



ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ  
ПРИМОРСКОГО КРАЯ

**КРАЕВОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ПРОМЫШЛЕННО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»**

**СОГЛАСОВАНО**

решением Методического совета  
(протокол № 3 от 02.04.2016 г.)

**Методические указания по организации  
активных и интерактивных форм проведения занятий**

## **Методические указания по организации активных и интерактивных форм проведения занятий**

В методических рекомендациях раскрываются особенности активного и интерактивного обучения, рассматриваются виды активных и интерактивных методов обучения, приводятся основные требования к организации и проведению занятий в активной и интерактивной форме.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Общие положения.....	4
2. Особенности активного и интерактивного обучения .....	5
3. Виды активных и интерактивных методов обучения .....	8
4. Основные требования к организации и проведению занятий в активной и интерактивной форме .....	17
5. Отражение образовательных технологий в рабочей программе дисциплины...31	
6. Список используемых источников .....	33

## 1. Общие положения

В соответствии с федеральными государственными образовательными стандартами (ФГОС) реализация учебного процесса должна предусматривать проведение занятий в интерактивных и активных формах.

Удельный вес занятий, проводимых в активных и интерактивных формах, определяется главной целью ОПОП и особенностью контингента обучающихся и содержанием конкретных дисциплин в целом. В учебном процессе они должны составлять не менее 20 процентов аудиторных занятий.

Внедрение интерактивных форм обучения – одно из важнейших направлений совершенствования подготовки студентов. Теперь для преподавателя недостаточно быть компетентным в области своей специальности и передавать огромную базу знаний в аудитории, заполненной жаждущими познания студентами. Использование активных подходов является наиболее эффективным путем, способствующим обучению студентов, студенты легче вникают, понимают и запоминают материал, который они изучали посредством активного вовлечения в учебный процесс. Исходя из этого, основные методические инновации связаны сегодня с применением именно интерактивных методов обучения.

В процессе обучения необходимо обращать внимание в первую очередь на те методы, при которых слушатели идентифицируют себя с учебным материалом, включаются в изучаемую ситуацию, побуждаются к активным действиям, переживают состояние успеха и соответственно мотивируют свое поведение. Всем этим требованиям в наибольшей степени отвечают интерактивные методы обучения.

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, используется 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. Создается среда образовательного общения, которая характеризуется открытостью, взаимодействием участников, равенством их аргументов, накоплением совместного знания, возможностью взаимной оценки и контроля.

Преподаватель, мастер производственного обучения вместе с новыми знаниями ведет участников обучения к самостоятельному поиску. 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, одного из источников информации. Поэтому интерактивное обучение призвано изначально использоваться в интенсивном обучении достаточно взрослых обучающихся.

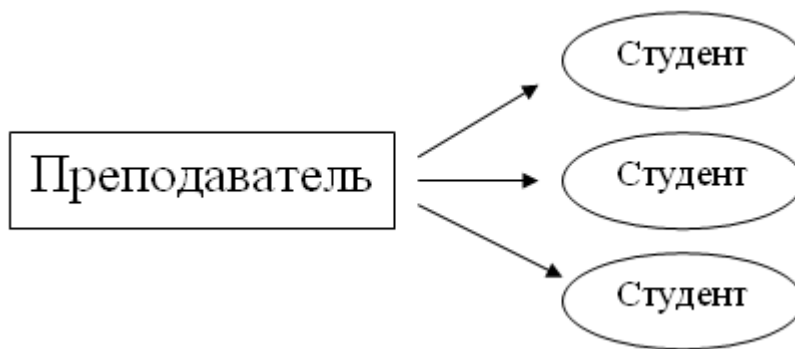
## 2. Особенности активного и интерактивного обучения

В образовании сложились, утвердились и получили широкое распространение в общем три формы взаимодействия преподавателя и студентов, которые для наглядности представим схемами.

1. Пассивные методы
2. Активные методы
3. Интерактивные методы

Каждый из них имеет свои особенности.

### *Пассивный метод*



**Рисунок 1.1** Пассивный метод

*Пассивный метод* (рис.1.1) – это форма взаимодействия преподавателя и студента, в 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 пассивных 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 мало эффективен, 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*

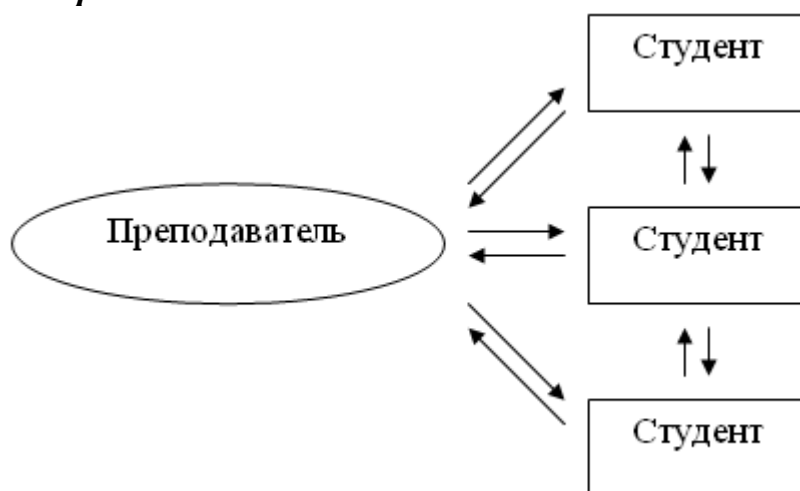


**Рисунок 1.2** Активный метод

*Активный метод* (рис.1.2) – это форма взаимодействия студентов и преподавателя, при которой они взаимодействуют друг с другом в ходе занятия и студенты здесь не пассивные слушатели, а активные участники, студенты и преподаватель находятся на равных правах. Если пассивные методы предполагали авторитарный стиль взаимодействия, то активные больше предполагают демократический стиль.

Многие между активными и интерактивными методами ставят знак равенства, однако, несмотря на общность, они имеют различия. Интерактивные методы можно рассматривать как наиболее современную форму активных методов.

### *Интерактивный метод*



**Рисунок 1.3** Интерактивный метод

**Интерактивный метод** (рис.1.3). Интерактивный («Inter» - это 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 не только с преподавателем, но и друг с другом и на доминирование активности студентов в процессе обучения. Место преподавателя на интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности студентов на достижение целей занятия. Преподаватель также разрабатывает план занятия (обычно, это интерактивные упражнения и задания, в ходе выполнения которых студент изучает материал).

