МИНИСТЕРСТВО НАУКИ, ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ И ИННОВАЦИЙ
КЫРГЫЗСКОЙ РЕСПУБЛИКИ
МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
МЕЖГОСУДАРСТВЕННАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ КЫРГЫЗСКО-РОССИЙСКИЙ СЛАВЯНСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ ПЕРВОГО ПРЕЗИДЕНТА РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ Б.Н. ЕЛЬЦИНА

ГУМАНИТАРНЫЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА ПСИХОЛОГИИ

ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ, ФОРМЫ И СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ
(учебно-методическое пособие)

для студентов и преподавателей

кафедры психологии

БИШКЕК 2025

Утверждено учебно-методическим советом гуманитарного факультета, протокол №3 от 23 октября 2025.
Утверждено на заседании кафедры психологии, протокол № 1 от 30 сентября 2025 г.

СОСТАВИТЕЛИ:
- Агеева И.А. – к.м.н., доцент кафедры психологии;
- Лысенкова И.А. – ст. преподаватель кафедры психологии;
.

РЕЦЕНЗЕНТЫ:
- Чжен И.Н. – к.пед.н., доцент кафедры психологии;
- Белецкая А.А. – к.пс.н., и.о. доцента кафедры психологии.
- Тентемишева А.Н – к.пед.н., специалист по тренингам проекта ВБ «Дошкольное образование в КР».

Учебно-методическое пособие предназначено для организации обучения студентов в интерактивной форме, что даст преподавателю большую свободу при выборе методов и приемов проведения учебных занятий. В методических рекомендациях представлен примерный перечень и краткая характеристика интерактивных методов, рекомендованных к использованию.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение……. 4
1. Понятие об активных и интерактивных методах обучения…… 4
2. Алгоритм проведения интерактивного занятия…… 7
3. Основные правила организации интерактивного обучения……... 8
4. Обязательные условия организации интерактивного обучения…… 9
5. Результативность интерактивного обучения……..10
6. Интерактивные методы, формы и средства обучения……..10
7. Технология применения интерактивных методов……17
7.1 Вебинар……18
7.2 Групповая, научная дискуссия, диспут……..19
7.3 Деловая игра……22
7.4 Дискуссия……26
7.5 Интервью……..29
7.6 Имитационные игры……..30
7.7 Кейс-метод……31
7.8 Коллективные решения творческих задач……35
7.9 Коучинг……36
7.10 Лекция с заранее запланированными ошибками……..38
7.11 Метод Сократа……...39
7.12 Метод Проектов……41
7.13 Метод Портфолио……..45
7.14 Метод работы в малых группах……45
7.15 Коллоквиум……48
7.16 Мозговая атака. Мозговой штурм……48
7.17 Мини-лекция……..51
7.18 Моделирование производственных процессов и ситуаций……..51
7.19 Обратная связь……..52
7.20 Презентация с использованием различных вспомогательных средств с обсуждением……..53
7.21 Просмотр и обсуждение видеофильма……..53
7.22Разминка……..54
7.23 Ролевая игра……..54
7.24 Спарринг-партнерство……56
7.25 Тренинг……...56
7.26 Мастер-класс……..…59
Заключение……62
Список литературы……63

Введение

Одно из требований к условиям реализации основных образовательных программ подготовки специалиста на основе Федеральных государственных образовательных стандартов является широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков и компетенций обучающихся.

Активные методы обучения - методы, стимулирующие самостоятельную познавательную деятельность обучающихся. Они строятся в основном на диалоге, предполагающем свободный обмен мнениями о путях разрешения той или иной проблемы, характеризуются высоким уровнем активности обучающихся. Эти методы сейчас общепринято считать «наилучшей практикой обучения».

Интерактивный подход в обучении основан на эффективной обратной связи в системах «преподаватель – студент», «студент – студенты», «студент - содержание изучаемого предмета». Интерактивное обучение – «обучение, основанное на взаимодействие». К интерактивным технологиям относятся: игровые технологии, дискуссии, инсценировки, ролевые и имитационные игры и др.

В рамках интерактивных технологий могут быть использованы разнообразные стратегии и методы обучения, достаточно известные и апробированные в педагогической практике: стратегии кооперативного и проблемного обучения, технологии организации учебной дискуссии.

Интерактивные технологии можно считать интегрирующими. В них обобщены наработки многих технологий: они обеспечивают и развитие мышления, и формирование коммуникативных способностей, и выработку умения самостоятельной работы. В связи с большим арсеналом приемов и методов, входящих в состав интерактивных технологий, каждый преподаватель может выбрать те, которые близки лично ему.

Следовательно, овладение технологией возможно:

• на уровне использования на занятиях отдельных приемов и стратегий;
• на уровне модификации всего курса;
• на уровне изменения системы отношений «преподаватель-студент»;
• на уровне пересмотра философии образования.

1. Понятие об активных и интерактивных методах обучения

В образовательной практике утвердились и получили широкое распространение три формы взаимодействия (пассивная, активная, интерактивная) преподавателя и студентов, которые для наглядности представлены схемами. Каждый из них имеет свои особенности.

Пассивный метод

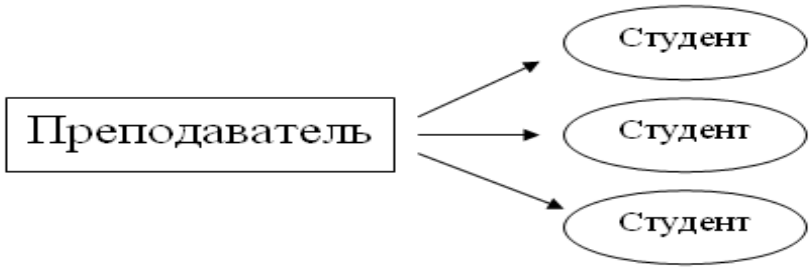

Рис. 1.1 Пассивный метод

Пассивный метод (рисунок 1.1) – это форма взаимодействия преподавателя и студента, при которой преподаватель является основным действующим лицом и управляющим

ходом занятия, а студенты выступают в роли пассивных слушателей, подчиненных директивам преподавателя. Связь преподавателя со студентами на занятиях осуществляется посредством опросов, самостоятельных, контрольных работ, тестов и т. д. С точки зрения современных педагогических технологий и эффективности усвоения студентами учебного материала пассивный метод является малоэффективым, но, несмотря на это, он имеет и некоторые плюсы. Это относительно легкая подготовка к занятию со стороны преподавателя и возможность преподнести сравнительно большее количество учебного материала в ограниченных временных рамках занятия.

Активный метод

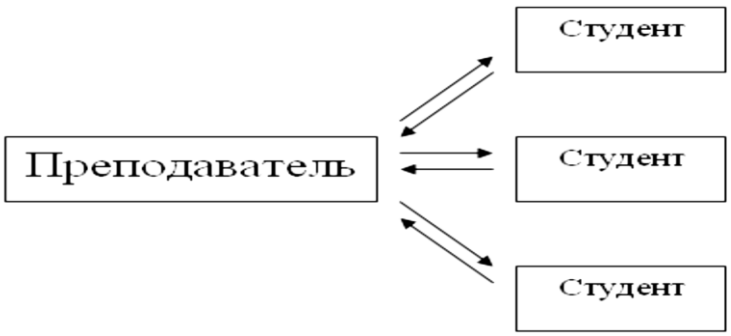

Рис. 1.2. Активный метод

Активный метод (рисунок 1.2) – предполагает взаимодействие студентов и преподавателя, при котором они взаимодействуют друг с другом в ходе занятия. Здесь студенты не пассивные слушатели, а активные участники, которые находятся на равных правах.

К активным методам обучения относят дидактические игры, анализ конкретных ситуаций, решение проблемных задач, обучение по заданному алгоритму, мозговую атаку, внеконтекстные операции с понятиями и др.

Многие отождествляют понятия активные и интерактивные методы, однако, несмотря на их общность, они имеют различия. Интерактивные методы можно рассматривать как наиболее современную форму активных методов (как разновидность активных методов обучения).

Интерактивный метод

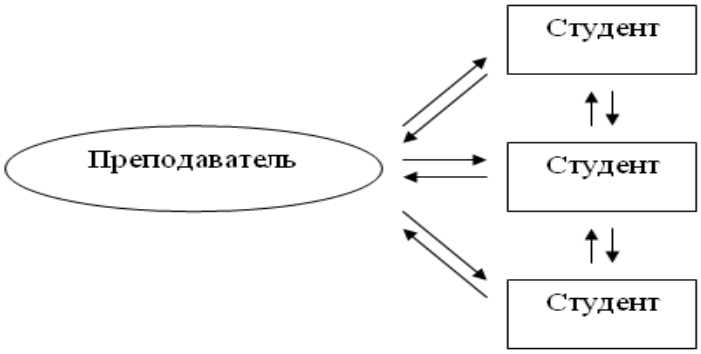

Рис. 1.3. Интерактивный метод

Интерактивный метод (рисунок 1.3). («inter» - это между или взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо. Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие студентов с преподавателем, друг с другом через содержание изучаемого предмета, решаемых задач. В случае интерактивных методов взаимодействие студентов и преподавателя всегда строится на основе какого-либо содержания, какой либо деятельности или ее предмета.

Интерактивное обучение — это специальная форма организации познавательной деятельности. Она подразумевает вполне конкретные и прогнозируемые цели. ***Цель*** состоит в создании комфортных условий обучения, при которых студент или слушатель чувствует свою успешность, интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения, а также создает базу для работы по решению проблем после того, как обучение закончится.

Другими словами, интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие между студентом и преподавателем, между самими студентами.

Учебный процесс, опирающийся на использование интерактивных методов обучения, организуется с учетом включенности в процесс познания всех студентов группы без исключения. Совместная деятельность означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, в ходе работы идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Организуются индивидуальная, парная и групповая работа, используются проектная работа, ролевые игры, осуществляется работа с документами и различными источниками информации. Интерактивные методы основаны на принципах взаимодействия, активности обучаемых, опоре на групповой опыт, обязательной обратной связи.

Активность преподавателя уступает место активности студентов, его задачей становится создание условий для их инициативы. Преподаватель отказывается от роли своеобразного фильтра, пропускающего через себя учебную информацию, и выполняет **функцию помощника в работе, организатора такой работы, говорит что делать, но часто не говорит как это делать.**

При использовании интерактивных форм роль преподавателя резко меняется, перестаѐт быть центральной, он лишь регулирует процесс и занимается его общей организацией, готовит заранее необходимые задания и формулирует вопросы или темы для обсуждения в группах, даѐт консультации, контролирует время и порядок выполнения намеченного плана. Участники обращаются к социальному опыту – собственному и других людей, при этом им приходится вступать в коммуникацию друг с другом, совместно решать поставленные задачи, преодолевать конфликты, находить общие точки соприкосновения, идти на компромиссы.

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

- круглый стол (дискуссия, дебаты);
- мозговой штурм (брейнсторминг, мозговая атака);
- деловые и ролевые игры;
- case-study (анализ конкретных ситуаций, ситуационный анализ);
- мастер классы.

Существуют разновидности интерактивного обучения (методики «Займи позицию», «Дерево решений», «Попс-формула», тренинги, сократический диалог, групповое обсуждение, интерактивная экскурсия, видеоконференция, фокус-группа и др.), которые можно использовать в процессе обучения студентов.

Следует обратить внимание на то, что в ходе подготовки занятия на основе интерактивных форм обучения перед преподавателем стоит вопрос не только в выборе наиболее эффективной и подходящей формы обучения для изучения конкретной темы, а

открывается возможность сочетать несколько методов обучения для решения проблемы, что, способствует лучшему осмыслению изучаемой информации студентами. Представляется целесообразным рассмотреть необходимость использования разных интерактивных форм проведения занятий для решения поставленной задачи.

2. Алгоритм проведения интерактивного занятия

I. **Подготовка занятия**

Преподаватель производит подбор темы, ситуации, определение дефиниций (все термины, понятия и т.д. должны быть одинаково поняты всеми обучающимися), подбор конкретной формы интерактивного занятия, которая может быть эффективной для работы с данной темой в данной группе.

При разработке интерактивного занятия рекомендуем обратить особое внимание на следующие моменты:

- Участники занятия, выбор темы, возраст участников, их интересы, будущая специальность;
  - временные рамки проведения занятия;
  - проводились ли занятия по этой теме в данной студенческой группе ранее;
  - заинтересованность группы в данном занятии.

- Перечень необходимых условий:
  - должна быть четко определена цель занятия;
  - подготовлены раздаточные материалы;
  - обеспечено техническое оборудование;
  - обозначены участники;
  - определены основные вопросы, их последовательность;
  - подобраны практические примеры из жизни.

- Что должно быть при подготовке каждого занятия:
  - уточнение проблем, которые предстоит решить;
  - обозначение перспективы реализации полученных знаний;
  - определение практического блока (чем группа будет заниматься на занятии).

- Раздаточные материалы:
  - программа занятия;
  - раздаточные материалы должны быть адаптированы к студенческой аудитории («Пишите для аудитории!»);
  - материал должен быть структурирован;
  - использование графиков, иллюстраций, схем, символов.

II. **Вступление**

Сообщение темы и цели занятия:

- участники знакомятся с предлагаемой ситуацией, проблемой, над решением которой им предстоит работать, а также с целью, которую им нужно достичь;
- преподаватель информирует участников о рамочных условиях, правилах работы в группе, дает четкие инструкции о том, в каких пределах участники могут действовать на занятии;
- при необходимости нужно представить участников (в случае, если занятие межгрупповое, междисциплинарное);
- добиться однозначного семантического понимания терминов, понятий и т.п. Для этого с помощью вопросов и ответов следует уточнить понятийный аппарат, рабочие определения изучаемой темы. Систематическое уточнение понятийного

аппарата сформирует у студентов установку, привычку оперировать только хорошо понятными терминами, не употреблять малопонятные слова, систематически пользоваться справочной литературой.

III. **Основная часть**

Особенности основной части определяются выбранной формой интерактивного занятия и включают в себя:

- выяснение позиций участников;
- сегментацию аудитории и организацию коммуникации между ними. Это означает формирование целевых групп по общности их позиций. Производится объединение сходных мнений разных участников вокруг некоторой позиции, формирование единых направлений разрабатываемых вопросов в рамках темы занятия и создается из аудитории набор групп с разными позициями. Затем происходит организация коммуникации между сегментами. Этот шаг является особенно эффективным, если занятие проводится с достаточно большой аудиторией. В этом случае сегментирование представляет собой инструмент повышения интенсивности и эффективности коммуникации;
- Интерактивное позиционирование включает четыре этапа: 1) выяснение набора позиций аудитории; 2) осмысление общего для этих позиций содержания; 3) переосмысление этого содержания и наполнение его новым смыслом; 4) формирование нового набора позиций на основании нового смысла.

IV. **Выводы (рефлексия).**

Рефлексия начинается с концентрации участников на эмоциональном аспекте, чувствах, которые испытывали участники в процессе занятия. Второй этап рефлексивного анализа занятия – оценочный (отношение участников к содержательному аспекту использованных методик, актуальности выбранной темы и др.). Рефлексия заканчивается общими выводами, которые делает педагог.

Примерный перечень вопросов для проведения рефлексии:

- что произвело на вас наибольшее впечатление?
- что вам помогало в процессе занятия для выполнения задания, а что мешало?
- есть ли что-либо, что удивило вас в процессе занятия?
- чем вы руководствовались в процессе принятия решения?
- учитывалось ли при совершении собственных действий мнение участников группы?
- как вы оцениваете свои действия и действия группы?
- если бы вы играли в эту игру еще раз, чтобы вы изменили в модели своего поведения?

Проведение занятий в интерактивной форме позволяет решать одновременно несколько задач, одной из которых является развитие коммуникативных умений и навыков. Приучает работать в команде, прислушиваться к мнению своих товарищей, обеспечивает высокую мотивацию, прочность знаний, коммуникабельность, активную жизненную позицию, ценность индивидуальности, свободу самовыражения, акцент на деятельность, взаимоуважение и демократичность.

Подготовка студентов к той или иной интерактивной форме обучения для изучения конкретной дисциплины (темы занятия) должна быть отражена в рабочей программе дисциплины и в методических рекомендациях по подготовке к занятию в интерактивной (конкретной) форме.

3. Основные правила организации интерактивного обучения

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

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

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

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

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

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

4. Обязательные условия организации интерактивного обучения:

- доверительные, позитивные отношения между обучающим и обучающимися;
- демократический стиль;
- сотрудничество в процессе общения обучающего и обучающихся между собой;
- опора на личный ("педагогический") опыт обучающихся, включение в учебный процесс ярких примеров, фактов, образов;
- многообразие форм и методов представления информации, форм деятельности обучающихся, их мобильность;
- включение внешней и внутренней мотивации деятельности, а также взаимомотивации обучающихся.

Интерактивные формы обучения обеспечивают высокую мотивацию, прочность знаний, творчество и фантазию, коммуникабельность, активную жизненную позицию, командный дух, ценность индивидуальности, свободу самовыражения, акцент на деятельность, взаимоуважение и демократичность.

