



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 вырабатывалось 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)

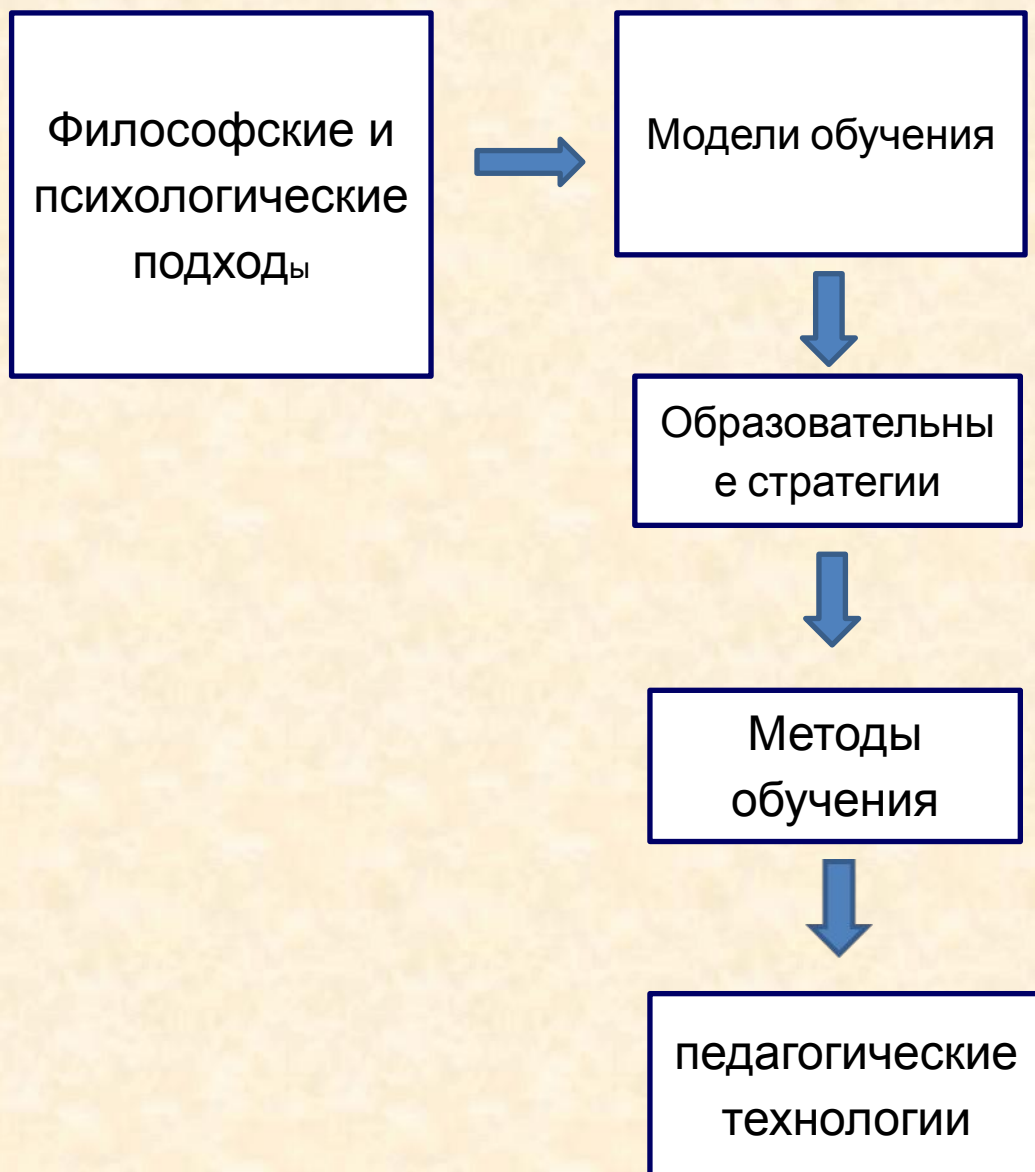
Педагогическая технология - это **системный метод** создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования (ЮНЕСКО).