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, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения, даёт знания и навыки, а также создать 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.

Задачами интерактивных форм обучения являются:

- пробуждение у обучающихся интереса;
- эффективное усвоение учебного материала;
- самостоятельный поиск учащимися путей и вариантов решения поставленной учебной задачи (выбор одного из предложенных вариантов или нахождение собственного варианта и обоснование решения);
- установление взаимодействия между студентами, обучение работать в команде, проявлять терпимость к любой точке зрения, уважать право каждого на свободу слова, уважать его достоинства;
- формирование у обучающихся мнения и отношения;
- формирование жизненных и профессиональных навыков;
- выход на уровень осознанной компетентности студента.

При использовании интерактивных форм 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. 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.

### 3. Виды активных и интерактивных методов обучения

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

- 1) активные и интерактивные лекции;
- 2) дискуссии;
- 3) разбор конкретных ситуаций;
- 4) деловые и ролевые игры;
- 5) психологические и иные тренинги;
- 6) компьютерные симуляции.

В данных методических рекомендациях предложены к рассмотрению ведущие интерактивные формы обучения. Существуют и другие виды интерактивного обучения (методики «Займи позицию», «Дерево решений», «Попс-формула», сократический диалог, групповое обсуждение, интерактивная экскурсия, видеоконференция, фокус-группа и др.), которые можно использовать в процессе обучения студентов. Кроме того, преподаватель может применять не только ныне существующие интерактивные формы, а также разработать новые в зависимости от цели занятия, т.е. активно участвовать в процессе совершенствования, модернизации учебного процесса.

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, несомненно, способствует лучшему осмыслению студентов. Представляется целесообразным рассмотреть необходимость использования разных интерактивных форм обучения для решения поставленной задачи.

**1) Активная и интерактивная лекция.** Может проводиться в различных формах.

*Проблемная лекция.* Преподаватель в начале и по ходу изложения учебного материала создает проблемные ситуации и вовлекает студентов в их анализ. Разрешая противоречия, заложенные в проблемных ситуациях, обучаемые самостоятельно могут прийти к тем выводам, которые преподаватель должен сообщить в качестве новых знаний.

*Лекция с запланированными ошибками (лекция-провокация).* После объявления темы лекции преподаватель сообщает, что в ней будет сделано определенное количество ошибок различного типа: содержательные, методические, поведенческие и т. д. Студенты в конце лекции должны назвать ошибки.

*Лекция вдвоем.* Представляет собой работу двух преподавателей, читающих лекцию по одной и той же теме и взаимодействующих как между собой, так и с аудиторией. В диалоге преподавателей и аудитории осуществляется постановка проблемы и анализ проблемной ситуации, выдвижение гипотез, их опровержение или доказательство, разрешение возникающих противоречий и поиск решений.



*Лекция-визуализация.* В данном типе лекции передача преподавателем информации студентам сопровождается показом различных рисунков, структурно-логических схем, опорных конспектов, диаграмм и т. п. с помощью ТСО и ЭВМ (слайды, видеозапись, дисплей, интерактивная доска и т. д.).

*Лекция «пресс-конференция».* Преподаватель просит студентов письменно в течение 2–3 минут задать ему интересующий каждого из них вопрос по объявленной теме лекции. Далее преподаватель в течение 3–5 минут систематизирует эти вопросы по их содержанию и начинает читать лекцию, включая ответы на заданные вопросы в ее содержание.

*Лекция-диалог и лекция-дискуссия.* Содержание подается через серию вопросов, на которые студенты должны отвечать непосредственно в ходе лекции.

*Лекция с разбором конкретных ситуаций* по форме организации похожа на лекцию-дискуссию, в которой вопросы для обсуждения заменены конкретной ситуацией, предлагаемой обучающимся для анализа в устной или письменной форме (см. п. 3.5). Обсуждение конкретной ситуации может служить прелюдией к дальнейшей традиционной лекции и использоваться для акцентирования внимания аудитории на изучаемом материале.

**2) Дискуссия** – это публичное обсуждение или свободный вербальный обмен знаниями, суждениями, идеями или мнениями по поводу какого-либо спорного вопроса, проблемы. Ее существенными чертами являются сочетание взаимодополняющего диалога и обсуждения-спора, столкновение различных точек зрения, позиций.

Возможности метода групповой дискуссии:

- участники дискуссии с разных сторон могут увидеть проблему, сопоставляя противоположные позиции;
- уточняются взаимные позиции, что, уменьшает сопротивление восприятию новой информации;
- в процессе открытых высказываний устраняется эмоциональная предвзятость в оценке позиции партнеров и тем самым нивелируются скрытые конфликты;
- вырабатывается групповое решение со статусом групповой нормы;
- можно использовать механизмы возложения и принятия ответственности, увеличивая включенность участников дискуссии в последующую реализацию групповых решений;
- удовлетворяется потребность участников дискуссии в признании и уважении, если они проявили свою компетентность, и тем самым повышается эффективность их отдачи и заинтересованность в решении групповой задачи.

Основные функции преподавателя при проведении дискуссии:

- формулирует проблему и тему дискуссии, дает их рабочие определения;
- создает необходимую мотивацию, показывает значимость проблемы для участников дискуссии, выделяет в ней нерешенные и противоречивые моменты, определяет ожидаемый результат;

- создает доброжелательную атмосферу;
- формулирует вместе с участниками правила ведения дискуссии;
- добивается однозначного семантического понимания терминов и понятий;
- способствует поддержанию высокого уровня активности всех участников, следит за соблюдением регламента и темы дискуссии;
- фиксирует предложенные идеи на плакате или на доске, чтобы исключить повторение и стимулировать дополнительные вопросы;
- участвует в анализе высказанных идей, мнений, позиций; подводит промежуточные итоги, чтобы избежать движения дискуссии по кругу.
- обобщает предложения, высказанные группой, и подытоживает все достигнутые выводы и заключения;
- сравнивает достигнутый результат с исходной целью.

При проведении дискуссии могут использоваться различные организационные формы занятий.