5. Результативность интерактивного обучения:

- развитие активно-познавательной и мыслительной деятельности;
- вовлечение студентов в процесс познания, освоения нового материала не в качестве пассивных слушателей, а в качестве активных участников;
- развитие умений и навыков анализа и критического мышления;
- усиление мотивации к изучению дисциплин, учебного плана;
- создание благоприятной, творческой атмосферы на занятии;
- развитие коммуникативных компетенций студентов;
- сокращение доли традиционной аудиторной работы и увеличение объема самостоятельной работы;
- развитие умений и навыков владения современными техническими средствами и технологиями обработки информации;

- формирование и развитие умений и навыков самостоятельно находить информацию и определять уровень ее достоверности;
- гибкость и доступность процесса обучения – студенты могут подключаться к учебным ресурсам и программам с любого компьютера, находящегося в сети;
- использование таких форм контроля, как электронные тесты (текущие, рубежные, промежуточные), позволяет обеспечить более четкое администрирование учебного процесса, повысить объективность оценки знаний, умений и компетенций студентов;
- интерактивные технологии обеспечивают постоянный, а не эпизодический (по расписанию) контакт студента с преподавателем.

6. ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ, ФОРМЫ И СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ

1. Бинарная лекция (лекция–диалог).
Предусматривает изложение материала в форме диалога двух преподавателей, например ученого и практика, представителей двух научных направлений. Необходимы: демонстрация культуры дискуссии, вовлечение в обсуждение проблемы студентов.

2. Брифинг.
Брифинг - (англ. briefing от англ. brief — короткий, недолгий) — краткая пресс-конференция, посвященная одному вопросу. Основное отличие: отсутствует презентационная часть. То есть практически сразу идут ответы на вопросы журналистов.

3. Вебинар.
Вебинар (от слов "веб" и "семинар") — это «виртуальный» практикум, организованный посредством Интернет-технологий. Вебинару присущ главный признак практикума — интерактивность. Вы делаете доклад, слушатели задают вопросы, а вы отвечаете на них. Наиболее легкий способ организовать вебинар — воспользоваться услугами компаний, специализирующихся на оказание данных услуг.

4. Видео-конференция.
Видео-конференция (англ. videoconference) — это область информационной технологии, обеспечивающая одновременно двустороннюю передачу, обработку, преобразование и представление интерактивной информации на расстояние в реальном режиме времени с помощью аппаратно-программных средств вычислительной техники.
Взаимодействие в режиме видеоконференций также называют сеансом видеоконференцсвязи. Видеоконференцсвязь (сокращенное название ВКС) — это телекоммуникационная технология интерактивного взаимодействия двух и более удаленных абонентов, при которой между ними возможен обмен аудио- и видеоинформацией в реальном масштабе времени с учетом передачи управляющих данных.

5. Видео-лекция.
Снятая на плёнку сокращённая лекция, дополненная схемами, таблицами, фотографиями и видеофрагментами, иллюстрирующими подаваемый в лекции материал. Серия таких лекций хорошо подходит как для дистанционного и заочного обучения, так и для повторения изученного материала.

6. Виртуальная консультация.

Самостоятельные занятия студента по изучению интерактивных учебных материалов позволяют ему получить основной объем учебной информации, а выполнение письменных заданий - развить навыки практического использования концепций курса при исследовании собственного опыта.

7. Виртуальный тьюториал.
Используется для закрепления и корректировки самостоятельно полученных знаний и умений, выработки навыков групповой деятельности и обмена опытом с другими участниками. Тьюториалы проводятся с применением активных методов обучения (групповые дискуссии, деловые игры, решение кейсов, тренинги и мозговые штурмы).

8. Групповая дискуссия (обсуждение вполголоса).
Для проведения такой дискуссии все студенты, присутствующие на практическом занятии, разбиваются на небольшие подгруппы, которые обсуждают те или иные вопросы, входящие в тему занятия. Обсуждение может организовываться двояко: либо все подгруппы анализируют один и тот же вопрос, либо какая-то крупная тема разбивается на отдельные задания. Традиционные материальные результаты обсуждения таковы: составление списка интересных мыслей, выступление одного или двух членов подгрупп с докладами, составление методических разработок или инструкций, составление плана действий.

9. Дебаты.
Это чётко структурированный и специально организованный публичный обмен мыслями между двумя сторонами по актуальным темам. Это разновидность публичной дискуссии участников дебатов, направляющая на переубеждение в своей правоте третьей стороны, а не друг друга. Поэтому вербальные и невербальные средства, которые используются участниками дебатов, имеют цель получить определённый результат — сформировать у слушателей положительное впечатление от собственной позиции.

10. Деловая игра.
Деловая игра — средство моделирования разнообразных условий профессиональной деятельности (включая экстремальные) методом поиска новых способов ее выполнения. Деловая игра имитирует различные аспекты человеческой активности и социального взаимодействия. Игра также является методом эффективного обучения, поскольку снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета (объекта) и реальным характером профессиональной деятельности.

11. Дискуссия.
Как интерактивный метод обучения означает исследование или разбор. Образовательной дискуссией называется целенаправленное, коллективное обсуждение конкретной проблемы (ситуации), сопровождающееся обменом идеями, опытом, суждениями, мнениями в составе группы.
Дискуссия предусматривает обсуждение какого - либо вопроса или группы связанных вопросов компетентными лицами с намерением достичь взаимоприемлемого решения. Дискуссия является разновидностью спора, близкой к полемике, и представляет собой серию утверждений, по очереди высказываемых участниками. Заявления последних должны относится к одному и тому же предмету или теме, что сообщает обсуждению необходимую связность.

12. Диспут.

Происходит от латинского disputare — рассуждать, спорить. В тех ситуациях, когда речь идет о диспуте, имеется в виду коллективное обсуждение нравственных, политических, литературных, научных, профессиональных и других проблем, которые не имеют общепринятого, однозначного решения. В процессе диспута его участники высказывают различные суждения, точки зрения, оценки на те или иные события, проблемы. Важной особенностью диспута является строгое соблюдение заранее принятого регламента и темы.

13. Имитационные игры.

Известные также как «микромиры» (microworlds) - представляют собой своеобразные «тренажеры», которые развивают системное мышление, навыки принятия решений в динамично меняющейся окружающей среде в условиях стресса и неопределенности. Микромиры позволяют за несколько часов промоделировать ситуации протяженностью в несколько месяцев, лет или десятилетий, что позволяет оценить долгосрочные последствия принятия решений и вероятные побочные эффекты. Имитационные игры представляют собой своеобразную «лабораторию обучения», в которой моделируется реальная ситуация из любой области социальной жизни, и участники эксперимента могут применить свои навыки принятия решений к моделируемой ситуации. В основе данных игр лежат сложные имитационные модели по системной динамике, агентному моделированию или же комбинированному подходу.

14. Интервью.

Термин «интервью» происходит от английского interview - беседа. По содержанию интервью делятся на группы:

- документальные интервью;
- интервью мнений;
- интервью «пресс-конференция».

Субъектом интервью может выступать как лектор, так и студенты, подготовившие информацию по заданной теме.

15. Интерактивная (проблемная) лекция.

Интерактивная (проблемная) лекция представляет собой выступление, как правило, опытного преподавателя перед большой аудиторий обучающихся в течение 2-4 академических часов с применением следующих активных форм обучения:

- ведомая (управляемая) дискуссия или беседа;
- модерация (наиболее полное вовлечение всех участников лекционного занятия в процесс изучаемого материала);
- демонстрация слайд-презентации или фрагментов учебных фильмов;
- мозговой штурм;
- мотивационная речь.

16. Информационно-проблемная лекция

Предполагает изложение материала с использованием проблемных вопросов, задач, ситуаций. Процесс познания происходит через научный поиск, диалог, анализ, сравнение разных точек зрения.

17. Кейс-метод (анализ конкретных ситуаций).

Кейс-метод (от английского case – случай, ситуация) – усовершенствованный метод анализа конкретных ситуаций, метод активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач – ситуаций (решение кейсов).

Метод кейсов представляет собой изучение, анализ и принятие решений по ситуации (проблеме), которая возникла в результате происшедших событий, реальных ситуаций или может возникнуть при определенных обстоятельствах в тот или иной момент времени. Таким образом, различают *полевые* ситуации, основанные на реальном фактическом материале, и *кресельные* (вымышленные) ситуации, кейсы. Обучающиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них.

18. Коллективные решения творческих задач.

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

19. Коллоквиум.

Коллоквиум - вид учебно-теоретических занятий, представляющий собой групповое обсуждение под руководством преподавателя достаточно широкого круга проблем (ситуаций). Одновременно это и форма контроля, разновидность устного экзамена, массового (фронтального) опроса, позволяющая преподавателю в сравнительно небольшой срок выяснить уровень знаний, умений студентов целой академической группы по данному разделу курса.

Коллоквиум, как правило, проходит в форме дискуссии, в ходе которой обучающимся предоставляется возможность высказать свою точку зрения на рассматриваемую проблему (ситуацию), учиться обосновывать и защищать ее. Аргументируя и отстаивая свое мнение, обучающиеся в то же время демонстрирует, насколько глубоко и осознанно они усвоили изученный материал.

20. Коучинг (Тренинг).

Коучинг:

- раскрытие потенциала человека с целью максимального повышения его эффективности;
- искусство создания, с помощью беседы и поведения, среды, которая облегчает движение человека к желаемым целям, так, чтобы оно приносило удовлетворение;
- система реализации совместного социального, личностного и творческого потенциала участников процесса развития с целью получения максимально возможного эффективного результата.

Тренинг - форма интерактивного обучения, целью которого является развитие компетентности межличностного и профессионального поведения в профессиональном общении.

21. Круглый стол.

В современном значении выражение «круглый стол» употребляется как название одного из способов организации обсуждения некоторого вопроса. Этот способ характеризуется следующими особенностями:

- все участники круглого стола выступают в роли пропонентов, т.е. должны выражать мнение по поводу обсуждаемого вопроса, а не по поводу мнений других участников. У пропонента две задачи: добиться, чтобы оппоненты поняли его и поверили;
- все участники обсуждения равноправны;
- никто не имеет права диктовать свою волю и решения.

Чаще всего круглый стол играет скорее информационную роль, а не служит инструментом выработки конкретных решений.

22. Лекция – консультация.
Предполагает изложение материала по типу «вопросы – ответы – дискуссия».

23. Лекция-пресс-конференция.
Проводится как научно-практическое занятие, с заранее поставленной проблемой и системой докладов, длительностью 5-10 минут. Каждое выступление представляет собой логически законченный текст, заранее подготовленный в рамках предложенной преподавателем программы. Совокупность представленных текстов позволит всесторонне осветить проблему. В конце лекции преподаватель подводит итоги самостоятельной работы и выступлений студентов, дополняя или уточняя предложенную информацию, и формулирует основные выводы.

24. Лекция – провокация.
Это лекции с заранее запланированными ошибками. Рассчитана на стимулирование студентов к постоянному контролю предлагаемой информации и поиску ошибок. В конце лекции проводится диагностика знаний слушателей и разбор сделанных ошибок.

25. Лекция с заранее объявленными ошибками.
Лекция с заранее запланированными ошибками позволяет развить у обучаемых умение оперативно анализировать профессиональные ситуации, выступать в роли экспертов, оппонентов, рецензентов, выделять неверную и неточную информацию. Рассчитана на стимулирование студентов к постоянному контролю предлагаемой информации (поиск ошибки: содержательной, методологической, методической, орфографической). В конце лекции проводится диагностика слушателей и разбор сделанных ошибок.

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

27. Методика «Дерево решений».
Использование методики «дерево решений» позволяет овладеть навыками выбора оптимального варианта решения, действия и т.п.
Построение «дерева решений» - практический способ оценить преимущества и недостатки различных вариантов. На этапе предложения вариантов, и на этапе их оценки возможно использование метода мозгового штурма.

28. Метод «Мозгового штурма»
«Мозговая атака», «мозговой штурм» – это метод, при котором принимается любой ответ обучающегося на заданный вопрос. Важно не давать оценку высказываемым точкам зрения сразу, а принимать все и записывать мнение каждого на доске или листе бумаги. Участники должны знать, что от них не требуется обоснований или объяснений ответов. «Мозговой штурм» – это простой способ генерирования идей для разрешения проблемы. Во время мозгового штурма участники свободно обмениваются идеями по мере их возникновения таким образом, что каждый может развивать чужие идеи.

29. Метод портфолио.

Метод портфолио (итал. portfolio — 'портфель, англ. - папка для документов) - современная образовательная технология, в основе которой используется метод аутентичного оценивания результатов образовательной и профессиональной деятельности.

30. Метод Сократа.
Метод Сократа – метод вопросов, предполагающих критическое отношение к догматическим утверждениям, называется еще как метод «сократовской иронии». Это умение извлекать скрытое в человеке знание с помощью искусных наводящих вопросов, подразумевающих короткий, простой и заранее предсказуемый ответ.

31. Мини-лекция.
Мини-лекция является одной из эффективных форм преподнесения теоретического материала. Перед объявлением какой-либо информации преподаватель спрашивает, что знают об этом студенты. После предоставления какого-либо утверждения преподаватель предлагает обсудить отношение студентов к этому вопросу.

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

33. Образовательная экспедиция (живая параллель).
Обучение через живое наблюдение и проживание, погружение в закономерности развития, действующие повсюду.
Образовательная экспедиция - это непосредственный контакт с внешней образовательной средой, её конкретным образовательным объектом (детские сады, школы, психологические центры развивающие и т.д.).

34. Обратная связь
Актуализация полученных на лекции знаний путем выяснения реакции участников на обсуждаемые темы.

35. Обсуждение в группах.
Групповое обсуждение какого-либо вопроса направлено на нахождение истины или достижение лучшего взаимопонимания. Групповые обсуждения способствуют лучшему усвоению изучаемого материала.
Разновидностью группового обсуждения является **круглый стол**, который проводится с целью поделиться проблемами, собственным видением вопроса, познакомиться с опытом, достижениями.

36. Онлайн-семинар.
Разновидность веб-конференции, проведение онлайн-встреч или презентаций через Интернет в режиме реального времени. Во время веб-конференции каждый из участников находится у своего компьютера, а связь между ними поддерживается через Интернет посредством загружаемого приложения, установленного на компьютере каждого участника, или через веб-приложение. В последнем случае, чтобы присоединиться к конференции, нужно просто ввести URL (адрес сайта).

37. Передача (делегирование) полномочий.
Процесс передачи части функций преподавателя студентам для достижения конкретных целей организации. Используется для улучшения и оптимизации образовательного

процесса. Очень актуален в проектной деятельности студентов. Суть заключается в том, что работающие над проектом лица, лучше понимают ситуацию, чем руководитель проекта. И, соответственно им проще найти выход и решить имеющуюся проблему.

38. Проблемная лекция.
На этой лекции новое знание вводится через проблемность вопроса, задачи или ситуации. При этом процесс познания студентов в сотрудничестве и диалоге с преподавателем приближается к исследовательской деятельности. Содержание проблемы раскрывается путем организации поиска ее решения или суммирования и анализа традиционных и современных точек зрения.

39. Просмотр и обсуждение учебных видеофильмов.
Учебные и научно-познавательные видеофильмы соответствующего содержания можно использовать на любом из этапов занятий и тренингов в соответствии с их темой, целями и задачами, а не только как дополнительный материал.
Перед показом фильма преподавателю необходимо поставить перед студентами несколько ключевых вопросов. Это будет основой для последующего обсуждения. Можно останавливать фильм на заранее отобранных кадрах (моментах) и проводить дискуссию. В конце занятия необходимо обязательно совместно со студентами подвести итоги и озвучить полученные выводы.

40. Публичная презентация проекта.
Презентация - самый эффективный способ донесения важной информации как в разговоре "один на один", так и при публичных выступлениях. Слайд-презентации с использованием мультимедийного оборудования позволяют эффективно и наглядно представить содержание изучаемого материала, выделить и проиллюстрировать сообщение, которое несет поучительную информацию, показать ее ключевые содержательные пункты. Использование интерактивных элементов позволяет усилить эффективность публичных выступлений, являющихся частью профессиональной деятельности преподавателя.

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

42. Разработка проекта.
Этот метод позволяет мысленно выйти за пределы аудитории и составить проект своих действий по обсуждаемому вопросу. Самое главное, что группа или отдельный участник имеет возможность защитить свой проект, доказать преимущество его перед другими и узнать мнение студентов. Участники могут обратиться за консультацией, дополнительной литературой в Интернет, электронную библиотечную систему, читальный зал библиотеки и т.д.
Можно предложить участникам проекта собрать статьи из газет, публикации из научно-познавательных журналов, фотографии, касающиеся вопросов темы, а затем обсудить эти материалы со всей группой.

43. Ролевая игра.
Ролевая игра – это разыгрывание участниками группы сценки с заранее распределенными ролями в интересах овладения определенной поведенческой или эмоциональной стороной жизненных ситуаций.

44. Стажировка.
Производственная деятельность для приобретения опыта работы или повышения квалификации по специальности.

45. Творческое задание.
Творческое задание является содержанием (основой) любой интерактивной формы проведения занятия.
Выполнение творческого задания требует от студента воспроизведения полученной ранее информации в форме, определяемой преподавателем:

- подборка примеров из практики (опыта);
- подборка материала по определенной проблеме (ситуации);
- участие в ролевой (ситуационной) игре и т.п.

46. Тренинг.
Тренинг (англ. training от train — обучать, воспитывать) — метод активного обучения, направленный на развитие знаний, умений и навыков и социальных установок.
Тренинг может рассматриваться с точки зрения разных парадигм:

- тренинг как тренировка, в результате которой происходит формирование и отработка умений и навыков;
- тренинг как форма активного обучения, целью которого является передача знаний, развитие некоторых умений и навыков.

47. Фокус-группа.
Фокус-группа - это сообщество людей, объединенных в группы по каким-то критериям, в результате чего в ходе групповой дискуссии продуцируются данные, имеющие качественный характер.