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).

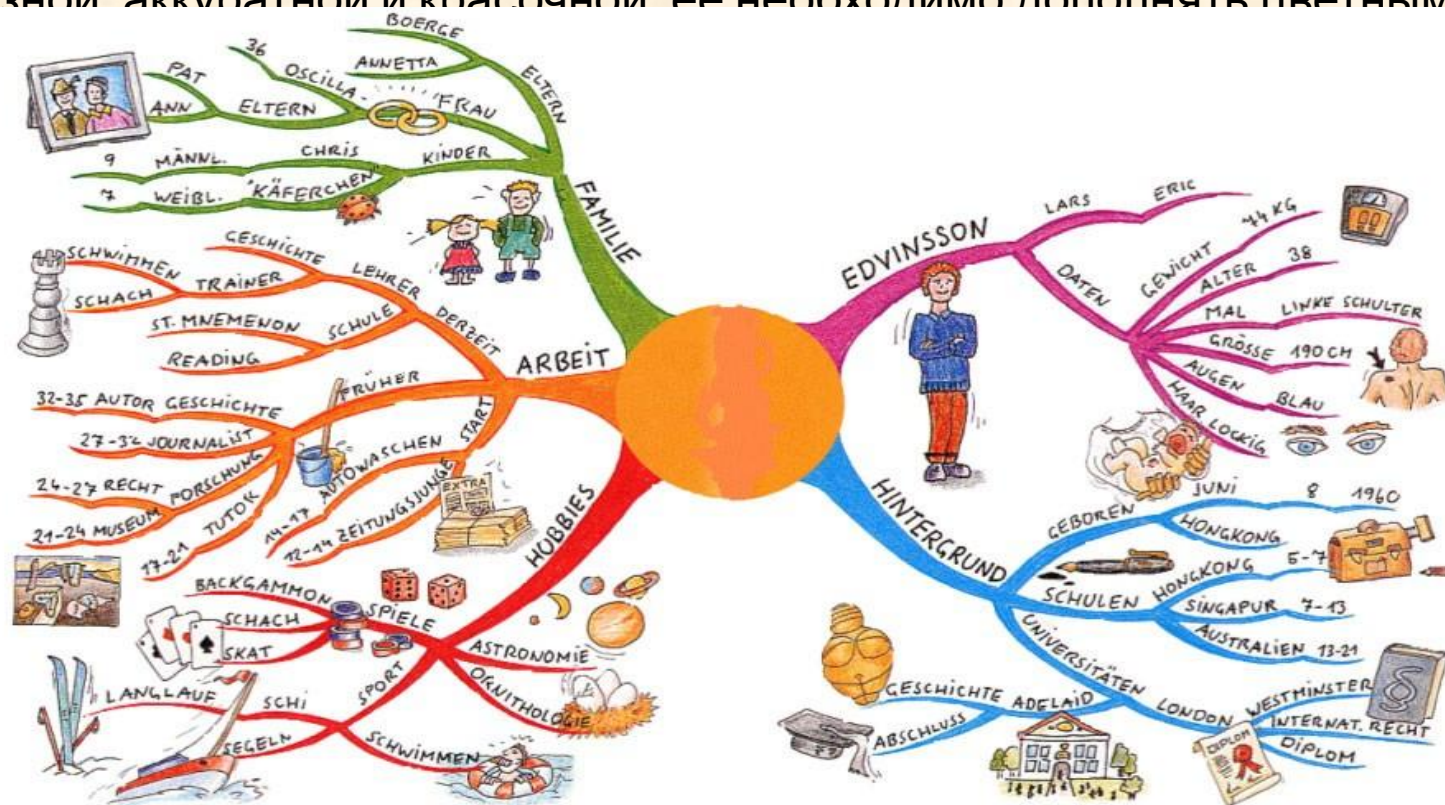
Обсуждение различных сторон данного явления (полученных результатов) в группе.

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 (пикборт)
- 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