**Коллоквиум** – вид учебных занятий, представляющий собой обсуждение под руководством преподавателя широкого круга проблем, например, относительно самостоятельного большого раздела лекционного курса или отдельных частей какой-либо конкретной темы. Он может включать вопросы и темы из изучаемой дисциплины, не включенные в темы практических и семинарских занятий. Коллоквиум может проводиться в форме индивидуальной беседы преподавателя со студентом или как групповое обсуждение. В ходе группового обсуждения студенты учатся высказывать свою точку зрения по определенному вопросу, защищать свое мнение, применяя знания, полученные на занятиях по дисциплине. Аргументируя и отстаивая свое мнение, студент демонстрирует, насколько глубоко и осознанно он усвоил изученный материал. Одновременно коллоквиум является и формой контроля, разновидностью устного экзамена.

**«Круглый стол»** – одна из форм организации дискуссии, в которой на равных участвуют 15–25 человек; в ходе нее происходит обмен мнениями между всеми участниками. Основное целевое назначение метода – обеспечение свободного, нерегламентированного обсуждения поставленных вопросов (тем) на основе постановки всех студентов в равное положение по отношению друг к другу. Как правило, перед участниками не стоит задача полностью решить проблему. Они ориентированы на возможность рассмотреть ее с разных сторон, собрать как можно больше информации, осмыслить ее, обозначить основные направления развития и решения, согласовать свои точки зрения. При проведении «круглого стола» участники располагаются по кругу, процесс коммуникации происходит «глаза в глаза», что приводит к возрастанию активности, увеличению числа высказываний, возможности включения каждого в обсуждение, стимулирует невербальные средства общения. Преподаватель также располагается в общем кругу как равноправный член группы, что создает менее формальную обстановку.

**«Мозговой штурм» («мозговая атака»)** представляет собой разновидность групповой дискуссии, которая характеризуется отсутствием критики поисковых усилий, сбором всех вариантов решений, гипотез и предложений, рожденных в процессе осмысления какой-либо проблемы, их последующим анализом с точки зрения перспективы дальнейшего использования или реализации на практике. «Мозговой штурм» включает три этапа: подготовительный, этап генерирования идей, этап анализа и оценки идей. Продолжительность «мозгового штурма», как правило, не менее 1,5–2 часов.

**Дебаты** – формализованное обсуждение, построенное на основе выступлений участников – представителей двух или более противостоящих, соперничающих команд (групп). Данная образовательная технология основывается на умении анализировать события, концентрироваться на обсуждаемой проблеме, собирать и обрабатывать информацию, творчески осмысливать возможности ее применения, определять собственную точку зрения по данной проблеме и защищать ее, организовывать взаимодействие в группе на основе соблюдения принятых правил и процедур совместной деятельности. Дебаты могут проводиться в четырех основных форматах:

**Дебаты Линкольна – Дугласа.** Участники концентрируют внимание на идеях и ценностях, противопоставление которых присутствует в теме и от которых зависят политические, экономические, социальные, моральные и эстетические позиции, существующие в обществе. Спор идет по поводу основополагающих принципов «за» или «против», а практическая сторона позиции не обсуждается. Доказательства в дебатах Линкольна – Дугласа носят философский и литературный характер (например, «Наказание важнее в криминальной судебной системе, чем реабилитация», «Культурное многообразие важнее, чем общая культура»).

**Политические дебаты.** В данном формате рассматривается практическое применение конкретной позиции и спор ведется, прежде всего, по поводу эффективности идеи, плана и механизма его реализации. Доказательства в политических дебатах основаны на практических и статистических данных. Утверждающая тему сторона (команда) предлагает особый план для достижения цели, указанной в теме, и доказывает, что этот план эффективнее, чем другие. Например, команда «за» может предложить какую-то конкретную программу изменения определенной социальной политики. У команды «против» есть несколько возможных стратегий ответа: заявить, что изменения нежелательны, то есть, что сохранение статуса кво в отношении данной проблемы вполне приемлемо; заявить, что предложенный план – плохой, и продемонстрировать, что его недостатки перевешивают достоинства; предложить свой (лучший) план решения проблемы.

**Парламентские дебаты.** Две команды, одна из которых представляет правительство, а другая – оппозицию, обсуждают законопроект по актуальной теме. Спикер палаты управляет ходом действия и является судьей. Каждая команда состоит из двух участников. Обычно, участники парламентских дебатов достаточно широко используют как практические, так и философские аргументы в поддержку своей позиции. Участники этих дебатов могут прерывать друг друга

краткими комментариями (не более 15 секунд), содержащими опровержение какого-либо аспекта выступления оппонента. Вопросы задаются прямо в ходе речи и разрешены только в первых четырех речах в промежутке между концом первой и началом последней минуты выступления.

*Дебаты Карла Поппера.* Этот формат дебатов предназначен для развития навыков командной работы как на этапе подготовки, так и на самих дебатах, позволяя обсуждать проблемы, анализировать их с разных сторон и предлагать возможные стратегии решения. В дебатах участвуют две команды из трех человек (спикеров). Спикеры обсуждают заданную тему, при этом одна команда обосновывает тезис (эту команду называют утверждающей), а другая опровергает (отрицающая команда). За соблюдением регламента игры следит таймкипер, который показывает спикерам, сколько осталось времени до конца выступления или таймаута. Каждый раунд дебатов судит судейская коллегия, состоящая из нечетного числа судей. По ходу дебатов судьи заполняют судейский протокол, в котором фиксируют все аргументы и контраргументы команд, а по окончании дебатов судьи, не совещаясь между собой, принимают решение, какой команде отдать предпочтение по результатам дебатов, чьи аргументы и способ доказательства были более убедительными.

**3) Разбор конкретных ситуаций (Case-study).** Метод кейсов представляет собой изучение, анализ и принятие решений по ситуации, которая возникла в результате происшедших событий, реальных ситуаций или может возникнуть при определенных обстоятельствах в конкретной организации в тот или иной момент времени.

Цели использования кейс-метода:

- развитие навыков анализа и критического мышления;
- соединение теории и практики;
- представление примеров принимаемых решений и их последствий;
- демонстрация различных позиций и точек зрения;
- формирование навыков оценки альтернативных вариантов в условиях неопределенности.

Метод разбора конкретных ситуаций может быть представлен такими своими разновидностями как решение ситуационных задач, выполнение ситуационных упражнений, кейс-стади, метод «инцидента» и проч.

Существует несколько вариантов организации занятий с использованием метода разбора конкретных ситуаций:

1-й вариант. В процессе подготовительной работы перед разбором конкретных ситуаций студент должен устранить пробелы в знаниях путем предварительного изучения описания ситуации. Анализ ситуации проводится фронтально с участием преподавателя.