Фокус группы - наиболее распространенный метод качественного исследования. В фокус группах изучаются модели потребительского поведения, осуществляется поиск идей коммуникационных стратегий и тактик, идей позиционирования. Обычно в состав фокус группы входит 8-10 человек, но специфика решаемых в ходе исследования задач может в отдельных случаях требовать участия 3-4 человек (минигруппы) или 15-20 человек (супергруппы).
Длительность фокус группы обычно не превышает 2 часов. Фокус группы проводятся в специально оборудованных помещениях, оснащенных записывающей аудио и видео техникой, совмещенных с комнатой для скрытого наблюдения за процессом дискуссии.
Фокус группы проводят опытные специалисты в области психологии, социологии и маркетинга, товароведения.

7. ТЕХНОЛОГИИ ПРИМЕНЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ

На лекционном занятии любой студент должен быть готов участвовать в мини-дискуссиях, задавать вопросы лектору и отвечать на его вопросы по теме лекции. Таким образом, происходит активизация работы на лекциях, которые перестают быть исключительно монологом преподавателя.

Самостоятельная подготовка к практическим занятиям заключается в обязательном выполнении студентом всех видов заданий по теме каждого занятия. Студент должен быть готов к ответу на вопросы по плану занятия, надежно усвоить основные понятия и категории, ответить на вопросы для самопроверки и письменно выполнить проблемные задания.

7.1 ВЕБИНАР

Вебинар (от слов "веб" и "семинар") — это «виртуальный» семинар, организованный посредством Интернет-технологий. Вебинару присущ главный признак семинара — интерактивность. Иначе говоря, вы делаете доклад, слушатели задают вопросы, а вы отвечаете на них. Наиболее легкий способ организовать вебинар — воспользоваться услугами компаний, специализирующихся на оказание данных услуг.

Преимущества вебинара

Вебинар обладает всеми преимуществами своего «старшего брата» семинара, кроме возможности «кулуарного» общения между "посетителями", а также «живого» общения между ними же и докладчиком (что особенно критично для харизматичных ораторов).
Это, пожалуй, единственные существенные недостатки вебинаров, а плюсов гораздо больше:

- Затраты на организацию у вебинаров существенно ниже (не надо арендовать зал, оборудование, не надо заказывать кейтеринг).
- Высокая доступность для «посещения» слушателями (не надо покупать билеты на поезд или самолет).
- Значительная экономия времени на организацию.
- Удобство для «посетителей» (восприятие информации в привычной обстановке, без посторонних шумов).
- Интерактивное взаимодействие между докладчиком и «посетителями, а также «посетителями» между собой.

Наиболее эффективным вебинар является в б2б сегменте, где «удельный вес» каждого потенциального клиента («посетителя») достаточно высок.
Учитывая, что тема доклада обсуждается не тет-а-тет, а с целой группой, ваш доклад способен вызвать целый ряд вопросов и мнений, что дает более репрезентативную обратную связь с вашей аудиторией.

Советы по организации успешных вебинаров:

- Заранее оповещайте потенциальных слушателей о дате и времени вебинара.
- Запустите рекламную кампанию вебинара.
- Спланируйте удобное время для вебинара.
- Выработайте метрики для измерения эффективности вебинара
- Проведите тестовый запуск вебинара.
- Преподнесите интересную информацию.
- Дальнейший успех ваших будущих вебинаров зависит от того, как вы проведете свой первый вебинар в конкретной группе. Помните, что люди тратят свое время, слушая вашу презентацию, и меньше всего они хотят услышать старые факты и праздные выводы. Постарайтесь удивить вашу аудиторию чем-то новеньким и неожиданным и тогда вы получите заинтересованную публику, которая с радостью посетит ваш следующий доклад.
- Не бойтесь использовать много текста.
  Любой опытный докладчик скажет вам, что в Power-Point презентации надо свести к минимуму текстовую информацию и перенести акцент на картинки, схемы и графики. Все это верно для «реальных» докладов, где оратор часто переносит внимание с экрана на себя, сами слова на экране плохо видны, и люди лучше воспринимают картинки и схемы. В вебинарах использование текста не столь

критично, поэтому вы можете смело увеличить «дозу» символьной информации в ваших слайдах.

- Проверьте своего докладчика.
  Для вашего докладчика, кем бы он ни был, вебинар может произвести «расслабленное» ощущение. Живого контакта с публикой нет, отсюда меньше волнения и, как следствие, недооценка своих сил в подготовке к вебинару. Убедитесь, что докладчик тщательно подготовил свою речь, не лишним будет иметь текст как распечатку перед глазами во время доклада.
- Один хорошо, а двое лучше.
  В ходе доклада у слушателей могут возникать вопросы, которые чаще всего задают через чат (подобие мессенжера), ясно, что докладчик не может быть одновременно «швецом, жнецом и на дуде игрецом» и ему нужен помощник, который параллельно будет подхватывать эстафетную палочку.
- Провоцируйте обсуждения.
  Очень важно провоцировать обсуждения, а учитывая, что вебинар – не совсем привычный способ общения для большинства слушателей, важно периодически напоминать им как задавать вопросы (технически), что вы всегда рады ответить. Например, если в презентации 25 слайдов, то каждый пятый слад можно смело напоминать про вопросы. Также активно «раскручивайте» аудиторию на финальное обсуждение, главное вызвать на разговор одного и другие посетители быстро подхватят.
- В целом, в организации вебинаров нет ничего сложного, по крайней мере если вы уже организовывали семинары, то бояться нечего. Если же опыта реальных докладов у вас нет, вебинар – лишний повод проверить свои силы в более комфортных условиях перед живым выступлением.

7.2 ГРУППОВАЯ, НАУЧНАЯ ДИСКУССИЯ, ДИСПУТ

Дискуссия — это целенаправленное обсуждение конкретного вопроса, сопровождающееся обменом мнениями, идеями между двумя и более лицами. Задача дискуссии - обнаружить различия в понимании вопроса и в споре установить истину. Дискуссии могут быть свободными и управляемыми.

К технике управляемой дискуссии относятся: четкое определение цели, прогнозирование реакции оппонентов, планирование своего поведения, ограничение времени на выступления и их заданная очередность.

Групповая дискуссия (обсуждение вполголоса). Для проведения такой дискуссии все студенты, присутствующие на практическом занятии, разбиваются на небольшие подгруппы, которые обсуждают те или иные вопросы, входящие в тему занятия. Обсуждение может организовываться двояко: либо все подгруппы анализируют один и тот же вопрос, либо какая-то крупная тема разбивается на отдельные задания. Традиционные материальные результаты обсуждения таковы:

- составление списка интересных мыслей,
- выступление одного или двух членов подгрупп с докладами,
- составление методических разработок или инструкций,
- составление плана действий.

Очень важно в конце дискуссии сделать обобщения, сформулировать выводы, показать, к чему ведут ошибки и заблуждения, отметить все идеи и находки группы.

Разновидностью свободной дискуссии является **форум**, где каждому желающему дается неограниченное время на выступление, при условии, что его выступление вызывает интерес аудитории.

Каждый конкретный форум имеет свою тематику — достаточно широкую, чтобы в её пределах можно было вести многоплановое обсуждение. Обычно форум имеет

возможность поиска по своей базе сообщений. Отклонение от начальной темы обсуждения (т.н. оффтоп) часто запрещено правилами форума.

Диспут происходит от латинского disputare — рассуждать, спорить. В тех ситуациях, когда речь идет о диспуте, имеется в виду коллективное обсуждение нравственных, политических, литературных, научных, профессиональных и других проблем, которые не имеют общепринятого, однозначного решения. В процессе диспута его участники высказывают различные суждения, точки зрения, оценки на те или иные события, проблемы. Важной особенностью диспута является строгое соблюдение заранее принятого регламента и темы.

Дебаты – это чётко структурированный и специально организованный публичный обмен мыслями между двумя сторонами по актуальным темам. Это разновидность публичной дискуссии участников дебатов, направляющая на переубеждение в своей правоте третьей стороны, а не друг друга. Поэтому вербальные и невербальные средства, которые используются участниками дебатов, имеют целью получения определённого результата — сформировать у слушателей положительное впечатление от собственной позиции.

В настоящее время дебаты как форма обсуждения проблемы широко используются в преподавании дисциплин как гуманитарного, так естественнонаучного цикла. Благодаря своим особенностям - целостности, универсальности, личностной ориентированности и ориентации на самообразование обучающихся - дебаты, на сегодняшний день, являются одной из самых эффективных педагогических технологий, позволяющих не только овладеть соответствующими изучаемой дисциплине навыками, но и способствующих развитию творческой активности личности, формирующих умение представлять и отстаивать свою позицию, навыки ораторского мастерства, умение вести толерантный диалог и лидерские качества.

Использование дебатов в учебном процессе способствует созданию устойчивой мотивации обучения, так как достигается личностная значимость учебного материала для учащихся, наличие элемента состязательности стимулирует творческую, поисковую деятельность, а также тщательную проработку основного изучаемого материала, позволяет решать следующие задачи:

- обучающие, так как способствует закреплению, актуализации полученных ранее знаний, овладению новыми знаниями, умениями и навыками;
- развивающие, так как способствуют развитию интеллектуальных, лингвистических качеств, творческих способностей, формируя тем самым основные общие компетентности ученика и учителя. Дебаты развивают логику, критическое мышление, позволяют сформировать системное видение проблемы, наличие взаимосвязей событий и явлений, различных аспектов их рассмотрения, способствуют формированию культуры спора, терпимости, признанию множественности подходов к решению проблемы;
- коммуникативные, так как учебная деятельность осуществляется в межличностном общении, обучение проходит в процессе совместной деятельности.

Подготовка занятия

Разработка подготовительного этапа для проведения «Дебатов». Для этого вместе с инициативными студентами определяют следующее:

- тема «Дебатов» (несколько вариантов);
- цель «Дебатов»;
- виды работы с информацией по теме «Дебатов»;
- подготовка команд к «Дебатам»;
- критерии оценки «Дебатов»;

- форма анализа и оценки «Дебатов».

Подготовка к дебатам начинается с определения темы (тезисов). В дебатах, как правило, она формулируется в виде утверждения, например: «Технический прогресс ведет к гибели цивилизации». При подборе темы необходимо учитывать требования, согласно которым «хорошая» тема должна:

- провоцировать интерес, затрагивая значимые для дебатеров проблемы;
- быть сбалансированной и давать одинаковые возможности командам в представлении качественных аргументов;
- иметь четкую формулировку;
- стимулировать исследовательскую работу студентов.

Обобщенно структура подготовительного этапа может быть представлена следующим образом.

Работа с информацией по теме:

- активизация знаний обучающихся (мозговой штурм);
- поиск информации с использованием различных источников;
- систематизация полученного материала;
- составление кейсов (системы аргументации) утверждения и отрицания тезиса, подготовка раунда вопросов и т. д.

Формирование общих и специальных умений и навыков:

- формулирование и обоснование аргументов, поддержек;
- построение стратегии отрицающей стороны;
- умение правильно формулировать вопросы;
- овладение знаниями риторики и логики, применение их на практике;
- овладение навыками эффективной работы в группе.

Итак, на подготовительном этапе студенты должны проработать содержание предлагаемой для игры темы, дать определения каждому понятию в тезисе, составить кейсы (систему аргументов) как для утверждающей, так и для отрицающей стороны, так как жеребьевка команд осуществляется незадолго до начала самой игры. При этом для каждой стороны продумывается стратегия отрицания, то есть составляются контраргументы на возможные аргументы оппонентов, и предлагаются вопросы, которые способствуют обнаружению противоречий в позиции противоположной стороны.

Вступление

Каждая команда (в составе трех спикеров) имеет возможность брать тайм-ауты между любыми раундами общей продолжительностью 8 минут.

Роли спикеров

Спикер У1:

- представление команды;
- формулировка темы, актуальность;
- определение ключевых понятий, входящих в тему;
- выдвижение критерия (ценность или цель команды);
- представление кейса утверждающей стороны;
- заключение (таким образом... готов ответить на вопросы...).

Спикер О1:

- представление команды;
- формулировка тезиса отрицания;

- принятие определений ключевых понятий;
- атака или принятие критерия оппонентов;
- опровержение позиции утверждения;
- представление кейса отрицающей стороны.

Специально выбранные судьи или нейтральная аудитория оценивают выступления команд по выбранным критериям и объявляют победителя.

Основная часть

Форма дебатов

У1 — первый спикер команды утверждения;

О1 — первый спикер команды отрицания и т. д.

Каждый спикер во время игры выполняет строго определенные технологией игры роли и функции, причем роли первых спикеров отличаются друг от друга, а роли вторых и третьих совпадают.

За временем на протяжении всей игры следит «тайм-кипер», который предупреждает команды и судей за 2, 1 и 0,5 минуты об окончании времени выступления (подготовки). Для этого он использует карточки с написанным на них временем, которые показывает командам.

Регламент «Дебатов»

Действие	**Время**
Выступление У1	6 минут
Вопросы О3 к У1	3 минуты
Выступление О1	6 минут
Вопросы У3 к О1	3 минуты
Выступление У2	5 минут
Вопросы О1 к У2	3 минуты
Выступление О2	5 минут
Вопросы У1 к О2	3 минуты
Выступление У3	5 минут
Выступление О3	5 минут

Выводы (рефлексия)

После завершения «круглого стола» в форме дебатов происходит рефлексивный разбор деятельности всех участников. Анализируется подготовка команд к «Дебатам», их способы выдвижения аргументов и ответов на вопросы оппонентов, другие элементы деятельности.

7.3 ДЕЛОВАЯ ИГРА

Деловая игра – форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, разнообразных условий профессиональной деятельности.

В деловой игре обучение участников происходит в процессе совместной деятельности. При этом каждый решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. Общение в деловой игре – это не просто общение в процессе совместного усвоения знаний, но первым делом – общение, имитирующее, воспроизводящее общение людей в процессе реальной изучаемой деятельности. Деловая игра - это не просто

совместное обучение, это обучение совместной деятельности, умениям и навыкам сотрудничества.

Специфика обучающих возможностей деловой игры как метода активного обучения состоит в следующем:

- процесс обучения максимально приближен к реальной практической деятельности;
- метод деловых игр представляет собой не что иное, как специально организованную деятельность по активизации полученных теоретических знаний, переводу их в деятельностный контекст.

Виды учебных деловых игр:

- тренинг отдельного навыка;
- тренинг комплекса навыков;
- демонстрация навыка;
- демонстрация типичных ошибок и др.

1. Подготовка занятия

Проведению деловых игр предшествует разработка единых требований к отдельным этапам:

- целевая установка проведения игры;
- сценарий всех этапов деловой игры;
- структура конкретных ситуаций, отражающих моделируемый процесс или явление;
- критерии оценки, полученных в ходе игры результатов;
- рекомендации по дальнейшему совершенствованию профессиональных умений и навыков.

Условия проведения деловых игр:

- проигрывать реальные события;
- ситуации должны быть проблемными;
- обеспечение соответствия выбранной игровой методики учебным целям и уровню подготовленности участников;
- определение способов анализа игрового процесса, оценка действий игроков с помощью системы критериев;
- формирование игровой группы;
- руководство игрой и контроль за ее процессом;
- подведение итогов и оценка результатов.

2. Вступление

Для разработки деловой игры принципиальными моментами являются определение темы и целей. При определении целей разработчику важно ответить на несколько принципиальных вопросов:

- для чего проводится данная деловая игра?
- для какой категории обучаемых?
- чему именно следует их обучать?
- какие результаты должны быть достигнуты?

При постановке целей необходимо различать учебные цели игры (еѐ ставит перед собой преподаватель, руководитель игры) и цели действий еѐ участников (студентов

которые ставятся ими, исходя из игровых ролей. Таким образом, деловая игра имеет достаточно сложную целевую систему.

Задачи преподавателя в подготовке деловой игры:

- отобрать необходимые ситуации;
- подготовить дидактический материал, карточки-задания для каждого (можно с подсказкой о характере его деятельности);
- подобрать подгруппы студентов;
- поставить задачу (проблему), по которой группа должна высказывать свою точку зрения;
- продумать предполагаемые ответы и реплики.

Основой разработки деловой игры является создание имитационной и игровой моделей, которые должны органически накладываться друг на друга, что и определяет структуру деловой игры.

Преподаватель при подготовке деловой игры должен решать как профессиональную, так и педагогическую задачу.

Одним из самых сложных этапов конструирования деловой игры является выбор и описание объекта имитации. В качестве такого объекта выбирается наиболее типичный фрагмент профессиональной реальности. Базовым элементом деловой игры является сценарий. Как правило, в сценарии отображается общая последовательность игры, разбитой на основные этапы, операции и шаги.

Схема сценария может быть описана с помощью следующих элементов:

- реальное противоречие (следует отличать от игрового конфликта, обусловленного разностью позиций игроков),
- конфликт — наличие в ситуации «рассогласования параметров деятельности, столкновения разноплановых явлений…,
- противоречивости критериев принятия решений» и т.п.

Игровой конфликт также может присутствовать в сценарии. Деловой игре в наибольшей мере присущ смешанный способ генерирования событий, когда процесс игры следует какому-то обобщенному алгоритму, отражающему технологию производственного или образовательного процесса, но учитывающему вероятностный характер событий.

Деловую игру можно проводить перед изложением лекционного материала для обнаружения пробелов в знаниях, когда их основой является только личный опыт, либо после лекционного курса для закрепления и актуализации знаний в опыт. Можно также осуществлять организацию всего учебного процесса на основе сквозной деловой игры.

Деловая игра в зависимости от содержания может длиться от одного до 2-3 академических часов, т.е. это могут быть небольшие фрагменты или полноценная деловая игра.

