, ВОЗМОЖНЫЕ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ МЕТОДА «КЕЙС-СТАДИ»

Учебные

1. Усвоение новой информации
2. Освоение метода сбора данных
3. Освоение метода анализа
4. Умение работать с текстом
5. Соотнесение теоретических и практических знаний

Образовательные

1. Создание авторского продукта
2. Образование и достижение личных целей
3. Повышение уровня коммуникативных навыков
4. Появление опыта принятия решений, действий в новой ситуации, решения проблем

Синквейн –

это стихотворение, которое состоит из 5 строчек по определенным правилам.

1 строка – Существительное (название темы)

2 строка – Два прилагательных (определение темы)

3 строка – Три глагола, показывающие действия в рамках темы.

4 строка – Фраза из 4 слов, содержащая отношение автора к теме.

5 строка – Вывод, завершение темы, выраженной любой частью речи

Например: по теме «Конституция РФ»:

Конституция РФ

Пятая, демократическая,

Устанавливает, гарантирует, обязывает.

Хорошо бы все соблюдали

Основной закон государства.

ИНСЕРТ (INSERT) –

метод активного чтения даёт возможность сохранить интерес к теме и тексту учебника. Маркировка текста «v», «+», « - », «?»

«V»	«+»,	« - »	«?»
<p>Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, соответствует тому, что знаете или думали, что знаете</p>	<p>Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, для вас является новым</p>	<p>Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, противоречит тому, что вы уже знали или думали, что знаете</p>	<p>Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, непонятно, или вы хотели бы получить более подробные сведения по данному вопросу</p>

«Аквариум» –

это ролевая игра, в которой принимают участие 4-6 человек, а остальные выступают в роли наблюдателей, что позволяет одним «проживать» ситуацию, а другим анализировать ситуацию со стороны и «сопереживать» ее.

Преимущества метода:

- Эффективен, когда необходимо продемонстрировать навыки, умения, эмоции, состояние при дефиците времени.
- Студенты могут выступать в роли экспертов и аналитиков.
- Стимулирует участников к практической работе

«Шесть шляп мышления» (методика Эдварда де Боно):

- технология разработки и оценки инновационных идей при обучении студентов проектированию.

Почему шляпы?

• Во-первых, каждой из шести шляп соответствует свой собственный, индивидуальный цвет, делающий ее легко различимой среди всех остальных и наделяющий ее характерными, присущими только ей одной чертами и качествами – цветовое различие делает каждую шляпу особенной, неповторимой.

Каждая цветная шляпа указывает на роль, на определенный тип мышления и деятельности.





• Информация. Вопросы. Какой мы обладаем информацией? Какая нам нужна информация?



• Эмоции. Интуиция, чувства и предчувствия. Не требуется давать основание чувствам. Какие у меня по этому поводу возникают чувства?



• Преимущества. Почему это стоит сделать? Каковы преимущества? Почему это можно сделать? Почему это сработает?



• Осторожность. Суждение. Оценка. Правда ли это? Сработает ли это? В чем недостатки? Что здесь неправильно?



• Творчество. Различные идеи. Новые идеи. Предложения. Каковы некоторые из возможных решений и действий? Каковы альтернативы?

• Связь мышления. Мышление о мышлении. Чего мы достигли? Что нужно сделать дальше?



- **Во-вторых**, шляпу очень легко надеть и снять. Это важно всегда, во всех ситуациях, когда человек должен уметь применять все ресурсы своего мышления, уметь менять тип мышления и деятельности в зависимости от поставленной задачи. Надевание «мыслеварительной» шляпы призвано помочь человеку обрести нужное состояние сознания, сосредоточиться на выполнении определенных операций.

- **В-третьих**, «Шляпы мышления» дают структуру для использования параллельного мышления и ухода от споров. Использование «мыслеварительных» шляп открывает возможность договориться с собеседником, прийти к согласию. Заключение в шляпах символика удобна для того, чтобы попросить кого-нибудь «развернуть» поток своих мыслей в нужном направлении.

Самое главное преимущество: с помощью шести шляп устанавливаются определенные правила игры: «человек, в данный момент думающий и поступающий именно так».