2-й вариант. Разбор конкретных ситуаций проводится в аудитории, но дополнительные сведения студенты получают из специально подобранной литературы или кейсов, подготовленных преподавателем. Форма работы обучающихся – групповая (микрогруппами по 4–6 человек). Принятие решений осуществляется после общегрупповой дискуссии.

3-й вариант. Каждая микрогруппа работает самостоятельно над различными (но типичными) реальными ситуациями. Анализ конкретной ситуации осуществляется методом мозгового штурма. Справки и дополнительные сведения по ситуациям дает преподаватель. После завершения работы каждая команда защищает свое решение перед всей группой. Преподаватель делает обобщенный вывод в целом по всем рассмотренным типовым ситуациям.

4-й вариант. Студенты работают с ситуациями, не имеющими однозначно заданных параметров (с недостающими данными в описании проблемы). Они самостоятельно методом обсуждения определяют, какой информации, каких знаний у них недостает для решения проблемы, и восполняют пробелы на основе поиска информации в научных источниках, изучения практического опыта или проведения исследования. Завершающий этап анализа конкретных ситуаций осуществляется на последующем занятии.

5-й вариант. Обучающиеся теоретически готовы к решению ситуации. Им на рассмотрение даются ситуации с множественными переменными, предполагающие неоднозначные многовариантные решения. Вся группа работает над одной ситуацией.

При разработке содержания кейсов (конкретных ситуаций) следует соблюдать следующие требования к учебному кейсу:

- Кейс должен опираться на знания основных разделов дисциплины, а не каких-то частностей.
- Кейс должен содержать текстовый материал (описание) и другие виды подачи информации (таблицы, графики, диаграммы, иллюстрации и т. п.).
- Кейс не должен содержать прямой формулировки проблемы.
- Кейс должен быть написан профессиональным языком, но в интересной для чтения форме.
- Кейс должен быть основан на реальных материалах, но названия компаний, товаров, географических мест и т. п. сведения могут быть изменены. Об этом должно быть сказано в сноске к описанию кейса.

Рекомендуется следующая структура кейса:

1. Описание ситуации.
2. Дополнительная информация в виде форм отчетности, статистических и аналитических таблиц, графиков, диаграмм, исторических справок о компании, списка источников и любой другой информации, которая нужна для анализа ситуации.
3. Методическая записка (1–2 стр.), содержащая как рекомендации для студента, анализирующего кейс, так и для преподавателя, который организует обсуждение кейса.
4. Перечень вопросов, которые должны помочь студентам понять его основное содержание, сформулировать проблему и соотнести проблему с соответствующими разделами учебной дисциплины.

#### **4) Деловые и ролевые игры**

Ролевая игра – это эффективная отработка вариантов поведения в тех ситуациях, в которых могут оказаться обучающиеся (например, аттестация,

защита или презентация какой-либо разработки, конфликт с однокурсниками и др.). Игра позволяет приобрести навыки принятия ответственных и безопасных решений в учебной ситуации. Признаком, отличающим ролевые игры от деловых, является отсутствие системы оценивания по ходу игры.

Существенные признаки ролевой игры:

- наличие игровой ситуации;
- набор индивидуальных ролей;
- несовпадение ролевых целей участников игры, принимающих на себя и исполняющих различные роли;
- игровое взаимодействие участников игры;
- проигрывание одной и той же роли разными участниками;
- групповая рефлексия процесса и результата.

Деловая игра – форма воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования тех систем отношений, которые характерны для этой деятельности, моделирования профессиональных проблем, реальных противоречий и затруднений, испытываемых в типичных профессиональных проблемных ситуациях.

Существенные признаки деловой игры:

- моделирование процесса труда (деятельности) руководителей и специалистов по выработке профессиональных решений;
- наличие общей цели у всей группы;
- распределение ролей между участниками игры;
- различие ролевых целей при выработке решений;
- взаимодействие участников, исполняющих те или иные роли;
- групповая выработка решений участниками игры;
- реализация цепочки решений в игровом процессе;
- многоальтернативность решений;
- наличие управляемого эмоционального напряжения.

Психолого-педагогические принципы деловой игры:

- Принцип имитационного моделирования содержания профессиональной деятельности, конкретных условий и динамики производства.
- Принцип воссоздания проблемных ситуаций, типичных для данной профессиональной деятельности, через систему игровых заданий, содержащих некоторые противоречия и вызывающих у учеников состояние затруднения.
- Принцип совместной деятельности участников в условиях взаимодействия имитируемых в игре производственных функций специалистов.
- Принцип диалогического общения и взаимодействия партнеров по игре как необходимое условие решения учебных задач, подготовки и принятия согласованных решений.
- Принцип двуплановости отражает процесс развития реальных личностных характеристик специалиста в «мнимых», игровых условиях. Разработчик ставит перед обучающимся двойного рода цели, отражающие реальный и игровой контексты в учебной деятельности.

Этапы разработки деловой игры:

1. Постановка проблемы и определение тематики игры. Преподаватель должен вначале определить, для каких целей он собирается ввести в обучение деловую игру, будет ли она тематической или сквозной.

2. Определение вида деловой игры. На этом этапе преподаватель выбирает под конкретные условия тот вид деловой игры, который даст максимальный обучающий результат на определенном этапе усвоения материала.

3. Определение главных закономерностей игры – связей, отношений, исходя из проблемы, являющейся основой деловой игры. На этом этапе определяется необходимая степень детализации представления объекта игры.

4. Создание плана игры. Ситуация должна предполагать неоднозначность решений, содержать элемент неопределенности, что обеспечивает проблемный характер игры и личностное участие студентов. Правила игры формулируются однозначно и определенно. В игре необходимо заложить возможность каждому игроку принимать решения. Это достигается при помощи комплекта документов игры (или инструкции для участников).

5. Определяется перечень решений, которые могут принимать студенты. В игре необходимо отражать не все разнообразие факторов, действующих в реальной ситуации, а только наиболее значимые. Субъективная вероятность происходящих событий не должна быть ни слишком низкой (иначе будут воспроизводиться частные схемы поведения), ни слишком высокой (есть опасность принятия привычных решений). Чем больше свобода для выбора решений, тем активнее студенты включаются в игру.

6. Определение параметров связей между факторами, которые нужно отразить в игре. Они должны быть такими, чтобы вызвать последствия, характерные для моделируемой деятельности. Необходимо определить взаимодействие параметров на каждом этапе деятельности студентов. Не все параметры могут определяться количественно. В этом случае при конструировании игры применяются экспертные оценки.