Деловую игру можно использовать и как форму проведения зачета. В этом случае преподаватель определяет, какие проблемы выносятся в ее содержание, по каким критериям будет оцениваться уровень знаний. Содержание, ход игры и участие в ней обговариваются в студенческой аудитории заранее. Можно выбрать группу экспертов (3-4 человека), которая, внимательно наблюдая за ходом игры, выносит решение о получении зачета каждым ее участником. Преподаватель как бы снимает с себя ответственность за принятие или непринятие зачета, но в действительности он создает для обучающихся условие, в котором требуются проявление ответственности за знания, как собственные, так и других обучающихся, аргументированность решения, умение критически оценить происходящее, высказать замечание, видеть позитивные начала в действиях и поступках окружающих.

Оценка деятельности участников игры всякий раз складывается из оценки анализа обстановки, выработанного и принятого решения, а также его реализации в установленное нормативами время.

3. Основная часть

Рассмотрим этапы проведения деловой игры.

Этапы проведения деловой игры

Этап	Содержание деятельности	Время (минуты)
1	Постановка целей, задач, формирование команд. Выбор экспертов.	3-5
2	Ознакомление с правилами деловой игры, правами и обязанностями.	15
3	***Выполнение заданий в паре участников***	10
4	Обмен информацией между парами участников в команде. Обсуждение выступления. Выступление экспертов с критериями оценки деятельности.	5 5 5
5	Обмен опытом участников деловой игры. Выступление преподавателя с научным обобщением.	10-15
6	Подведение итогов. Выступление экспертов.	10
	Заключение о результатах деловой игры	

Правила деловой игры:

- работа по изучению, анализу и обсуждению заданий в командах осуществляется в соответствии с предложенной схемой;
- выступление должно содержать анализ и обобщение. Ответы на предложенные вопросы должны быть аргументированными и отражать практическую значимость рассматриваемой проблемы;
- после выступления любым участником могут быть заданы вопросы на уточнение или развитие проблемы. Вопросы должны быть краткими и четкими;
- ответы на вопросы должны быть строго по существу, обоснованными и лаконичными;
- при необходимости развития и уточнения проблемы любым участником игры могут быть внесены предложения и дополнения. Они должны быть корректны и доброжелательны.

Права и обязанности участников:

1) Преподаватель:

- инструктирует участников деловой игры по методике ее проведения;
- организует формирование команд, экспертов;
- руководит ходом деловой игры в соответствии с дидактическими целями и правилами деловой игры;
- вносит в учебную деятельность оперативные изменения, задает вопросы, возражает и при необходимости комментирует содержание выступлений;
- вникает в работу экспертов, участвует в подведении итогов. Способствует научному обобщению результатов;
- организует подведение итогов.

2) Экспертная группа:

- оценивает деятельность участников деловой игры в соответствии с разработанными критериями;
- дорабатывает в ходе деловой игры заранее подготовленные критерии оценки деятельности команд;
- готовит заключение по оценке деятельности команд, обсуждают его с преподавателем;
- выступает с результатами оценки деятельности команд;
- распределяет по согласованию с преподавателем места между командами.

3) Участники игры:

- выполняют задания и обсуждают проблемы в соответствии со схемой сотрудничества в командах;
- доброжелательно выслушивают мнения;
- готовят вопросы, дополнения;
- строго соблюдают регламент;
- активно участвуют в выступлении.

4. Выводы (рефлексия)

Обучение в деловых играх направлено на формирование коммуникативных умений: налаживать и поддерживать общение, направлять обсуждение вопросов по заданному руслу, вырабатывать правильный стиль отношений. В играх формируются умения, связанные с организацией работы: правильно распределять работу, выделять наиболее важные вопросы для обсуждения, четко организовывать работу в соответствии с намеченным планом, готовить проекты документов. Деловые игры развивают культуру принятия решений.

Эффективность деловых игр обеспечивается:

- когда они способствуют интеграции различных дисциплин, приобретая комплексный характер;
- когда содержание деловых игр, моделирование деятельности руководителей и специалистов строится на практическом материале конкретных предприятий, организаций на связи теоретического обучения с производством.

Оценка итогов игры. Используется два варианта оценки итогов игры: оценка игры ее участниками; оценка игры ее руководителем. Оценка игры ее руководителем проводится как итоговая по совокупности периодов игры и осуществляется путем сравнительного анализа результата деятельности всех участников игры, т.е. носит обобщающий характер и осуществляется по основным направлениям деятельности.

Подведение итогов деловой игры должно сопровождаться наряду с ранжированием участников тщательным анализом факторов успеха лидеров и причин отставания аутсайдеров игры.

Деловая игра дает возможность наглядно и просто представить моделирующий процесс. Полученные в результате проведения деловой игры умения и навыки имеют более высокую степень усвояемости по сравнению с другими традиционными методами обучения.

7.4 ДИСКУССИЯ

Метод – Дискуссия (от лат. discussio - рассмотрение, исследование. Как интерактивный метод обучения означает исследование или разбор. Образовательной

дискуссией называется целенаправленное, коллективное обсуждение конкретной проблемы (ситуации), сопровождающееся обменом идеями, опытом, суждениями, мнениями в составе группы.

Содержание метода:

Дискуссия предусматривает обсуждение какого - либо вопроса или группы связанных вопросов компетентными лицами с намерением достичь взаимоприемлемого решения. Дискуссия является разновидностью спора, близкой к полемике, и представляет собой серию утверждений, по очереди высказываемых участниками. Заявления последних должны относится к одному и тому же предмету или теме, что сообщает обсуждению необходимую связность.

Используемые в дискуссии средства должны признаваться всеми, кто принимает в ней участие. Употребление других средств недопустимо и ведет к прекращению дискуссии. Употребляемые в полемике средства не обязательно должны быть настолько нейтральными, чтобы с ними соглашались все участники. Каждая из полемизирующих сторон применяет те приемы, которые находит нужными для достижения победы.

Противоположная сторона в дискуссии именуется обычно "оппонентом". У каждого из участников дискуссии должны иметься определенные представления относительно обсуждаемого предмета. Однако итог дискуссии - не сумма имеющихся представлений, а нечто общее для разных представлений. Но это общее выступает уже не как чье-то частное мнение, а как более объективное суждение, поддерживаемое всеми участниками обсуждения или их большинством.

Дискуссия - одна из важнейших форм коммуникации, плодотворный метод решения спорных вопросов и вместе с тем своеобразный способ познания. Она позволяет лучше понять то, что не является в полной мере ясным и не нашло еще убедительного обоснования. В дискуссии снимается момент субъективности, убеждения одного человека или группы людей получают поддержку других и тем самым определенную обоснованность.

Эффективность использования образовательной дискуссии как метода обучения определяется целым рядом **факторов**:

- актуальность выбранной проблемы;
- сопоставление различных позиций участников дискуссии;
- информированность, компетентность и научная корректность диспутантов;
- владение преподавателем методикой дискуссионной процедуры;
- соблюдение правил и регламента и др.

Выделяют следующие **типы** дискуссий:

- *тематическая* – обсуждаемые вопросы связаны с темой занятия;
- *биографическая* – ориентирована на индивидуальный прошлый опыт (навык) участника;
- *интеракционная* – когда обсуждаются структура и содержание отношений, складывающихся «здесь и теперь», например, в условиях взаимодействия групп.

Вид дискуссии выбирает преподаватель (арбитр) в зависимости от задач, которые он ставит перед собой до начала занятия, возможно сочетание различных видов дискуссий. В зависимости от целей и задач занятия, возможно использование следующих **видов** дискуссий:

- классические дебаты;
- экспресс-дискуссия;
- текстовая дискуссия;
- проблемная дискуссия;

- ролевая (ситуационная) дискуссия;
- «Круглый стол».

В процессе дискуссии наиболее полно представлена **возможность**:

- моделировать реальные жизненные (служебные) проблемы;
- вырабатывать умение, навык слушать и взаимодействовать с другими группами;
- продемонстрировать наглядно характерную для большинства проблем (ситуаций) многозначность решений;
- научить анализировать реальные ситуации (проблемы), отделять главное от второстепенного.

Таким образом, дискуссия выявляет многообразие существующих точек зрения на какую-либо одну проблему (ситуацию), инициирует всесторонний анализ каждой из них, формирует собственный взгляд каждого участника дискуссии на ту или иную проблему (ситуацию).

Цель: Обсуждение какого-либо вопроса или группы связанных вопросов компетентными лицами с намерением достичь взаимоприемлемого решения.

Задачи:

- достижение определенной степени согласия участников дискуссии относительно дискутируемого тезиса
- формирование общего представления не как суммы имеющихся представлений, а как более объективное суждение, подтверждаемое всеми участниками обсуждения или их большинством
- достижение убедительного обоснования содержания, не имеющего первоначальной ясности для всех участников дискуссии.

Методика проведения:

Организационный этап

Тема дискуссии формулируется до ее начала. Группа студентов делится на несколько малых групп. Количество групп определяется числом позиций, которые будут обсуждаться в процессе дискуссии. Малые группы формируются либо по желанию студентов, либо по родственной тематике для обсуждения.

Малые группы занимают определенное пространство, удобное для обсуждения на уровне группы. В группе определяются спикер, оппоненты, эксперты.

Спикер занимает лидирующую позицию, организует обсуждение на уровне группы, формулирует общее мнение малой группы.

Оппонент внимательно слушает предлагаемые позиции во время дискуссии и формулирует вопросы по предлагаемой информации.

Эксперт формирует оценочное суждение по предлагаемой позиции своей малой группы и сравнивает с предлагаемыми позициями других групп.

Подготовительный этап

Каждая малая группа обсуждает позицию по предлагаемой для дискуссии теме в течение отведенного времени.

Задача данного этапа – сформулировать групповую позицию по теме для дискуссии.

Основной этап – проведение дискуссии

Заслушивается ряд суждений, предлагаемых каждой малой группой. После каждого суждения оппоненты задают вопросы, выслушиваются ответы авторов предлагаемых позиций.

В завершении дискуссии формулируется общее мнение, выражающее совместную позицию по теме дискуссии.

Этап рефлексии – подведения итогов

Эксперты предлагают оценочные суждения по высказанным позициям своих малых групп, осуществляют сравнительный анализ первоначальной и окончательной позиции, представленной своей малой группой во время дискуссии.

Преподаватель дает оценочное суждение окончательно сформированной позиции во время дискуссии.

ПОПС-формула представляет собой российский вариант юридической технологии профессора права Д.Маккойда-Мэйсона из ЮАР. Используется при организации споров, дискуссий. Ее суть заключается в следующем. Обучающийся высказывает:

П-позицию (объясняет, в чем заключена его точка зрения, предположим, выступает на занятии с речью: «Я считаю, что необходима первичная профилактика нарушений среди подростков…»

О-обоснование (не просто объясняет свою позицию, но и доказывает, начиная фразой типа: «Потому что увеличивается количество преступлений среди подростков…»);

П-пример (при разъяснении сути своей позиции пользуется конкретными примерами, используя в речи обороты типа: «Я могу подтвердить это тем, что рост преступности наблюдается за последние годы…»;

С-следствие (делает вывод в результате обсуждения определенной проблемы, например, говорит: «В связи с этим первичная психопрофилактика будет способствовать снижению преступности среди подростков…»).

Таким образом, выступление обучаемого занимает примерно 1-2 минуты и может состоять из двух-четырех предложений. Самое главное, что дает применение данной технологии, обучающиеся высказывают свою точку зрения, отношение к предложенной проблеме.

ПОПС-формула может применяться для опроса по пройденной теме, при закреплении изученного материала, проверке домашнего задания.

7.5 ИНТЕРВЬЮ

Термин «интервью» происходит от английского interview, т.е. беседа. По содержанию интервью делятся на группы:

- **Документальные интервью** – изучение событий прошлого, уточнение фактов и интервью мнений, цель которых – выявление оценок, взглядов, суждений и т.п.
- **Интервью мнений** - самая распространенная форма интервью. Цель такого интервью узнать мнение респондента по конкретному вопросу. Их цель в том, чтобы интервьюируемый получил возможность высказать свою точку зрения.
- **Интервью «пресс-конференция»** - в этих условиях сложно получить полноценное интервью. Обычно это выступление по определенной теме, где интервьюер может получить комментарий по какому-либо событию.

Цель: организация процесса изучения теоретического содержания в интерактивном режиме

Задачи:

- совершенствование способов поиска, обработки и предоставления новой информации;
- развитие коммуникативных навыков;

- актуализация изучаемого содержания на лекции.

Методика проведения:

Подготовительный этап

Вопросы для интервьюирования формулируются разными способами:
- при прослушивании нового содержания по теме лекции;
- до лекции по ее теме, при изучении источников.

Субъектом интервью может выступать как лектор, так и студенты, подготовившие информацию по заданной теме.

Основной этап – проведение интервью

Вопросы задаются разными схемами:
- преподавателю на протяжении всей лекции, тогда лекция переходит в форму лекции – консультации;
- в начале и служат для актуализации рассматриваемого нового содержания,
- с места студентами по очереди;
- в письменном виде в «записочках».

Различают «вопросы-суждение» и «ответы-суждение»:
- **«Вопрос-суждение»** задается по следующей схеме: сначала пространное рассуждение, а потом сам вопрос. Отвечающий реагирует сначала на суждение и сразу же попадает в положение оправдывающегося. Он вынужден тратить время на объяснения, а потом только кратко ответит на поставленный вопрос, что в целом выглядит крайне не убедительно. При этом задавший такой вопрос занимает позицию судьи.
- **«Ответы-суждения»**. В этом случае сначала высказывается суждение о проблеме или о том, кто задал вопрос, или о характере самого вопроса, а потом уже коротко на него отвечают. Этот прием применяется тогда, когда задан неудобный вопрос и ответ на него явно будет невыигрышным.

Этап рефлексии – подведения итогов

Предлагается заслушать экспертные суждения из аудитории по содержанию полученной информации.

Преподаватель подводит окончательные итоги, учитывая экспертные суждения, объем освещенного материала, качество задаваемых вопросов.

7.6 ИМИТАЦИОННЫЕ ИГРЫ

На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана) и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (кабинет начальника цеха, зал заседаний). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

Исполнение ролей (ролевые игры). В этих играх отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между студентами распределяются роли с «обязательным содержанием», характеризующиеся различными

интересами; в процессе их взаимодействия должно быть найдено компромиссное решение. В основе разыгрывания ролей всегда лежит конфликтная ситуация. Студенты, не получившие роли, наблюдают за ходом игры и участвуют в ее заключительном анализе.

«Деловой театр» (метод инсценировки). В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Студент должен вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. **Основная задача метода** инсценировки - научить ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описывается конкретная ситуация, функции и обязанности конкретных лиц, их задачи.

Игровое проектирование является практическим занятием или циклом занятий, суть которых состоит в разработке инженерного, конструкторского, технологического и других видов проектов в игровых условиях, максимально воссоздающих реальность. Этот метод отличается высокой степенью сочетания индивидуальной и совместной работы студентов. Создание общего для группы проекта требует, с одной стороны, знание каждым технологии процесса проектирования, а с другой - умение вступать в общение и поддерживать межличностные отношения с целью решения профессиональных вопросов. Игровое проектирование может перейти в реальное проектирование, если его результатом будет решение конкретной практической проблемы, а сам процесс будет перенесен в условия действующего предприятия.

Познавательно-дидактические игры не относятся к деловым играм. Они предполагают лишь включение изучаемого материала в необычный игровой контекст и иногда содержат лишь элементы ролевых игр. Такие игры могут проводиться в виде копирования научных, культурных, социальных явлений (конкурс знатоков, «Поле чудес», КВН и т.д.) и в виде предметно-содержательных моделей, (например, игры-путешествия, когда надо разработать рациональный маршрут, пользуясь различными картами).

Нооген – это педагогическая (образовательная) технология, по форме основанная на разработанных Г.П. Щедровицким организационно-деятельностных играх, а в качестве содержания использующая решение задач на онтологическое моделирование (создание возможных миров, например: построить занятие, где учитель молчит, построить мир, в котором есть язык, а в языке нет названий и т.п.).

Исходный элемент образовательной технологии – коллективное построение возможных миров и возможных научных теорий.

Предметом ноогеновских задач могут быть пространство, время, природа, история, язык, отношения между людьми (детьми и взрослыми).

7.7 КЕЙС-МЕТОД

Ситуация (фр. – положение, обстановка), совокупность обстоятельств (внутренних и внешних), содержащая условия, противоречия, в которых развивается какая-либо деятельность индивида, группы, организации, требующая конкретного разрешения, но не имеющая мгновенного однозначного решения для выхода из создавшегося положения). Также этот метод в литературе называется ***«Кейс-стади»***.

Кейс-метод (от английского case – случай, ситуация) – усовершенствованный метод анализа конкретных ситуаций, метод активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач – ситуаций (решение кейсов).

Преимущества метода:

- развивает аналитическое мышление;
- обеспечивает системный подход к решению проблемы;

- позволяет выделять варианты правильных и ошибочных решений, выбирать критерии нахождения оптимального решения, принимать коллективные решения;
- студентам легко соотносить получаемый теоретический багаж знаний с реальной практической ситуацией;
- вносит в обучение элемент загадки, тайны;
- разбираемая гипотетическая ситуация не связана ни с каким личным риском ни для одного из участников игры.

Непосредственная цель метода case-study - обучающиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них. Кейсы делятся на практические (отражающие реальные жизненные ситуации), обучающие (искусственно созданные, содержащие значительные элемент условности при отражении в нем жизни) и исследовательские (ориентированные на проведение исследовательской деятельности посредствам применения метода моделирования)

Метод конкретных ситуаций (метод case-study) относится к неигровым имитационным активным методам обучения. При анализе конкретных ситуаций у обучающихся развиваются навыки групповой, командной работы, что расширяет возможности для решения типичных проблем в рамках изучаемой тематике. При изучении конкретных ситуаций студент должен понять ситуацию, оценить обстановку, определить, есть ли в ней проблема и в чем ее суть. Определить свою роль в решении проблемы и выработать целесообразную линию поведения. Метод конкретных ситуаций можно разбить на этапы: подготовительный, ознакомительный, аналитический и итоговый.