7. Формирование данных. На этом этапе определяются размерность основных параметров, закономерности и взаимодействия, а также приводятся таблицы и рисунки.

8. Формулирование правил, распределение ролей по игрокам, определение системы штрафов и поощрений, критериев выигрыша (или оценивания) и доведение их до сведения студентов. Результаты игры могут быть очевидны – выражены количественно, а могут оцениваться экспертами. Преподаватель также определяет принцип участия студентов в каждой группе. Важно заранее продумать стимулы, обеспечивающие высокую вовлеченность студентов в игровую деятельность. Необходимо постоянно поддерживать обратную связь со студентами.

9. Окончательная коррекция игры – уточнение связей, параметров, проверка расчетов, анализ реальности ситуаций. Такая коррекция может проводиться перед каждым новым этапом проигрывания. Игра не принесет должного результата, если плохо продумана последовательность действий и взаимосвязи участников, события не развиваются во времени, список решений задан, но не ясно как

осуществляется отклик на принятые решения, ход игры требует постоянного вмешательства преподавателя.

**5) Психологический и иной тренинг** – форма активного обучения, целью которого является передача знаний, развитие некоторых умений и навыков; метод создания условий для самораскрытия участников и самостоятельного поиска ими способов решения проблем.

Специфические черты тренингов как групповой формы обучения:

- соблюдение определенных принципов групповой работы;
- нацеленность на психологическую помощь участникам группы в саморазвитии, которая исходит не только от ведущего, но и от самих участников;
- наличие постоянной группы (обычно от 7 до 15 человек), периодически собирающейся на встречи или работающей непрерывно в течение нескольких дней;
- определенная пространственная организация (чаще всего работа в одном и том же отдельном помещении, когда участники большую часть времени сидят в кругу);
- акцент на взаимоотношениях между участниками группы, которые развиваются и анализируются в ситуации «здесь и теперь»;
- применение активных методов групповой работы;
- вербализованная рефлексия по поводу собственных чувств и происходящего в группе;
- атмосфера раскованности и свободы общения между участниками, климат психологической безопасности.

Обычно в тренинге используется трехуровневая модель обучения: приобретение → демонстрация → применение. Для приобретения знаний в тренинге используются информация, мини-лекция, сообщение, книги; для демонстрации – ролевые игры, кейсы и кейс-метод, живые иллюстрации и видеофильмы; для применения – ролевые и деловые игры, моделирование.

Преподаватель-тренер должен владеть психолого-педагогическими знаниями и применять их в учебном процессе; владеть методами получения, накопления и преподнесения информации участникам тренинга, влияния на их поведение и отношения; уметь составлять программы учебных занятий в формате тренинга.

**6) Компьютерная симуляция** – это максимально приближенная к реальности имитация различных процессов (физических, химических, экономических, социальных и проч.) и (или) деятельности с использованием программного обеспечения образовательного назначения.

Элементами компьютерной симуляции являются подлежащие изучению понятия, отношения и модели, определенные в терминах языка конкретной предметной области.

Основные возможности метода компьютерных симуляций:



- симуляции представляют обучающемуся множественный выбор вариантов действий, что позволяет ему полностью погрузиться в ситуацию;
- развитие умения адаптировать навыки применительно к каждой конкретной ситуации;
- наличие обратной связи, позволяющей обучающемуся обдумать предпринятые им действия;
- получение точной информации о том, что правильно и что неправильно сделал каждый из обучающихся, а также когда он это сделал и как много это заняло времени. Возможность дать обучаемому подробную обратную связь по всем навыкам, которые изучаются в симуляции, а также сравнить поведение обучающегося с заданной ролевой моделью и сформировать активное желание учиться;
- обсуждение с членами учебной группы и преподавателем результатов и самого процесса прохождения симуляции улучшает показатели обучаемости и в конечном итоге, улучшает показатели эффективности учебно-профессиональной деятельности.

#### **4. Основные требования к организации и проведению занятий в активной и интерактивной форме**

Принципы работы на интерактивном занятии:

- занятие – не лекция, а общая работа.
- все участники равны независимо от возраста, социального статуса, опыта, места работы.
- каждый участник имеет право на собственное мнение по любому вопросу.
- нет места прямой критике личности (подвергнуться критике может только идея).
- все сказанное на занятии – не руководство к действию, а информация к размышлению.

Алгоритм проведения интерактивного занятия:

##### **1. Подготовка занятия**

Ведущий (куратор, педагог) 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:

##### **1) 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.

## 2) 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.

## 3) 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).

## 4) Раздаточные материалы:

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

## 2. Вступление:

Сообщение темы и цели занятия.

– участники знакомятся с предлагаемой ситуацией, с проблемой, над решением которой им предстоит работать, а также с целью, которую им нужно достичь;

– педагог 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.

Примерные правила работы в группе:

- быть активным.
- уважать мнение участников.
- быть доброжелательным.
- быть пунктуальным, ответственным.
- не перебивать.
- быть открытым для взаимодействия.

- быть заинтересованным.
- стремится найти истину.
- придерживаться регламента.
- креативность.
- уважать правила работы в группе.

### **3. Основная часть:**

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

3.1. Выяснение позиций участников;

3.2. Сегментация аудитории и организация коммуникации между сегментами (Это означает формирование целевых групп по общности позиций каждой из групп. 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 – 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);

3.3. Интерактивное позиционирование включает четыре этапа интерактивного позиционирования: 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)

### **4. 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?

Интерактивное обучение позволяет решать одновременно несколько задач, главной из которых является развитие коммуникативных умений и навыков. Данное обучение помогает установлению эмоциональных контактов между учащимися, обеспечивает воспитательную задачу, поскольку приучает работать в

команде, прислушиваться к мнению своих товарищей, обеспечивает высокую мотивацию, прочность знаний, творчество и фантазию, коммуникабельность, активную жизненную позицию, ценность индивидуальности, свободу самовыражения, акцент на деятельность, взаимоуважение и демократичность. Использование интерактивных форм в процессе обучения, как показывает практика, снимает нервную нагрузку обучающихся, дает возможность менять формы их деятельности, переключать внимание на узловые вопросы темы занятий.

### **Рефлексивные технологии**

*Понятие:* это технологии осознания субъектом образования своей деятельности, ее продуктов.