Метод case-study наиболее широко используется в обучении экономике и бизнес-наукам за рубежом. Впервые он был применен в учебном процессе в школе права Гарвардского университета в 1870 году. В настоящее время сосуществуют две классические школы case-study – Гарвардская (американская) и Манчестерская (европейская). В рамках первой школы целью метода является обучение поиску единственно верного решения, вторая – предполагает многовариантность решения проблемы. Американские кейсы больше по объему (20-25 страниц текста, плюс 8-10 страниц иллюстраций), европейские кейсы в 1,5-2 раза короче.

Сегодня метод case-study завоевал ведущие позиции в обучении, активно используется в зарубежной практике бизнес – образования и считается одним из самых эффективных способов обучения студентов навыкам решения типичных проблем.

Метод case-study был известен преподавателям экономических дисциплин в нашей стране еще в 20-е годы прошлого столетия. Интерес к нему возник лишь в конце двадцатого столетия.

Метод анализа конкретных ситуаций насчитывает около 30 модификаций, одной из которых является ***кейс-метод*** (Case study). Это техника обучения, использующая описание реальных ситуаций (от англ. case — «случай»). Обучающихся просят проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные варианты решения и выбрать лучший из них. Кейс-метод концентрирует в себе значительные достижения технологии «создание успеха». Для него характерна активизация обучающихся, стимулирование их успеха, подчеркивание достижений участников. Именно ощущение успеха выступает одной из главных движущих сил метода, способствует формированию устойчивой позитивной мотивации и наращиванию познавательной активности.

Ситуации бывают:

- *стандартная (*часто повторяющаяся ситуация при одних и тех же обстоятельствах, имеющая одни и те же источники. Она может иметь как положительный, так и отрицательный характер);

- *критическая (*нетипичная ситуация, разрушающая первоначальные расчеты и планы, требующая радикального вмешательства);
- *экстремальная (*уникальная ситуация, не имеющая в прошлом аналогов, приводящая к негативным изменениям, полевые);
- ситуации-оценки (описание конкретного события и принятых мер и формулируется задача оценить причины, механизмы, значение и следствие ситуации и принятых мер);
- ситуации-иллюстрации (на конкретном примере демонстрируются закономерности или механизмы социальных процессов, позитивная и негативная деятельность личностей и коллективов, эффективность использования методов и приемов работы, значение каких-либо факторов и условий),
- кресельные, базовые и конкретные;
- ситуации-проблемы, ситуации-тренинги;
- классические, «живые» ситуации, разбор корреспонденции, действие по алгоритму.

Источники ситуаций: художественная и публицистическая литература, статистические данные, научные статьи, реальные события местной жизни, Интернет.

Требования к конкретной ситуации (КС):

- КС должна соответствовать содержанию теоретического курса и профессиональным потребностям обучающихся;
- желательно, чтобы ситуация отражала реальный, а не вымышленный профессиональный сюжет, в ней должно быть отражено «как есть», а не «как может быть»;
- следует вести разработку кейсов на местном материале и «встраивать» их в текущий учебный процесс;
- ситуация должна отличаться «драматизмом» и проблемностью, выразительно определять «сердцевину» проблемы и содержать необходимое и достаточное количество информации;
- нужно, чтобы ситуация показывала как положительные (путь к успеху фирмы, организации), так и отрицательные примеры (причины неудач и пр.);
- КС должна быть по силам обучающимся, но в то же время не очень простой;
- ситуация должна быть описана интересно, простым и доходчивым языком (целесообразно приводить высказывания, диалоги участников ситуации);
- текст ситуационного упражнения не должен содержать подсказок относительно решения поставленной проблемы;
- ситуация должна также сопровождаться четкими инструкциями по работе с нею.

Вместо подготовленных текстов можно использовать аудио- или видеозаписи, газетные статьи, официальные документы или их подборки, рассказы, содержащие описания производственных ситуаций. Участники могут предложить и рассмотреть примеры из собственной практики.

При этом необходимо очень четко сформулировать задание, чтобы обучающиеся не поддались желанию пассивно воспринимать информацию.

Принципы построения конкретных ситуаций: проблемность, моделирование профессиональных ситуаций и их решений, коллективно-индивидуальная деятельность, диалогичность общения.

Анализ конкретной ситуации – деятельное исследование реальной или искусственно сконструированной ситуации для выявления проблем и причин, вызвавших ее для оптимального и оперативного разрешения. Этот метод может использоваться как в

процессе чтения лекций (возможны три уровня), так и как самостоятельное практическое занятие (классический вариант, свободный вариант, смешанный вариант).

Цель метода анализа конкретной ситуации метода — научить студентов анализировать информацию, выявлять ключевые проблемы, выбирать альтернативные пути решения, оценивать их, находить оптимальный вариант и формулировать программы действий.

Стадии создания кейса:

- определение того раздела курса, которому посвящена ситуация;
- формулирование целей и задач;
- определение проблемной ситуации, формулировка проблемы;
- поиск необходимой информации;
- создание и описание ситуации.

Этапы работы с кейсом:

1. **Этап введения в изучаемую проблему**

Кейсы могут быть розданы каждому обучающемуся за день до занятий или на самом занятии. На ознакомление выделяется 5-7 мин. в зависимости от сложности кейса. Преподаватель начинает занятие с контроля знания обучающимися (слушателями) содержания кейса, например, спрашивает: «Сколько всего персонажей действует в данной ситуации?» или «Что является центральной проблемой данного кейса?». Далее участники задают руководителю вопросы с целью уточнения ситуации и получения дополнительной информации, которая фиксируется на доске для последующего обсуждения.

2. **Анализ ситуации**

Каждый из участников или группа представляют свой вариант решения в виде устного доклада (регламент устанавливается).

3. **Этап презентации**

Умение публично представить интеллектуальный продукт, хорошо его прорекламировать, показать его достоинства и возможные направления эффективного использования, а также выстоять под шквалом критики представляется очень ценным интегральным качеством современного специалиста.

4. **Этап общей дискуссии**

Как правило, во всех дискуссиях при обсуждении ситуационных упражнений формулируются четыре основных вопроса:

- Почему ситуация выглядит как дилемма?
- Кто принимал решения?
- Какие варианты решения он имел ввиду?
- Что ему надо было сделать?

5. Этап подведения итогов

Преподаватель должен «раскрыть карты». Для кейсов, написанных на примере реальных конкретных ситуаций, это информация о том, как были решены проблемы, которые обсуждались слушателями, в реальной жизни. Для «кабинетных» кейсов важно обосновать версию преподавателя. Следует акцентировать внимание на том, что кейс может иметь и другие решения: «Жизнь богаче любой теории», а затем выделить лучшие

решения и расставить акценты поощрительного характера (рейтинг успеваемости, призы, зарубежные стажировки).

Метод case-study развивает следующий навыки:

Аналитические – умение отличать данные от информации, классифицировать, выделять существенную и несущественную информацию, анализировать, представлять и добывать ее, находить пропуски информации и уметь восстанавливать их. Мыслить ясно и логично.
Практические – пониженный по сравнению с реальной ситуацией уровень сложности проблемы, представленной в кейсе, способствует формированию на практике навыков использования различных методов и принципов.
Творческие - Очень важны творческие навыки.
Коммуникативные – умение вести дискуссию, убеждать окружающих, использовать наглядный материал, кооперироваться в группы, защищать собственную точку зрения, составлять краткий, но убедительный отчет.
Социальные – оценка поведения людей, умение слушать, поддерживать в дискуссии или аргументировать противоположное мнение и т.п.
Самоанализ – несогласие в дискуссии способствует осознанию и анализу мнения других и своего собственного.
Хороший кейс должен удовлетворять следующим требованиям:

- соответствовать четко поставленной цели создания;
- иметь соответствующий уровень трудности;
- иллюстрировать несколько аспектов;
- быть актуальным на сегодняшний день;
- иллюстрировать типичные ситуации;
- развивать аналитическое мышление;
- провоцировать дискуссию;
- иметь несколько решений.

7.8 КОЛЛЕКТИВНЫЕ РЕШЕНИЯ ТВОРЧЕСКИХ ЗАДАЧ

Под творческими заданиями понимаются такие учебные задания, которые требуют от обучающихся не простого воспроизводства информации, а творчества, поскольку задания содержат больший или меньший элемент неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов.
Цель: найти свое собственное «правильное» решение, основанное на своем персональном опыте и опыте своего коллеги.
Методика проведения:

Организационный этап

Подбор творческого задания, отвечающего следующим критериям:

- не имеет однозначного и односложного ответа или решения
- является практическим и полезным для студентов;
- связано с жизнью студентов;
- вызывает интерес у студентов;
- максимально служит целям обучения.

Если обучающиеся не привыкли работать творчески, то следует постепенно вводить сначала простые упражнения, а затем все более сложные задания.

Группа студентов делится на несколько малых групп. Количество групп определяется числом творческих заданий, которые будут обсуждаться в процессе занятия.

Малые группы формируются либо по желанию студентов, либо по родственной тематике для обсуждения.

Малые группы занимают определенное пространство, удобное для обсуждения на уровне группы. В группе определяются спикер, оппоненты, эксперты.

Спикер занимает лидирующую позицию, организует обсуждение на уровне группы, формулирует общее мнение малой группы.

Оппонент внимательно слушает предлагаемые позиции во время дискуссии и формулирует вопросы по предлагаемой информации.

Эксперт формирует оценочное суждение по предлагаемой позиции своей малой группы и сравнивает с предлагаемыми позициями других групп.

Подготовительный этап

Каждая малая группа обсуждает творческое задание в течение отведенного времени. Задача данного этапа – сформулировать групповую позицию по творческому заданию.

Основной этап – проведение обсуждения творческого задания

Заслушиваются суждения, предлагаемые каждой малой группой по творческому заданию. После каждого суждения оппоненты задают вопросы, выслушиваются ответы авторов предлагаемых позиций. В завершении формулируется общее мнение, выражающее совместную позицию по творческому заданию.

Этап рефлексии – подведения итогов

Эксперты предлагают оценочные суждения по высказанным путям решения предлагаемых творческих заданий осуществляют сравнительный анализ предложенного пути решения с решениями других малых групп. Преподаватель дает оценочное суждение к работе малых групп, по решению творческих заданий, и эффективности предложенных путей решения.

7.9 КОУЧИНГ

Коучинг - раскрытие потенциала человека с целью максимального повышения его эффективности»; искусство создания, с помощью беседы и поведения, среды, которая облегчает движение человека к желаемым целям, так, чтобы оно приносило удовлетворение; система реализации совместного социального, личностного и творческого потенциала участников процесса развития с целью получения максимально возможного эффективного результата.

Достоинством тренинга является то, что он обеспечивает активное вовлечение всех участников в процесс обучения.

Требования к проведению тренинга:

- оптимальное количество участников тренинга 15-20 человек;
- соответствующая по количеству участников тренинга учебная аудитория, где посадочные места расположены по «тренинговому кругу», что способствует активному взаимодействию его участников;
- обязательность ознакомления участников занятия - тренинга с целями и задачами до начала проведения данного занятия;

- проведение на первом занятии тренинга упражнения «знакомство» и принятие «соглашения» правил работы группы;
- создание дружелюбной доверительной атмосферы и ее поддержание в течение всего тренинга;
- вовлечение всех участников в активную деятельность на протяжении всего тренинга;
- уважение мнений каждого участника тренинга;
- поощрение участников тренинга;
- подведение участников тренинга к достижению поставленной перед ними цели занятия, не навязывая при этом своего мнения (решения);
- обеспечение соблюдения временных рамок каждого этапа тренинга;
- обеспечение эффективного сочетания теоретического материала и интерактивных упражнений;
- обязательность подведения итогов тренинга по его окончании.

Четыре базовых этапа коучинга: постановка цели, проверка реальности, выстраивание путей достижения и, собственно, достижение (он ещё именуется этапом воли).

Отличие коучинга от всех видов консультирования — ставка на реализацию потенциала самого студента.

Отличие Коучинга от консультаций – коучинг не предлагает решений и не говорит что делать.

Коучинг, на сегодняшний день, является одним из самых эффективных инструментов развития и личностного роста человека.

Коучинг это не наставничество, не психотерапия, не консультирование, не тренинг, а уникальный процесс, направленный на результат, которого хочет достичь студент.

Коучинг это современная технология, обладающая системным подходом.

Коучинг помогает человеку находить и использовать свои ресурсы для решения абсолютно любой проблемы. В коучинге работа человека, решающего свои проблемы происходит при помощи и поддержке коуча.

Термин "коучинг" был введен английским бизнесменом и консультантом сэром Джоном Уитмором, и дословно на русский язык его можно перевести как "наставлять, подготавливать, тренировать".

Пять базовых принципов коучинга

- Каждый человек, обратившийся к коучу – здоров и в полном порядке.
- Потенциал человека не имеет границ. У каждого человека достаточно ресурсов для достижения своих истинных целей, и никто кроме него не сможет решить его задачу наилучшим образом.
- Человек знает о себе и своей текущей ситуации, в которой он оказался, гораздо больше, чем коуч или консультант.
- Каждый человек поступает наилучшим образом исходя из известных ему альтернатив, т.е. он выбирает наилучшую из известных ему моделей поведения, применимых в конкретном случае. Чем больше моделей поведения известно человеку, тем богаче его выбор.
- Люди не нуждаются в критике, чтобы совершенствовать свою жизнь.

Сферы применения

В бизнесе данное учение эффективно используется для:

- развития компании;
- определения стратегии компании;

- выработки плана развития;
- создания команды;
- мотивации;
- подготовки и обучения;
- устранения конфликтов в коллективе.

Во время сессии открывается возможность:

- посмотреть на ситуацию со всех сторон и оценить её в целом;
- сгенерировать несколько разных способов решения проблемы;
- проанализировать их и принять наилучшее решение;
- составить план действий.

В личной жизни используется для решения любых вопросов:

- в воспитании детей;
- для разрешения семейных конфликтов;
- при налаживании взаимоотношений с друзьями и коллегами;
- для избавления от вредных привычек - курения, алкогольной и пищевой зависимости.

Также его с успехом применяется для:

- поиска работы;
- определения специализации;
- продвижения по карьерной лестнице.

Основная задача - не научить чему-либо, а стимулировать самообучение, чтобы в процессе деятельности человек смог сам находить и получать необходимые знания. Суть подхода заключена в раскрытии спящего внутреннего потенциала, и приведении в действие системы мотивации каждого отдельно взятого человека

7.10 ЛЕКЦИЯ С ЗАРАНЕЕ ЗАПЛАНИРОВАННЫМИ ОШИБКАМИ

Лекция с заранее запланированными ошибками позволяет развить у обучаемых умение оперативно анализировать профессиональные ситуации, выступать в роли экспертов, оппонентов, рецензентов, выделять неверную и неточную информацию.

Цель: активизация внимания слушателей и вовлечение их в процесс усвоения знаний.

Задачи:

- заинтересовать слушателей для процесса усвоения знаний;
- вовлечь слушателей в процесс обсуждения получаемых знаний для поиска объявленных ошибок;
- развитие коммуникативных навыков (навыков общения);
- снятие психологической и физической нагрузки на занятии.

Методика проведения:

На предыдущем занятии объявляется тема следующего занятия, количество ожидаемых ошибок и даются материалы (или ссылки на источники) для предварительного ознакомления с заявленной темой. Перед началом лекции учащихся разделяют на небольшие подгруппы по 3-5 человек (сидящих рядом друг с другом). Изложение материала рекомендуется разделить на несколько (3-4) подразделов. После каждого подраздела дается 2-3 минуты на обсуждение материала в подгруппе и вынесение заключения: имеются ли ошибки и сколько их сделано в данном подразделе. По каждой подгруппе на доске фиксируется количество ошибок.

Изложение всего материала рекомендуется закончить не менее чем за 10 мин до конца занятия. Представителям каждой подгруппы предлагается озвучить все указанные ими факты ошибок и записать их на доске. Можно предложить другим подгруппам опровергнуть заявленные факты или обосновать последствия этих ошибок, давая возможность показать студентам уровень владения темой.

В заключении необходимо указать правильные ответы и поощрить те подгруппы, в которых отмечен наибольший процент правильных ответов. Поощрением могут служить баллы рейтинговой системы, выставляемые за занятие или проценты от итоговой оценки за дисциплину.

7.11 МЕТОД СОКРАТА

Метод Сократа – метод вопросов, предполагающих критическое отношение к догматическим утверждениям, называется еще метод «сократовской иронии». Это умение извлекать скрытое в человеке знание с помощью искусно наводящих вопросов, подразумевающих короткий, простой и заранее предсказуемый ответ.

Метод диалектический, т.к. он приводит мысль в движение (спор мысли с самой собой, постоянное направление ее к истине). В основе диалектического метода и сегодня остался диалог как столкновение противоположностей, противоположных точек зрения.
Преимущества у этого метода:

- Он держит внимание собеседника, не дает отвлечься.
- Если что-то в вашей логической цепочке для собеседника неубедительно, вы это вовремя заметите.
- Собеседник приходит к истине сам (хотя и с вашей помощью).

Сократ, древнегреческий философ/учитель, утверждал, что последовательные продуманные вопросы стимулируют учащихся логически выверять свои мысли и оценивать их достоверность. В рамках данного метода учитель изображает полное незнание предмета, чтобы спровоцировать диалог с учащимися. Благодаря этому «диалогу с невежей», учащиеся получают наиболее полные знания по теме. Вопросный метод Сократа является эффективным способом исследовать глубину мысли. Он может применяться во всех возрастных группах, и является полезным инструментом для любого учителя. Применяя вопросный метод Сократа, учителя развивают навыки независимого мышления у учащихся и создают у них ощущение причастности к предмету изучения. Навыки мышления высшего уровня применяются в ходе размышлений, дебатов, дискуссий, оценки и анализа содержания собственными усилиями и усилиями окружающих. Данные вопросы могут потребовать специальной подготовки учителя и учащихся, так как, возможно, это совсем новый для них подход.

Советы по применению вопросного метода Сократа:

- ✓ Заранее продумайте основополагающие вопросы, которые определят суть и направление диалога;
- ✓ Давайте время на размышление: отводите как минимум 30 секунд на ответ;
- ✓ Следите за ответами учащихся;
- ✓ Задавайте зондирующие вопросы;
- ✓ Периодически обобщайте все сказанное, фиксируя ключевые моменты обсуждения;
- ✓ Подключите к обсуждению как можно больше учащихся;
- ✓ Позвольте учащимся самостоятельно раскрывать новые знания, отвечая на поставленные учителем зондирующие вопросы.

Типы и примеры сократических вопросов

Техника сократического спрашивания включает различные типы вопросов.

Тип сократических вопросов	Пример
Уточняющие вопросы	Что вы имеете в виду? Могли бы вы сказать это другими словами? Что, по вашему, является главной проблемой? Могли бы вы привести пример? Могли бы вы развить эту точку зрения?
Вопросы о появлении вопроса или проблемы	Почему этот вопрос так важен? Сложно или просто ответить на данный вопрос? Почему вы так думаете? Какие предположения мы можем сделать на основании данного вопроса? Ведет ли этот вопрос к другим важным проблемам и вопросам?
Вопросы – предположения	Как можно такое предположить? Что _____ в данном случае предполагает? Что иначе мы могли бы предположить? Похоже, вы считаете _____ Я правильно вас понимаю?
Вопросы о причинах и доказательствах	Что могло бы послужить примером? Почему вы считаете, что это правда? Какая еще информация нам необходима? Могли бы вы объяснить нам причины? Какой логический ход мысли привел вас к такому заключению? Есть ли причины не доверять этим доказательствам? Что привело вас к такому убеждению?
Вопросы о происхождении и источниках	Это ваша идея или вы услышали ее где-то еще? Вы всегда так к этому относились? Кто или что-либо повлияли на ваше мнение? Где вы взяли эту идею? Что заставило вас так думать?
Причинно-следственные вопросы	Как бы это повлияло? Произойдет это на самом деле или лишь предположительно произойдет? Каковы альтернативы? Что вы под этим подразумеваете? Если бы это произошло, что еще могло бы случиться в итоге? Почему?
Вопросы-мнения	Как бы другая группа людей ответила на данный вопрос? Почему? Как бы вы ответили на возражение, высказанное _____? Чтобы мог подумать тот, кто верит _____? Каковы альтернативы?

	В чем сходства идей _____ и_____? И в чем различия?

Пример использования метода сократических вопросов.
Такой диалог, построенный на вопросах, может состояться, когда проект уже представлен и работа над ним хорошо продвинулась.
Учитель: Что происходит с нашим глобальным климатом?
Стэн: Потепление.
Учитель: Откуда ты знаешь о потеплении? Какие у тебя есть доказательства в подтверждение своего ответа?
Стэн: Об этом все время говорят в новостях. Всегда говорят, что сейчас не так холодно, как было раньше. В наши дни мы все бьем рекорды по жаре.
Учитель: Кто-нибудь еще встречал такую информацию?
Дэнис: Да. Я читал об этом в газете. Это называют глобальным потеплением, кажется.
Учитель: Вы хотите сказать, что узнали о глобальном потеплении от ведущих телепередач? Вы полагаете, они знают, что происходит глобальное потепление?
Хайди: Я тоже это слышала. Это ужасно. Арктические ледяные покровы начали таять. Животные теряют свои дома. Я думаю, ведущие узнают об этом от ученых, которые исследуют данную проблему.
Учитель: Если это так, и ученые рассказывают ведущие, то откуда им самим об этом известно?
Крис: У них есть инструменты для измерения климата. Они проводят исследование, в рамках которого замеряют температуру Земли.
Учитель: Как давно, по вашему мнению, ученые этим занимаются?
Грант: Предположительно лет 100.
Кандейс: Может, немного дольше.
Учитель: На самом деле, такие исследования проводятся уже 140 лет. С 1860 года.
Хайди: Мы были близки.
Учитель: Да. Откуда вы это знали?
Грант: Я просто предположил, что примерно тогда появились приборы, и ученые смогли измерять таким способом климат.
Учитель: Итак, глядя на график температур за последние 100 лет, что мы можем сказать о климате на Земле?
Рая: В 20 веке стало гораздо теплее, чем было в предыдущие века.
Учитель: Можете выдвинуть гипотезу, почему так произошло?
Рая: Одно слово: загрязнение.
Учитель: Что вы имеете в виду, говоря, что загрязнение явилось причиной повышения температур?
Хайди: Углекислый газ от машин и химические выбросы производств приводят к загрязнению.
Фрэнк: Лак для волос способствует попаданию вредных веществ в атмосферу.
Учитель: Хорошо. Давайте прервемся на минутку и сделаем краткий обзор того, что мы с вами успели обсудить.

7.12 МЕТОД ПРОЕКТОВ

Метод проектов - это способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы (технологию), которая должна завершиться вполне реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом; это совокупность приёмов, действий учащихся в их определённой последовательности для

достижения поставленной задачи — решения проблемы, лично значимой для учащихся и оформленной в виде некоего конечного продукта.

Основное предназначение метода проектов состоит в предоставлении студентам возможности самостоятельного приобретения знаний в процессе решения практических задач или проблем, требующего интеграции знаний из различных предметных областей. Если говорить о методе проектов как о педагогической технологии, то эта технология предполагает совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по своей сути. Преподавателю в рамках проекта отводится роль разработчика, координатора, эксперта, консультанта.

Сравнительные особенности традиционного и проектного подхода Параметры сравнения	**Традиционный подход**	**Проектный подход**
Цель	Формирование знаний, умений, навыков.	Развитие личности, способности самостоятельно ставить и отыскивать решения новых, нестандартных проблем: создавать в ходе проектной деятельности новые продукты-проекты.
Интегральная характеристика	«Вуз памяти»	«Вуз развития»
Преобладающий тип и характер взаимоотношений	Субъект-объектный	Субъект-субъектный
Девиз преподавателя	«Делай как я»	«Я вместе с тобой», «Не навреди»
Характер и стиль взаимодействия	Авторитарность, монологичность, закрытость	Демократичность, диалогичность, открытость, рефлексивность
Формы организации	Фронтальные, индивидуальные	Групповые, коллективные
Методы обучения	Иллюстративно-объяснительные, информационные	Проблемные: проблемного изложения; частично-поисковый, эвристический; исследовательский, рефлексивный
Ведущий принцип	«Продавливание»	«Выращивание»
Ведущий тип деятельности, осваиваемый студентом	Репродуктивный, воспроизводящий	Продуктивный, творческий, проблемный
Параметры сравнения	Традиционный подход	Проектный подход
«Формула обучения»	Знания - репродуктивная деятельность	Проблемная деятельность - рефлексия - знания
Способы усвоения	Заучивание, деятельность по алгоритму	Поисковая мыслительная деятельность, рефлексия
Функции преподавателя	Носитель информации, хранитель норм и традиций, пропагандист предметно-дисциплинарных знаний	Организатор сотрудничества, консультант, управляющий поисковой работой учащихся
Позиция студента	Пассивность, отсутствие интереса, отсутствие мотива к личностному росту	Активность, наличие мотива к самосовершенствованию, наличие интереса к деятельности

Требования к преподавателю:

- умение видеть и отобрать наиболее интересные и практически значимые темы проектов;
- владение всем арсеналом исследовательских, поисковых методов, умение организовать исследовательскую самостоятельную работу студентов;
- переориентация всей учебно-воспитательной работы студентов по своей дисциплине на приоритет разнообразных индивидуальных, парных,

групповых видов самостоятельной деятельности исследовательского, поискового, творческого планов;
- владение искусством коммуникации, которое предусматривает умение организовать и вести дискуссии, не навязывая свою точку зрения, не давя на аудиторию своим авторитетом;
- способностью генерировать новые идеи, направить студентов на поиск путей решения поставленных проблем;
- умение устанавливать и поддерживать в группе проекта устойчивый положительный эмоциональный настрой;
- владение компьютерной грамотностью (текстовым редактором, телекоммуникационной технологией, пользованием базой данных, принтером);
- умение интегрировать знания из различных областей для решения проблематики выбранных проектов.

Требования к студенту:

- знание и владение основными исследовательскими методами (анализ литературы, поиск источников информации, сбор и обработка данных, научное объяснение полученных результатов, видение и выдвижение новых проблем, выдвижение гипотез, методов их решения);
- владение компьютерной грамотностью, что предполагает: умение вводить и редактировать информацию (текстовую, графическую), пользоваться компьютерной телекоммуникационной технологией, обрабатывать получаемые количественные данные с помощью программ электронных таблиц, пользование базами данных, распечатку информации на принтере;
- владение коммуникативными навыками;
- умение самостоятельно интегрировать ранее полученные знания по разным дисциплинам для решения познавательных задач.

Как видно из сказанного, требования к участникам проекта достаточно высоки, хотя их можно дополнить и некоторыми «правилами хорошего тона», без чего групповая работа просто невозможна. К ним, думается, следует отнести прежде всего:

- доброжелательность при всех обстоятельствах; обязательность в выполнении всех заданий в оговоренные сроки; взаимопомощь в работе;
- тщательность и добросовестность в выполнении работы, особенно, если она носит характер исследования;
- полнейшее равноправие и свобода в выражении мыслей, идей.

Результаты выполненных проектов должны быть материальны, т.е. как-либо оформлены:

- видеофильм;
- альбом;
- бортжурнал «путешествий»;
- компьютерная газета;
- альманах;
- доклад;
- рекламный проспект;
- набор открыток;
- планшет;
- плакат;
- инструкция.

Структура мини-проекта

1. Титульный лист:

- Тема проекта;
- Цель проекта;
- Состав проектной группы, автор проекта.

2. Актуальность проекта:

- Стратегические цели;
- Тактические цели;
- Задачи.

3. Этапы:

- Информационный;
- Планирование работы по теме проекта;
- Реализация и управление;
- Обобщающий (аналитический);
- Аналитический (выводы).

4. Риски и пути их устранения.
5. Результаты и продукты.
6. Экономическое обеспечение проекта.
7. Форма представления проекта.
8. Глоссарий (ключевые понятия).
9. Список литературы.

Этапы работы над проектами	**Содержание работы**	**Деятельность студента**	**Деятельность преподавателя**
1. Начинание	Определение темы, уточнение целей, исходного положения. Выбор рабочей группы.	Уточняют информацию. Обсуждают задание.	Мотивирует студентов. Объясняет цели проекта. Наблюдает
2. Планирование	Анализ проблемы. Определение источников информации. Постановка задач и выбор критериев оценки результатов. Распределение ролей в команде.	Формирует задачи. Уточняют информацию (источники). Выбирают и обосновывают свои критерии успеха.	Помогает в анализе и синтезе (по просьбе). Наблюдает.
3. Исследование	Сбор и уточнение информации. Обсуждение альтернатив («мозговой штурм»). Выбор оптимального варианта. Уточнение планов деятельности. Выполнение проекта.	Работают с информацией. Проводят синтез и анализ идей. Выполняют исследование и работают над проектом. Оформляют проект.	Наблюдает. Консультирует. Советует (по просьбе).
4. Защита проекта	Подготовка доклада; обоснование процесса проектирования, объяснение полученных результатов. Коллективная защита проекта.	Защищают проект. Участвуют в коллективной оценке результатов проекта.	Участвует в коллективном анализе и оценке результатов проекта.

	Оценка.		
5. Рефлексия	Анализ выполнения проекта, достигнутых результатов (успехов и неудач) и причин этого. Анализ достижения поставленной цели.	Участвуют в коллективном самоанализе проекта и самооценке.	Наблюдает. Направляет процесс анализа (если необходимо).
6. Презентация	Рассказ о понимании проекта, о выбранном пути решения проблемы. Демонстрация результата продукта работы над проектом.	Выбирают вид и форму презентации проекта. Кратко, но достаточно полно, рассказывают о постановке и решении задач проекта.	Наблюдает, обобщает, резюмирует.

7.13 МЕТОД ПОРТФОЛИО

Метод портфолио (итал. portfolio — портфель, англ. - папка для документов) - современная образовательная технология, в основе которой используется метод аутентичного оценивания результатов образовательной и профессиональной деятельности. Портфолио как подборка сертифицированных достижений, наиболее значимых работ и отзывов на них.

Виды портфолио в вузе:

- индивидуальная (портфолио студента, аспиранта);
- групповая (портфолио студенческой группы);
- образовательная (портфолио кафедры, факультета, специализации, вуза);
- профессиональная (портфолио преподавателя, административного работника вуза).

В век информационных технологий и электронной коммуникации настоятельно рекомендуется, чтобы студенты развивали онлайн-портфолио (электронное).

7.14 МЕТОД РАБОТЫ В МАЛЫХ ГРУППАХ

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

При организации групповой работы, следует обращать внимание на следующие ее аспекты:

- Нужно убедиться, что учащиеся обладают знаниями и умениями, необходимыми для выполнения группового задания. Нехватка знаний очень скоро даст о себе знать – учащиеся не станут прилагать усилий для выполнения задания.
- Надо стараться сделать свои инструкции максимально четкими. Маловероятно, что группа сможет воспринять более одной или двух, даже очень четких, инструкций за один раз, поэтому надо записывать инструкции на доске и (или) карточках.
- Надо предоставлять группе достаточно времени на выполнение задания.

Цель: продемонстрировать сходство или различия определенных явлений, выработать стратегию или разработать план, выяснить отношение различных групп участников к одному и тому же вопросу.

Задачи:

- Развитие навыков общения и взаимодействия в группе.

- Формирование ценностно-ориентационного единства группы.
- Поощрение к гибкой смене социальных ролей в зависимости от ситуации.

Методика применения:

Организационный этап

Подбор практического задания, отвечающего следующим критериям:

- не имеет однозначного и односложного ответа или решения;
- является практическим и полезным для учащихся;
- связано с жизнью учащихся;
- вызывает интерес у учащихся;
- максимально служит целям обучения.

Группа студентов делится на несколько малых групп. Количество групп определяется числом творческих заданий, которые будут обсуждаться в процессе занятия.

Малые группы формируются либо по желанию студентов, либо по родственной тематике для обсуждения. Малые группы занимают определенное пространство, удобное для обсуждения на уровне группы. В группе определяются спикер, оппоненты, эксперты.

Спикер занимает лидирующую позицию, организует обсуждение на уровне группы, формулирует общее мнение малой группы.

Оппонент внимательно слушает предлагаемые позиции во время дискуссии и формулирует вопросы по предлагаемой информации.

Эксперт формирует оценочное суждение по предлагаемой позиции своей малой группы и сравнивает с предлагаемыми позициями других групп.

Подготовительный этап

Каждая малая группа обсуждает творческое задание в течение отведенного времени.

Задача данного этапа – сформулировать групповую позицию по творческому заданию.

Основной этап – проведение обсуждения творческого задания

Заслушиваются суждения, предлагаемые каждой малой группой по творческому заданию. После каждого суждения оппоненты задают вопросы, выслушиваются ответы авторов предлагаемых позиций. В завершении формулируется общее мнение, выражающее совместную позицию по творческому заданию.

Этап рефлексии – подведения итогов

Эксперты предлагают оценочные суждения по высказанным путям решения предлагаемых творческих заданий осуществляют сравнительный анализ предложенного пути решения с решениями других малых групп.

Преподаватель дает оценочное суждение и работе малых групп по решению творческих заданий и эффективности предложенных путей решения.

Разновидностью группового обсуждения является **круглый стол**. Круглый стол - общество, собрание в рамках более крупного мероприятия (съезда, симпозиума, конференции). Мероприятие, как правило, на которое приглашаются эксперты и специалисты из разных сфер деятельности для обсуждения актуальных вопросов.

Данная модель обсуждения, основываясь на соглашениях, в качестве итогов даёт результаты, которые, в свою очередь, являются новыми соглашениями. В процессе круглых столов оригинальные решения и идеи рождаются достаточно редко. Более того,

зачастую круглый стол играет скорее информационно-пропагандистскую роль, а не служит инструментом выработки конкретных решений.

В современном значении выражение круглый стол употребляется с XX века как название одного из способов организации обсуждения некоторого вопроса; этот способ характеризуется следующими признаками:

- цель обсуждения — обобщить идеи и мнения относительно обсуждаемой проблемы;
- все участники круглого стола выступают в роли пропонентов (должны выражать мнение по поводу обсуждаемого вопроса, а не по поводу мнений других участников);
- все участники обсуждения равноправны; никто не имеет права диктовать свою волю и решения.