*Назначение, формируемые компетенции:*

- активизация внутренних саморегулирующих механизмов развития личности за счет рефлексии собственной деятельности;
- выявление студентом областей своего знания и незнания;
- формирование компетенций самоанализа, самопознания и саморазвития.

*Недостатки:*

- время, отводимое на рефлексивную деятельность должно быть сопоставимо с деятельностью по учебному предмету в «чистом виде»;
- замыкание внутри себя;
- внутренние конфликты.

*Примеры:*

#### **РЕФЛЕКСИВНОЕ ПОРТФОЛИО**

Портфолио представляет собой технологию активного, самостоятельного, творческого осмысления учебно-познавательной деятельности, индивидуализации содержания, глубины и темпов обучения. Это нечто большее, чем просто «Папка достижений», как это часто понимается и выполняется студентами с целью накопления и сохранения объективных свидетельств (грамот, удостоверений, образцов выполненных работ и т.д., демонстрирующих их образовательные успехи, что, конечно же, немаловажно для оценки динамики развития). Но «Папка достижений» – это только одна из составляющих технологии рефлексивной самооценки результатов обучения.

Рефлексировать – значит размышлять о явлениях и событиях на основе приобретенного опыта, находить пути дальнейшего использования полученных знаний и умений, критически анализировать свою собственную деятельность для определения сильных и слабых сторон и выявлять возможности их устранения. Другими словами – это путь совершенствования себя.

Именно поэтому в структуру портфолио кроме «Папки достижений» всегда входят собственные размышления и описания событий с анализом и оценкой их значения в форме эссе, аннотаций, сочинений, аналитических обобщений, выводов, рекомендаций и т.д. Студентам предоставляется возможность открыто высказать свою точку зрения, продемонстрировать собственные образовательные достижения, свой индивидуальный прогресс, достигнутый в процессе получения

образования, и на основе своей рефлексивной и оценочной деятельности определить пути его применения в своей практической деятельности по месту работы.

Использование портфолио в учебном процессе способствует развитию у студентов навыков работы с различными видами учебной и профессиональной информации, формированию профессиональной рефлексии, а также профессиональных и общекультурных компетенций. Различают несколько видов портфолио.

### Основные виды портфолио

Вид портфолио	Характеристика	Преимущества	Ограничения
Портфолио документов	Систематизированный набор аттестационных работ студента по определенной дисциплине. Создается в течение всего периода ее изучения и представляется преподавателю перед итоговым оцениванием	Итоговая оценка делает портфолио этого типа действенным механизмом определения образовательного рейтинга студента	Дает представление только о результатах, но не описывает процесса индивидуального развития студента, разнообразия его творческой активности, интересов и т.п.
Портфолио процесса	Отражает все фазы и этапы обучения, включает различные формы самоотчета и самооценки в ходе выполнения какого-либо учебного задания	Способствует развитию навыков профессиональной рефлексии	Сложность в выработке объективных критериев оценивания предоставляемых работ
Показательное портфолио	Включает только лучшие работы, отобранные в ходе совместного обсуждения студентом и преподавателем. Обязательным требованием является полная и всесторонняя презентация работы	Демонстрация творческих способностей студентов	Отсутствует возможность проследить динамику процесса
Рабочее портфолио	Включает коллекцию работ, собранных за определенный период обучения, для демонстрации прогресса студента в какой-либо учебной сфере. Может содержать любые материалы, в том числе планы и черновики. В него могут быть включены различные творческие и проектные работы студента, а также описание основных форм и направлений его учебной и творческой активности	Дает широкое представление об учебной динамике по изучаемому предмету	Представляет широкий массив информации, который трудно систематизировать и оценить
Оценочное портфолио	Включает в себя характеристики, отражающие отношение студента к учебной деятельности. В его состав могут входить тексты заключений,	Дает возможность студенту осознать качество выполняемой учебной	Сложность учета собранной информации

	резюме, подготовленное студентом, с оценкой собственных учебных достижений, эссе, рецензии (на работы студента), рекомендательные письма, отзывы, написанные как самим студентом, так и преподавателем или однокурсниками	деятельности и наметить пути для саморазвития	
Тематическое портфолио	Включает в себя материалы, которые отражают цели, процесс и результат решения какой-либо конкретной проблемы. В него входят работы студентов в рамках той или иной темы курса	Дает возможность глубокой и детальной проработки отдельной темы	Дискретность предоставляемой информации, ее выпадение из общего контекста курса

### **Эффективность интерактивного обучения:**

интенсификация процесса понимания, усвоения и творческого применения знаний при решении практических задач за счет более активного включения обучающихся в процесс не только получения, но и непосредственного (здесь и теперь) использования знаний;

повышает мотивацию и вовлеченность участников в решение обсуждаемых проблем, что дает эмоциональный толчок к последующей поисковой активности участников, побуждает их к конкретным действиям;

обеспечивает не только прирост знаний, умений, навыков, способов деятельности и коммуникации, но и раскрытие новых возможностей обучающихся, является необходимым условием для становления и совершенствования компетентностей через включение участников образовательного процесса в осмысленное переживание индивидуальной и коллективной деятельности для накопления опыта, осознания и принятия ценностей;

изменяет не только опыт и установки участников, но и окружающую действительность, так как интерактивные методы обучения являются имитацией интерактивных видов деятельности.

### **Структура методических рекомендаций по подготовке к занятиям в интерактивной форме**

Рекомендуется в структуру методических рекомендаций по подготовке студентов к интерактивным занятиям включать следующий алгоритм их проведения:

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

В методических рекомендациях необходимо отразить следующие ключевые моменты:

- как студент может должен подготовиться к проведению данного вида занятий (изучение определенного материала, получение определенных специальных навыков, изучение различных методик решения поставленной задачи и т.п.)

- какую литературу при подготовке необходимо использовать
- знания из каких разделов дисциплины (междисциплинарные связи) необходимо использовать

- какой инструментарий будет необходим при проведении занятия
- каким образом будет проводиться занятие (ход проведения занятия, сценарий, темы для обсуждения и т.п.)

- какие специальные средства будут использованы на интерактивном занятии (информационные, специальное оборудование и прочее)

- каковы правила поведения на данном занятии
- какова роль каждого студента на данном занятии

Проведение интерактивного занятия включает следующие **правила поведения студентов**:

- ✓ студенты должны способствовать тщательному анализу разнообразных проблем, признавая, что уважение к каждому человеку и терпимость – это основные ценности, которые должны быть дороги всем людям;

- ✓ способствовать и воодушевлять на поиск истины, нежели чем простому упражнению в риторике;

- ✓ распространять идеал терпимости к точкам зрения других людей, способствуя поиску общих ценностей, принимая различия, которые существуют между людьми.

- ✓ соревнование и желание победить не должны преобладать над готовностью к пониманию и исследованию обсуждаемых проблем.

Организация учебного процесса и методы обучения.

Как было сказано выше, основная идея предполагаемого подхода заключается в предоставлении обучающемуся максимально широких возможностей обучаться. Такое обучение позволяет оптимально адаптироваться к реальной действительности во всем ее многообразии и целостности и применять на практике ключевые компетенции в многообразии социальных ситуаций. Реализация компетентного подхода выдвигает серьезные требования к методике обучения, которая должна из «обучения делать что-то» трансформироваться в «оказание помощи научиться что-то делать». В основе предполагаемой методики лежит обучение посредством деятельности. По моему мнению, использовать такой подход в преподавании общеобразовательных дисциплин просто необходимо, что бы не было разрыва между теорией и практикой, то есть преподавателям нужно научиться доверять обучающимся и позволять им учиться самим через собственную практику и ошибки. При организации учебного процесса необходимо обеспечивать интеграцию теории и практики. Способность «учиться тому, как учиться»

Означает формирование умений обучаться в рамках многообразных ситуаций и используя различные стили обучения. Другими словами,

обучающиеся должны научиться осознавать, как они чему-то научились и как можно интенсифицировать собственное обучение.

#### Принципы методики обучения

1. Весь учебный процесс должен быть ориентирован на достижение задач выраженных в форме компетенций, освоение , которых является результатом обучения.

2. Формирование так называемой «области доверия» между обучающими и обучаемым

3. Обучающиеся должны сознательно взять на себя ответственность за собственное обучение, что достигается созданием такой среды обучения, которая формирует эту ответственность. Для этого обучающиеся должны иметь возможность активно взаимодействовать.

4. Обучающимся должна быть предоставлена возможность учиться поиску, обработке и использованию информации. Необходимо отказаться от практики «трансляции знаний».

5. Обучающиеся должны иметь возможность практиковаться в освоенных компетенциях в максимально большом количестве реальных и имитационных контекстов.

6. Обучающимся должна быть предоставлена возможность развивать компетенцию, которая получила название «учиться тому, как нужно учиться», то есть нести ответственность за собственное обучение.

7. Индивидуализация обучения: предоставление каждому обучающемуся возможность осваивать компетенции в индивидуальном темпе

Всё вышесказанное представляет ту методическую, дидактическую, педагогическую и ценностную базу, на которой строится процесс обучения, основанный на компетентностном подходе.

Планируя организацию учебного процесса и методы, следует всегда помнить, что мы запоминаем:

- 20% услышанного;
- 40% увиденного;
- 60% увиденного + услышанного;
- 80% увиденного + услышанного + сделанного нами самими

Эффективная организация учебного процесса должна:

- быть основана на потребностях обучающихся и учитывать их уровень;
- привлекать обучающихся к процессу принятия решений на всех уровнях процесса обучения;
- иметь практическую направленность и ориентироваться на решение проблем;
- быть основана на активных методах обучения и опыте;
- учитывать в процессе обучения задачи, которые ставят перед собой обучающиеся;
- использовать обсуждения и групповые формы работы для создания поддерживающей образовательной среды;
- показывать, где могут практически использованы приобретаемые умения и знания;



- использовать логику и последовательность заданий, обеспечивающую закрепление полученного нового опыта;

-обеспечивать возможность для поведения самооценки, использования полученных умений, а также обратную связь с преподавателем.

✓ при обсуждении сторон воздержаться от личных нападок на своих оппонентов;

✓ спорить в дружественной манере;

✓ быть честными и точными в полную меру своих познаний, представляя поддержки и информацию. Студенты никогда не должны умышленно исказить факты, примеры или мнения;

✓ внимательно слушать своих оппонентов и постараться сделать все, чтобы не исказить их слова во время дебатов.

✓ язык и жесты, используемые обучающимися, должны отражать их уважение к другим.

**Этика преподавателя, мастера производственного обучения** включает следующие моменты:

➤ преподаватель должен способствовать личному вкладу студентов и свободному обмену мнениями при подготовке к интерактивному обучению;

➤ преподаватель должен обеспечить дружескую атмосферу для студентов и проявлять положительную и стимулирующую ответную реакцию;

➤ преподаватель должен облегчать подготовку занятиям, но не должен сам придумывать аргументы при дискуссиях;

➤ преподаватель должен подчеркивать образовательные, а не соревновательные цели студентов;

➤ преподаватель должен обеспечить отношения между собой и студентами, они должны основываться на взаимном доверии.

➤ преподаватель должен провоцировать интерес, затрагивая значимые для студентов проблемы;

➤ стимулировать исследовательскую работу;

➤ заранее подготовить вопросы, которые можно было бы ставить на обсуждение по ходу занятия, чтобы не дать погаснуть дискуссии, обсуждению;

➤ не допускать ухода за рамки обсуждаемой проблемы;

➤ обеспечить широкое вовлечение в разговор как можно большего количества студентов, а лучше — всех;

➤ не оставлять без внимания ни одного неверного суждения, но не давать сразу же правильный ответ; к этому следует подключать учащихся, своевременно организуя их критическую оценку;

➤ не торопиться самому отвечать на вопросы, касающиеся материала занятия такие вопросы следует переадресовывать аудитории;

➤ следить за тем, чтобы объектом критики являлось мнение, а не участник, выразивший его.

➤ проанализировать и оценить проведенное занятие, подвести итоги, результаты. Для этого надо сопоставить сформулированную в начале занятия цель с полученными результатами, сделать выводы, вынести решения, оценить

результаты, выявить их положительные и отрицательные стороны.

- помочь участникам занятия прийти к согласованному мнению, чего можно достичь путем внимательного выслушивания различных толкований, поиска общих тенденций для принятия решений.

- принять групповое решение совместно с участниками. При этом следует подчеркнуть важность разнообразных позиций и подходов.

- в заключительном слове подвести группу к конструктивным выводам, имеющим познавательное и практическое значение.

- добиться чувства удовлетворения у большинства участников, т.е. поблагодарить всех студентов за активную работу, выделить тех, кто помог в решении проблемы.