Круглый стол — это метод активного обучения, одна из организационных форм познавательной деятельности обучающихся, позволяющая закрепить полученные ранее знания, восполнить недостающую информацию, сформировать умения решать проблемы, укрепить позиции, научить культуре ведения дискуссии. **Характерной чертой «круглого стола» является сочетание тематической дискуссии с групповой консультацией.**

Основной целью проведения «круглого стола» является выработка у студентов профессиональных умений излагать мысли, аргументировать свои соображения, обосновывать предлагаемые решения и отстаивать свои убеждения. При этом происходит закрепление информации и самостоятельной работы с дополнительным материалом, а также выявление проблем и вопросов для обсуждения.

Важнейшими задачами при организации «круглого стола» являются:

- обсуждение в ходе дискуссии одной-двух проблемных, острых ситуаций по данной теме;
- иллюстрация мнений, положений с использованием различных наглядных материалов (схемы, диаграммы, графики, аудио-, видеозаписи, фото, кинодокументы);
- подготовка основных выступающих (не ограничиваться докладами, обзорами, а высказывать свое мнение, доказательства, аргументы).

При проведении «круглого стола» необходимо учитывать некоторые особенности:

а) необходимо, чтобы он был действительно круглым, т.е. процесс коммуникации, общения, происходил «глаза в глаза». Принцип «круглого стола» (не случайно он принят на переговорах), т.е. расположение участников лицом друг к другу, а не в затылок, как на обычном занятии, в целом приводит к возрастанию активности, увеличению числа высказываний, возможности личного включения каждого студента в обсуждение, повышает мотивацию студентов, включает невербальные средства общения, такие как мимика, жесты, эмоциональные проявления;

б) необходимо чтобы преподаватель также располагался в общем кругу, как равноправный член группы, что создает менее формальную обстановку по сравнению с общепринятой, где он сидит отдельно от студентов и они обращены к нему лицом. В классическом варианте участники адресуют свои высказывания преимущественно ему, а не друг другу. А если преподаватель сидит среди студентов, обращения членов группы друг к другу становятся более частыми и менее скованными, это также способствует формированию благоприятной обстановки для дискуссии и развития взаимопонимания между преподавателем и студентами.

«Круглый стол» целесообразно организовать следующим образом:

- преподавателем формулируются (рекомендуется привлекать и самих студентов) вопросы, обсуждение которых позволит всесторонне рассмотреть проблему;

- вопросы распределяются по подгруппам и раздаются участникам для целенаправленной подготовки;
- для освещения специфических вопросов могут быть приглашены специалисты (например: юрист, социолог, психолог, экономист);
- в ходе занятия вопросы раскрываются в определенной последовательности.

Выступления специально подготовленных студентов обсуждаются и дополняются. Задаются вопросы, студенты высказывают свои мнения, спорят, обосновывают свою точку зрения.

Основную часть «круглого стола» по любой тематике составляют дискуссия и дебаты.

7.15 КОЛЛОКВИУМ

Коллоквиум - (лат. colloquium — разговор, беседа) - одна из форм учебных занятий в системе образования, имеющая целью выяснение и повышение знаний студентов. На коллоквиумах обсуждаются отдельные части, разделы, темы, вопросы изучаемого курса (обычно не включаемые в тематику семинарских и других практических учебных занятий), рефераты, проекты и др. работы обучающихся.

Коллоквиум - научное собрание, на котором заслушиваются и обсуждаются доклады.

Коллоквиум – это и форма контроля, разновидность устного экзамена, массового опроса, позволяющая преподавателю в сравнительно небольшой срок выяснить уровень знаний студентов по данной теме дисциплины.

Коллоквиум проходит обычно в форме дискуссии, в ходе которой обучающимся предоставляется возможность высказать свою точку зрения на рассматриваемую проблему, учиться обосновывать и защищать ее. Аргументируя и отстаивая свое мнение, студент в то же время демонстрирует, насколько глубоко и осознанно он усвоил изученный материал.

7.16 МОЗГОВАЯ АТАКА. МОЗГОВОЙ ШТУРМ

«Мозговая атака», «мозговой штурм» – это метод, при котором принимается любой ответ обучающегося на заданный вопрос. Важно не давать оценку высказываемым точкам зрения сразу, а принимать все и записывать мнение каждого на доске или листе бумаги. Участники должны знать, что от них не требуется обоснований или объяснений ответов.
«Мозговая атака» является эффективным методом при необходимости:

- обсуждения спорных вопросов;
- стимулирования неуверенных обучаемых для принятия участия в обсуждении;
- сбора большого количества идей в течение короткого периода времени;
- выяснения информированности или подготовленности аудитории.

Можно применять данную форму работы для получения обратной связи.
«Мозговой штурм» – это простой способ генерирования идей для разрешения проблемы. Во время мозгового штурма участники свободно обмениваются идеями по мере их возникновения, таким образом, что каждый может развивать чужие идеи.

Сущность метода заключается в том, что процесс выдвижения, предложения идей отделен от процесса их критической оценки и отбора.
Оптимальный состав группы от 6 до 12 человек.
Мозговой штурм - это:

- максимум идей за короткий отрезок времени (чем неожиданнее идея, тем лучше, нужны необычные идеи);
- отсутствие какой-либо критики (любые оценки идеи откладываются на более поздний период);
- это развитие, комбинация и модификация как своих, так и чужих идей.

Для активизации процесса генерирования идей в ходе «штурма», рекомендуется использовать некоторые приемы:

- инверсия (сделай наоборот),
- аналогия (сделай так, как это сделано в другом решении),
- эмпатия (считай себя частью задачи, выясни при этом свои чувства, ощущения).

Цель:

- выявление информированности или подготовленности аудитории в течение короткого периода времени;
- создать новые идеи, получить лучшую идею или лучшее решение, а также поиск как можно более широкого спектра направлений решения задачи.

Задачи:

- формирование общего представления об уровне владения знаниями у студентов, актуальными для занятия;
- развитие коммуникативных навыков (навыков общения).
- выработка (генерирование) возможно большего количества и максимально разнообразных по качеству идей, пригодных для решения поставленной проблемы.

Метод включает следующие шаги:

- выбирается объект (тема);
- составляется список основных характеристик или частей объекта;
- для каждой характеристики или части перечисляются ее возможные исполнения;
- выбираются наиболее интересные сочетания возможных исполнений всех частей объекта.

1. Подготовка занятия

Необходимо сформировать группу генераторов идей (как правило, 5-10 человек). Это должны быть студенты, обладающие подвижным, активным умом.

Требуется создать экспертную группу, которой предстоит подвергнуть анализу все выдвинутые идеи и отобрать лучшие. На практике нередко сами генераторы, завершив выдвижение идей, выступают как эксперты.

За день-два до штурма нужно раздать участникам оповещение о штурме с кратким описанием темы и задачи. Возможно, кто-то придѐт с готовыми идеями.

Следует подготовить всѐ необходимое для записи идей и демонстрации списка.

Варианты:

- доска и мел;
- листы бумаги на планшетах и фломастеры;
- разноцветные стикеры;
- ноутбук в связке с проектором.

2. Вступление

Требуется назначить ведущего мозгового штурма. В большинстве случаев ведущий известен изначально, он и организует мозговой штурм.

Желательно, выбрать одного или двух секретарей, которые будут фиксировать все идеи. Назначить продолжительность первого этапа. Участники должны знать, что время ограничено, и им необходимо выдать как можно больше идей в сжатые сроки. Это активизирует, заставляет выложиться.

Так же нужно поставить задачу. Что конкретно нужно получить в результате мозговой атаки? Записать задачу так, чтобы она всѐ время была на виду.

Участники должны чѐтко представлять, зачем они собрались и какую проблему собираются решить.

3. Основная часть

Использование методики «мозговой штурм» стимулирует группу студентов к быстрому генерированию как можно большего вариантов ответа на вопрос.

На ***первом этапе*** проведения «мозгового штурма» группе дается определенная проблема для обсуждения, участники высказывают по очереди любые предложения в точной и краткой форме; ведущий записывает все предложения (на доске, плакате) без критики их практической применимости.

На ***втором этапе*** проведения «мозгового штурма» высказанные предложения обсуждаются. Группе необходимо найти возможность применения любого из высказанных предложений или наметить путь его усовершенствования. На данном этапе возможно использование различных форм дискуссии.

На ***третьем этапе*** проведения «мозгового штурма» группа представляет презентацию результатов по заранее оговоренному принципу:

- самое оптимальное решение;
- самое необычное решение и т.п.

Для проведения «мозгового штурма» возможно деление участников на несколько групп:

- генераторы идей, которые высказывают различные предложения, направленные на разрешение проблемы;
- критики, которые пытаются найти отрицательное в предложенных идеях;
- аналитики, которые будут привязывать выработанные предложения к конкретным реальным условиям с учетом критических замечаний и др.

При решении простых проблем или при ограничении по времени наиболее подходящая продолжительность обсуждения - 10-15 минут.

Ведущий мозговой атаки:

Ведущий (модератор) поочередно даѐт слово генераторам идей. Следит, чтобы все участники штурма имели равную возможность высказаться. Ведущий может вносить свои идеи наравне со всеми. Корректно, но решительно пресекает критику идей, которая почти всегда непроизвольно возникает, особенно поначалу. Ведущий обеспечивает непрерывность выдвижения идей и следит за регламентом. Напоминает, сколько времени осталось до конца выступления.

4. Выводы (рефлексия)

Метод мозгового штурма эффективен:

- при решении задач, которые не имеют однозначного решения, и задач, где решения требуются нетрадиционные;
- когда необходимо быстро найти выход из критической ситуации;
- везде, где нужно получить много идей за короткое время.

Методика мозгового штурма универсальна.

7.17 МИНИ-ЛЕКЦИЯ

Мини-лекция является одной из эффективных форм преподнесения теоретического материала.

Цель: организация процесса получения теоретического содержания в интерактивном режиме.

Задачи:

- развитие коммуникативных навыков (навыков общения);
- актуализация изучаемого содержания на лекции.

Методика проведения:

Перед началом мини-лекции можно провести мозговой штурм или ролевую игру, связанную с предстоящей темой, что поможет актуализировать ее для участников, выяснить степень их информированности и отношение к теме.

Материал излагается на доступном для участников языке. Каждому термину необходимо дать определение. Теорию лучше объяснять по принципу «от общего к частному». Перед объявлением какой-либо информации преподаватель спрашивает, что знают об этом студенты.

После предоставления какого-либо утверждения преподаватель предлагает обсудить отношение студентов к этому вопросу.

Например:

- А вы как считаете?
- Как вы предлагаете это делать?
- Как вы думаете, к чему это может привести?
- И т.д.

Перед тем, как перейти к следующему вопросу, необходимо подытожить сказанное и убедиться, что вы были правильно поняты.

По окончании выступления нужно обсудить все возникшие у участников вопросы.

Затем спросить:

- Как можно использовать полученную информацию на практике?
- К каким результатам это может привести?

7.18 МОДЕЛИРОВАНИЕ ПРОИЗВОДСТВЕННЫХ ПРОЦЕССОВ И СИТУАЦИЙ

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

Цель: эффективное решение проблемных ситуаций

Задачи:

- определение проблем, вызвавших ситуацию;
- обсуждение предложенных путей решения проблем;
- проверка предложенных путей решения проблем.

Методика применения:

Организационный этап

Описание ситуации. Ситуаций может быть представлено несколько или одна. Обсуждение ситуаций может организовываться как в малых группах, так и со всей аудиторией одновременно.

При работе в малых группах студенты делятся на несколько малых групп. Малые группы занимают определенное пространство, удобное для обсуждения на уровне группы. В группе определяются спикер, оппоненты, эксперты.

Спикер занимает лидирующую позицию, организует обсуждение на уровне группы, формулирует общее мнение малой группы.

Оппонент внимательно слушает предлагаемые позиции во время дискуссии и формулирует вопросы по предлагаемой информации.

Эксперт формирует оценочное суждение по предлагаемой позиции своей малой группы и сравнивает с предлагаемыми позициями других групп.

Подготовительный этап

Каждая малая группа обсуждает предложенную ситуацию, решая задачи:

- определение проблем, вызвавших ситуацию;
- обсуждение предложенных путей решения проблем;
- проверка предложенных путей решения проблем.

Задача данного этапа – сформулировать групповую позицию по решению проблемной ситуации.

Основной этап – проведение обсуждение ситуации

Заслушиваются решения проблем, предлагаемые каждой малой группой. После каждого суждения оппоненты задают вопросы, выслушиваются ответы авторов предлагаемых решений. В завершении формулируется общее мнение, выражающее совместную позицию по данной ситуации.

Этап рефлексии – подведения итогов

Эксперты предлагают оценочные суждения по высказанным путям решения предлагаемых ситуаций, осуществляют сравнительный анализ предложенного пути решения с решениями других малых групп.

Преподаватель дает оценочное суждение и работе малых групп, по решению проблемных ситуаций, и эффективности предложенных путей решения.

7.19 ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Цель: актуализация полученного на лекции содержания.

Задачи:

- выяснить реакцию участников на обсуждаемые темы;
- увидеть достоинства и недостатки организации и проведения обучения, оценить результат;
- формирование общего представления об уровне владения знаниями у студентов, актуальными для занятия;
- развитие коммуникативных навыков (навыков общения);
- снятие психологической и физической нагрузки на занятии.

Методика проведения:

Участникам (в произвольном порядке) предлагается высказаться по поводу прослушанной информации по вопросам, составленным преподавателем заранее.
Все высказывания должны быть выслушаны молча, без споров, комментариев и вопросов, как со стороны преподавателя, так и со стороны других участников. Каждого говорящего следует благодарить за сказанное.
Предоставлять обратную связь наравне со всеми участниками следует также преподавателю.

7.20 ПРЕЗЕНТАЦИИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ РАЗЛИЧНЫХ ВСПОМОГАТЕЛЬНЫХ СРЕДСТВ С ОБСУЖДЕНИЕМ

К интерактивным методам относятся **презентации с использованием различных вспомогательных средств**: доски, электронной книги, видеослайдов, постеров, компьютеров и т.п., с последующим обсуждением материалов.

Цель: организация процесса изучения теоретического содержания в интерактивном режиме

Задачи:

- совершенствование способов поиска, обработки и предоставления новой информации;
- развитие коммуникативных навыков;
- актуализация и визуализация изучаемого содержания на лекции.

Методика проведения:

Перед презентацией необходимо поставить перед обучаемыми несколько (3-5) ключевых вопросов. Можно останавливать презентацию на заранее намеченных позициях и проводить дискуссию. По окончании презентации необходимо обязательно совместно со студентами подвести итоги и озвучить извлеченные выводы.

7.21 ПРОСМОТР И ОБСУЖДЕНИЕ ВИДЕОФИЛЬМА

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

Видеофильмы соответствующего содержания можно использовать на любом из этапов занятий в соответствии с его темой и целью, а не только как дополнительный материал.

Цель: организация процесса изучения теоретического содержания в интерактивном режиме

Задачи:

- совершенствование способов поиска, обработки и предоставления новой информации;
- развитие коммуникативных навыков;
- актуализация и визуализация изучаемого содержания на лекции.

Методика проведения:

Перед показом фильма необходимо поставить перед обучаемыми несколько (3-5) ключевых вопросов. Это будет основой для последующего обсуждения.
Можно останавливать фильм на заранее отобранных кадрах и проводить дискуссию.
В конце просмотра или лекции необходимо обязательно совместно со студентами подвести итоги и озвучить извлеченные выводы.

7.22 РАЗМИНКА

Цель: актуализация обсуждаемых вопросов и выполняемых действий на практическом занятии.

Задачи:

- формирование общего представления об уровне владения знаниями у студентов, актуальными для занятия;
- развитие коммуникативных навыков (навыков общения);
- снятие психологической и физической нагрузки на занятии.

Методика проведения:

Организационный этап

Вопросы для разминки формулируются по теме занятия как заранее преподавателем, так и на занятии, непосредственно, определенным количеством студентов. Вопросы не должны быть ориентированы на прямой ответ, а предполагают логическую цепочку из полученных знаний, т.е. конструирование нового знания.

Основной этап – проведение разминки

Вопросы задаются студентам либо последовательно, либо сразу некоторым количеством.

При последовательном задавании вопросов, ответы выслушиваются после каждого вопроса отдельно.

Если задается несколько вопросов, возможно выслушивание всех ответов с последующим их анализом.

Этап рефлексии – подведения итогов

Преподаватель дает оценочное суждение полученных ответов на предложенные вопросы, определяя необходимые знания для работы на практическом занятии.

7.23 РОЛЕВАЯ ИГРА

Ролевая игра – это разыгрывание участниками группы сценки с заранее распределенными ролями в интересах овладения определенной поведенческой или эмоциональной стороной жизненных ситуаций.

Разыгрывание ролей – представляет собой определенный вид деятельности, направленный на активизацию личности. Это образное обучение, каждый участник является носителем определенного образа-роли, который он демонстрирует перед другими участниками. В основе разыгрывания ролей лежит заранее подготовленная ситуация, по которой необходимо не только представить ситуацию, но и разыграть ее в лицах.

Этот метод близок к методу анализа конкретных ситуаций и методу деловой игры.

При организации этого метода необходимо: четко обозначать регламент, продумывать систему оценивания.

Цель: формирование профессиональных компетенций в условиях имитации реальных условий, различных ситуаций, людей и их взаимодействие в этих ситуациях.

Задачи:

- активизация внимания, восприятия, памяти, воображения;
- реализация познавательного, эмоционального и поведенческого аспекта имитируемой ситуации.

Этапы ролевой игры:

Подготовительный этап

Разрабатывается «сценарий», в котором определяются цели, содержательная сторона, роли участников, организация проведения (если нужно, то готовится реквизит и пр.). Важным является момент распределения ролей, поскольку эффективность использования метода во многом определяется актерскими способностями участников, их умением перевоплощаться, совместимостью.

Проигрывание ролей

Осуществляется собственно проигрывание ролей. Описание ситуации при таком методе проведения занятий включает информацию для всей группы и информацию для каждого из участников инсценировки.

Обучающимся обычно дается общая информация, после чего распределяются роли между участниками инсценировки, выдается информация, в которой ситуация излагается с точки зрения тех лиц, чьи роли им предстоит исполнить. Эта информация является в известной мере и инструкцией для исполнителей.

Необходимо дать им время для ее уяснения, «вживания» в роли. При необходимости слушатели могут обратиться за пояснениями к преподавателю, но в целом основная линия поведения каждого участника должна быть ясна ему из выданной информации. С основным содержанием ситуации, как и с информацией, выданной исполнителям, знакомят и всю остальную группу, естественно, при отсутствии непосредственных участников

К началу инсценировки обучающиеся, выступающие в роли зрителей — арбитров, наблюдателей (а это большая часть группы), оказываются наиболее информированными людьми: они знают и общую информацию, и ту, что выдана каждому из участников; им остается оценить, как последние поведут себя во время разыгрывания ролей, как используют выданную информацию, какие примут решения.

При этом группе может быть разъяснено, на что нужно обратить внимание, что следует оценивать (например, содержание беседы между участниками, использование ими аргументов и контраргументов, манеру держаться, тон разговора и т. д.).

Инсценировка может быть проведена с разными составами исполнителей, но при одних и тех же зрителях. Слушатели могут сравнить, кто «сыграл» лучше, какие недостатки оказались общими. Во время инсценировки зрители не должны мешать исполнителям советами, выражением одобрения или неодобрения. Чтобы инсценировка шла в соответствии с замыслом, необходимо хорошо продумать всю информацию, выдаваемую участникам, проверить подготовку каждого из них.

Заключительный этап

По окончании инсценировки проводится ее обсуждение. Начинать его целесообразно с вопросов к исполнителям: как они сами оценивают исполнение ролей? Стали бы они действовать подобным же образом в реальной практике или нет? Исполнители тем самым получают возможность критически оценить свои действия.

После этого «зрители-наблюдатели» высказывают свои замечания и оценки увиденного и услышанного. Мнения исполнителей и наблюдателей систематизируются преподавателем. Затем проблема обсуждается по существу, итоги дискуссии подводит преподаватель.

7.24 СПАРРИНГ-ПАРТНЕРСТВО

Спарринг (от англ. sparring) - в боксе тренировочный бой с целью всесторонней подготовки к соревнованиям. Спарринг-партнёр - соперник в различных тренировочных состязаниях.

Цель - спарринг-партнерство как форма организации во внеаудиторной самостоятельной работе представляет собой разновидность парной работы, в которой обучающиеся, исполняя роль соперников в состязании, выполняют задания по заранее заданному педагогом алгоритму.

Методика проведения:

Спарринг-партнеры готовятся к спарринг-занятию индивидуально, выполняя задания определенной сложности, возможно, заготавливая друг другу самостоятельно разрабатываемые задания. Подбор спарринг-партнеров может быть различным (одинакового уровня подготовки или разноуровневые) в зависимости от цели (диагностика уровня обученности, стимулирование и мотивация познавательной активности, формирование адекватной самооценки, коммуникативных навыков и т.д.).

Сначала спарринг-партнеров определяет педагог, и только позже, накопив определенный опыт, учащиеся могут выбирать себе спарринг–партнеров самостоятельно. При спарринг-партнерстве каждый студент сам определяет уровень, до которого ему расти, а также темп выполнения заданий и степень прикладываемых усилий.

Подведение итогов:

После спарринг-занятия учащиеся-партнеры анализируют собственные действия, уровень собственной подготовки, недостатки и положительные моменты в собственных действиях, выявляют причины недостатков, намечают план коррекции.

Участники групп не только получают глубокие знания, но и приобретают такое ценное качество, как чувство ответственности. Чем сложнее предмет, тем важнее использовать такую организацию внеаудиторной самостоятельной работы студентов.

7.25 ТРЕНИНГ

Тренинг (от английского train - воспитывать, учить, приучать) – это процесс получения навыков и умений в какой-либо области посредством выполнения последовательных заданий, действий или игр, направленных на достижение наработки и развития требуемого навыка.

Требования к проведению тренинга:

- оптимальное количество участников тренинга 20-25 человек;
- соответствующее по размерам количеству участников тренинга помещение, где посадочные места расположены по «тренинговому кругу», что способствует активному взаимодействию его участников;
- обязательность ознакомления участников в начале любого занятия тренинга с целями и задачами данного занятия;
- проведение на первом занятии тренинга упражнения «знакомство» и принятие «соглашения» - правил работы группы; создание дружелюбной доверительной атмосферы и ее поддержание в течение всего тренинга;
- вовлечение всех участников в активную деятельность на протяжении всего тренинга;
- уважение чувств и мнений каждого участника; поощрение участников тренинга;
- подведение участников преподавателем к достижению поставленной перед ними цели занятия, не навязывая при этом своего мнения;

- обеспечение преподавателем соблюдения временных рамок каждого этапа тренинга;
- обеспечение эффективного сочетания теоретического материала и интерактивных упражнений;
- обязательность подведения итогов тренинга по его окончании.

Тренинг может состоять из одного или нескольких занятий, иметь различную продолжительность – от одного часа до нескольких дней.

Цель тренинга: дать участникам недостающую информацию, сформировать навыки устойчивости к давлению сверстников, навыки безопасного поведения.

Задачи:

- обеспечение активного вовлечения всех участников в процесс обучения;
- достижение наработки и развития требуемого навыка.

Этапы проведения тренинга:

Введение

Этот этап может быть проведен в любой удобной форме, однако он задает тон последующей работы. Поэтому на этом этапе важно создать демократическую, располагающую атмосферу. Хорошо, если педагог-тренер скажет о своих ожиданиях и о пожеланиях относительно предстоящей работы. «Ввести» участников в работу можно с помощью вступительного слова, мультимедийной презентации и т.п.

Знакомство

Знакомство представляет собой необходимую процедуру первого занятия любого тренинга. Знакомство позволяет активизировать группу, вовлечь ее участников в процесс обучения, развить навыки общения. Знакомство проводится даже в том случае, когда участники знают друг друга. Можно провести игры на знакомство: «Интервью», «Узнай меня», «Обмен визитками» и др.

Ожидания участников

На этом этапе следует выяснить ожидания участников от семинара-тренинга с помощью вопросов, на которые они отвечают по очереди «по кругу».
Например: «Что вы хотите получить/узнать на этом семинаре?».

Можно заранее нарисовать на ватмане «дерево ожиданий». Попросить каждого участника написать, чего он ожидает от семинара-тренинга, на цветных клейких листочках (стикерах) и наклеить свой листок на «дерево ожиданий». А затем озвучить все эти ожидания.

Еще один вариант, это, когда каждый участник выходит и записывает свое ожидание на флипчарте.

Порядок проведения тренинга

После того, как все участники расскажут (напишут) о своих ожиданиях, преподаватель-тренер обязательно сообщает им порядок проведения тренинга. Это делается независимо от того, какова продолжительность данного семинара-тренинга, сколько занятий он в себя включает. Следует обязательно выяснить, нет ли у участников вопросов.

Принятие правил работы группы («соглашения»)

Пункты «соглашения» необходимо записать на листе бумаги или доске. После совместного обсуждения каждого пункта соглашение принимается большинством голосов и вывешивается на видном месте. Необходимо обратить внимание участников тренинга на то, что после голосования каждый из них несет ответственность за исполнение данного «соглашения». Пример «соглашения»:

- не опаздываем и стремимся узнать и запомнить больше;
- соблюдаем правило «поднятой руки»;
- высказываемся откровенно;
- говорим по одному;
- говорим по существу;
- слушаем друг друга;
- стремимся понять друг друга;
- щадим чувства других;
- соблюдаем конфиденциальность;
- соблюдаем временные границы;
- поощряем друг друга (словами, аплодисментами) и т.д.

Оценка уровня информированности группы

Одной из задач, стоящих перед преподавателем является оценка уровня информированности участников тренинга. Для этой цели используется опросник или анкета, содержащие вопросы по теме тренинга.

Анкеты сохраняются до окончания всего тренинга, и затем уровень знаний учащихся оценивается еще раз. Сравнивая результаты, интересно будет узнать, что изменилось в знаниях и навыках участников. Кроме того, можно будет сделать оценку эффективности тренинга.

Актуализация проблемы

Для выработки мотивации к изменению поведения следует пробудить у участников интерес к обсуждаемой на тренинге проблемы, сделать эту проблему актуальной для каждого. С этой целью можно провести ролевую игру.

Обучение:

Преподаватель-тренер должен владеть психолого-педагогическими знаниями и умело применять их в учебном процессе, владеть методами получения, накопления и преподнесения информации участникам, влияния на их поведение и отношения.

Преподаватель-тренер должен знать цели и задачи, методы и способы обучения, источники информации, профилактические образовательные программы.

Необходимые условия для успешного обучения:

- готовность обучаемого учиться;
- применение различных форм и методов обучения;
- использование повторения для закрепления знаний;
- соответствие процесса обучения реальной жизненной ситуации;
- своевременность непредвзятой, адекватной оценки действий обучаемых преподавателем - тренером.

Непосредственно обучение включает в себя 2 этапа:

1. Информационный блок

Этот этап можно начать с ответов на вопросы из опросников, которые вызвали массовое затруднение. Основной материал может быть преподнесен в виде лекции, мультимедийной презентации. Затем на выбор преподавателя могут быть использованы различные методы интерактивного обучения: ролевые игры, дискуссии, приглашение визитера, работа в малых группах и т.д.

2. Выработка практических навыков

Учитывая, что любые знания информационного, теоретического плана должны обязательно сочетаться с практическими умениями и навыками, необходимо вырабатывать эти навыки. С этой целью можно использовать ролевые игры, инсценировки, дискуссии, «мозговую атаку» и другие интерактивные формы работы в зависимости от условий.

Подведение итогов

Итоги подводятся в конце любого занятия, тренинга. Как правило, эта процедура рассчитана на то, чтобы участники поделились своими впечатлениями, ощущениями, высказали свои пожелания. Подведение итогов можно проводить в виде заполнения «листов откровения», опросников, анкет.
Преподаватель может спросить участников семинара, что нового они узнали, что было для них интересно, полезно, предложить вспомнить, какие упражнения они выполняли, таким образом, закрепляя пройденный материал. Хорошо, если постоянно поощряются участники тренинга различными доступными способами: выражается устная или письменная благодарность, вручаются какие-то брошюры, буклеты, сувениры и т.п. Либо доверяют отличившимся наиболее ответственные задания.

7. 26 Мастер класс

Мастер–класс – это главное средство передачи концептуальной новой идеи своей (авторской) педагогической системы. Преподаватель как профессионал на протяжении ряда лет вырабатывает индивидуальную (авторскую) методическую систему, включающую целеполагание, проектирование, использование последовательности ряда известных дидактических и воспитательных методик, занятий, мероприятий, собственные «ноу-хау», учитывает реальные условия работы с различными категориями обучающихся.
Форма работы мастер-класса зависит от наработанного автором стиля своей профессиональной деятельности, который, в конечном итоге, и задает на мастер-классе изначальную точку отсчета в построении общей схемы проведения этого мероприятия.
Методика проведения мастер-классов не имеет каких-либо строгих и единых норм.

1. Подготовка занятия

Определение алгоритма проведения мастер-класса:

- идея;
- подготовка, постановка цели, задач;
- план;
- найти личность мастера (подбор команды);
- подбор информации;
- реализация проекта;
- показ своей презентации (методов, приемов работы);
- привлечение параллельно участников к активной деятельности;

- рефлексия (последний и обязательный этап — отражение чувств, ощущений, возникших у участников в ходе мастер-класса. Это богатейший материал для рефлексии самого Мастера, для усовершенствования им конструкции мастер-класса, для дальнейшей работы).

Для проведения мастер-класса необходимо:

- наличие у преподавателя письменно оформленных теоретико-аналитических разработок или каких-либо других иллюстративно-методических материалов. (иллюстрации в виде схем, таблиц, моделей, видеозарисовки);
- участники конкретного мастер-класса должны быть готовы к обстоятельному теоретико-методическому анализу представляемого опыта.

Критерии качества подготовки и проведения мастер-класса:

- **презентативность.** Выраженность инновационной идеи, уровень ее представленности, культура презентации идеи, популярность идеи в педагогике, методике и практике образования;
- **эксклюзивность.** Ярко выраженная индивидуальность (масштаб и уровень реализации идей). Выбор, полнота и оригинальность решения инновационных идей;
- **прогрессивность.** Актуальность и научность содержания и приемов обучения, наличие новых идеей, выходящих за рамки стандарта и соответствующих тенденциям современного образования и методике обучения предмета, способность не только к методическому, но и к научному обобщению опыта;
- **мотивированность.** Наличие приемов и условий мотивации, включения каждого в активную творческую деятельность по созданию нового продукта;
- **эффективность.** Результативность, полученная для каждого участника мастер-класса. Каков эффект развития? Что это дает конкретно участникам? Умение адекватно проанализировать результаты своей деятельности;
- **технологичность.** Четкий алгоритм занятия (фазы, этапы, процедуры), наличие оригинальных приемов актуализации, проблематизации («разрыва»), приемов поиска и открытия, удивления, озарения, рефлексии (самоанализа, самокоррекции).

2. Вступление

Презентация педагогического опыта учителем-мастером:

- кратко характеризуются основные идеи технологии;
- описываются достижения в работе;
- доказывается результативность деятельности, свидетельствующая об эффективности технологии;
- определяются проблемы и перспективы в работе учителя-мастера.

Представление системы учебных занятий:

- описывается система учебных занятий в режиме презентуемой технологии;
- определяются основные приемы работы, которые мастер будет демонстрировать слушателям.

3. Основная часть

Проведение имитационной игры:

- учитель-мастер проводит учебное занятие, демонстрируя приемы эффективной работы;
- студенты одновременно играют две роли: учащихся экспериментального класса и экспертов, присутствующих на открытом занятии.

Моделирование:

- учителя-студенты выполняют самостоятельную работу по конструированию собственной модели учебного занятия в режиме технологии учителя-мастера;
- мастер выполняет роль консультанта, организует самостоятельную работу студентов и управляет ею;
- мастер совместно со студентами проводит обсуждение авторских моделей учебного занятия.

Выводы (рефлексия):

- проводится дискуссия по результатам совместной деятельности мастера и студентов.

Мастер-класс как локальная технология трансляции педагогического опыта должен демонстрировать конкретный методический прием или метод, методику преподавания, технологию обучения и воспитания. Он должен состоять из заданий, которые направляют деятельность участников для решения поставленной педагогической проблемы, но внутри каждого задания участники абсолютно свободны: им необходимо осуществить выбор пути исследования, выбор средств для достижения цели. Мастер-класс должен всегда начинаться с актуализации знаний каждого по предлагаемой проблеме, что позволит расширить свои представления знаниями других участников. Основные преимущества мастер-класса — это уникальное сочетание короткой теоретической части и индивидуальной работы, направленной на приобретение и закрепление практических знаний и навыков.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

При использовании интерактивных методов роль преподавателя резко меняется, перестаёт быть центральной, он лишь регулирует процесс и занимается его общей организацией, готовит заранее необходимые задания и формулирует вопросы или темы для обсуждения в группах, даёт консультации, контролирует время и порядок выполнения намеченного плана. Использование интерактивных форм и методов обучения в процессе обучения в вузе позволят приобрести:

- **конкретному обучающемуся:**

- опыт активного освоения содержания будущей профессиональной деятельности во взаимосвязи с практикой;
- развитие личностной рефлексии как будущего профессионала в своей профессии;
- освоение нового опыта профессионального взаимодействия с практиками в этой области;

- **учебной группе**:

- развитие навыков общения и взаимодействия в малой группе;
- формирование ценностно-ориентационного единства группы;
- поощрение к гибкой смене социальных ролей в зависимости от ситуации;
- принятие нравственных норм и правил совместной деятельности;
- развитие навыков анализа и самоанализа в процессе групповой рефлексии;
- развитие способности разрешать конфликты, способности к компромиссам;

- **системе преподаватель - группа**

- нестандартное отношение к организации образовательного процесса;
- формирование мотивационной готовности к межличностному взаимодействию не только в учебных, но и в профессиональных ситуациях.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Активные методы обучения в высшей школе: Учебно-методические материалы по программе повышения квалификации «Современные педагогические и информационные технологии» [Текст] / Под ред. Е.Ю.Грудзинской и В.В.Марико.- Нижний Новгород, Изд-во ННГУ им. Н.И.Лобачевского, 2009.
2. Зеер, Э.Ф. Модернизация профессионального образования: Компетентностный подход [Текст] / Э.Ф. Зеер, А.М. Павлова, Э.Э Сыманюк. – М.: МПСИ, 2005. – 216 с.
3. Зимняя, И.А. Ключевые компетенции – новая парадигма результата образования [Текст] / И.А. Зимняя // Высшее образование сегодня. – 2003. – № 5. – С. 34–42.
4. Зимняя, И.А. Компетентностный подход…[Текст] / И.А. Зимняя // Высшее образование сегодня. – 2006. – № 6. – С. 20 – 26.
5. Кононец, А.Н. Педагогическое моделирование: новые вопросы [Текст] / А.Н. Кононец //Инновационные подходы к организации образовательного процесса в современном техническом вузе: сб. метод. тр./ под ред. Л. П. Лазаревой ; ДВГУПС. - Хабаровск: Изд-во ДВГУПС, 2008. - С. 22-31.