- показать высокий профессионализм, хорошее знание материала в рамках учебной программы;

- обладать речевой культурой и, в частности, свободным и грамотным владением профессиональной терминологией;

- проявлять коммуникабельность, а точнее — коммуникативные умения, позволяющие преподавателю найти подход к каждому студенту, заинтересованно и внимательно выслушать каждого, быть естественным, найти необходимые методы воздействия на учащихся, проявить требовательность, соблюдая при этом педагогический такт;

- обеспечить быстроту реакции;

- способность лидировать;

- умение вести диалог;

- иметь прогностические способности, позволяющие заранее предусмотреть все трудности в усвоении материала, а также спрогнозировать ход и результаты педагогического воздействия, предвидеть последствия своих действий;

- уметь владеть собой

- умение быть объективным.

### **Самостоятельная работа**

Средством формирования общекультурных и профессиональных компетенций выступает, помимо аудиторной, и самостоятельная работа. Это планируемая работа студентов, выполняемая по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия.

По целевому признаку виды самостоятельной работы студентов можно разделить на несколько групп:

- для овладения знаниями: различные виды работ с текстом; работа со словарями, справочниками; ознакомление с нормативными документами; исследовательская работа; использование аудио- и видеозаписи; работа с ресурсами Интернета;

- для закрепления и систематизации знаний: работа с конспектом лекции, работа над учебным материалом, составление плана и тезисов ответа; составление

альбомов, схем, таблиц, ребусов, кроссвордов для систематизации учебного материала; выполнение тестовых заданий; ответы на контрольные вопросы; аннотирование, реферирование, рецензирование текста; написание эссе, сочинений; подготовка сообщений к выступлению на семинаре, конференции; подготовка рефератов, докладов; составление глоссария, кроссворда или библиографии по конкретной теме; работа с компьютерными программами; подготовка к сдаче экзамена;

– для формирования умений: решение задач по образцу; решение вариативных задач и упражнений; выполнение чертежей, схем; решение ситуационных производственных задач; подготовка к деловым играм; участие в научных и практических конференциях; выпуск газеты, телепередачи, организация выставки; проектирование и моделирование разных видов и компонентов профессиональной деятельности; создание проспектов, проектов, моделей; составление памяток, рекомендаций, советов; экспериментальная работа, участие в НИР; рефлексивный анализ профессиональных умений с использованием аудиовидеотехники, компьютерных расчётных программ и электронных практикумов; подготовка курсовых и дипломных работ;

– для самопроверки: подготовка информационного сообщения; написание реферата, конспекта первоисточника, эссе, рецензии, аннотации; составление опорного конспекта, глоссария, сводной таблицы по теме, графологической структуры, тестов и эталонов ответов к ним; составление и решение ситуационных задач (кейсов); составление схем, иллюстраций, графиков, диаграмм, кроссвордов по теме и ответов к ним; создание материалов презентаций.

В качестве примера образовательных технологий, организующих самостоятельную работу студентов и сочетающих в себе все вышеназванные целевые признаки, назовем технологию проектирования.

Технология проектирования – образовательная технология, при которой учащиеся приобретают знания и умения в процессе самостоятельного планирования и выполнения постепенно усложняющихся практических заданий-проектов. Проект представляет собой комплекс поисковых, исследовательских, расчетных, графических и других видов работ, выполняемых учащимися самостоятельно, но под руководством преподавателя в целях практического или теоретического решения значимой проблемы. В работе над проектом можно выделить несколько этапов.

### **Последовательность работы над проектом**

Стадия работы над проектом	Содержание работы на этой стадии	Деятельность студентов	Деятельность педагога
Подготовка	Определение темы и целей проекта	Обсуждают предмет с преподавателем и получают при необходимости дополнительную информацию. Устанавливают цели	Знакомит со смыслом проектного подхода и мотивирует учащихся. Помогает с

			постановкой целей
Планирование	а) определение источников информации; б) определение способов сбора и анализа информации; в) определение способа представления результатов (формы отчета); г) установление процедур и критериев оценки результатов и процесса; д) распределение задач (обязанностей) между членами команды	Вырабатывают план действий. Формулируют задачи	Предлагает идеи, высказывает предположения
Исследование	Сбор информации, решение промежуточных задач. Основные инструменты, интервью, опросы, наблюдения, эксперименты	Выполняют исследование, решая промежуточные задачи	Наблюдает, советует, косвенно руководит деятельностью
Результаты и/или выводы	Анализ информации. Формулирование выводов	Анализируют информацию	Наблюдает, советует
Представление или отчет	Возможные формы представления результатов (отчета): устный отчет, устный отчет с демонстрацией материалов, письменный отчет	Отчитываются, обсуждают	Слушает, задает целесообразные вопросы в роли рядового участника
Оценка результатов и процесса		Участвуют в оценке путем коллективного обсуждения	Оценивает усилия учащихся, креативность

В целом структуру и этапы проекта можно определить как «5 П»: проблема — планирование (проектирование) — поиск решения — продукт — презентация. В качестве шестого «П» может быть добавлено портфолио — папка, в которой собраны все рабочие материалы проекта (черновики, дневные планы, отчеты и др.). В основу метода проектов положена идея, составляющая суть понятия «проект», — его прагматическая направленность на результат, который можно получить при решении той или иной практически или теоретически значимой проблемы. Этот результат можно увидеть, осмыслить, применить в реальной практической деятельности. Для достижения такого результата необходимо научить студентов самостоятельно мыслить, находить и решать проблемы, привлекая для этой цели знания из разных областей, умения прогнозировать результаты и возможные последствия разных вариантов решения, умения устанавливать причинно-следственные связи.

## Технологии получения обратной связи

### График

С целью определения степени включенности в деятельность, уровня усвоения материала в конце занятия студентам предлагается оценить степень своей активности, интереса по уровням: низкий, средний, высокий. Затем преподаватель обрабатывает полученные данные и по среднему показателю вычерчивает график, который на следующий день предъявляет студентам. Каждый студент автономно сравнивает свое состояние (по данным критериям) с общей картиной в группе (рис.3).



Рис. 3. Координатная плоскость ответов

### Шкалирование

С целью выявления значимости приобретаемых знаний, выявления направленности деятельности студентам предлагается отметить точкой на каждой шкале степень выраженности для себя по обозначенным критериям (рис. 4). Шкала может быть и общей на большом плакате, где каждый ставит на ней свою точку.

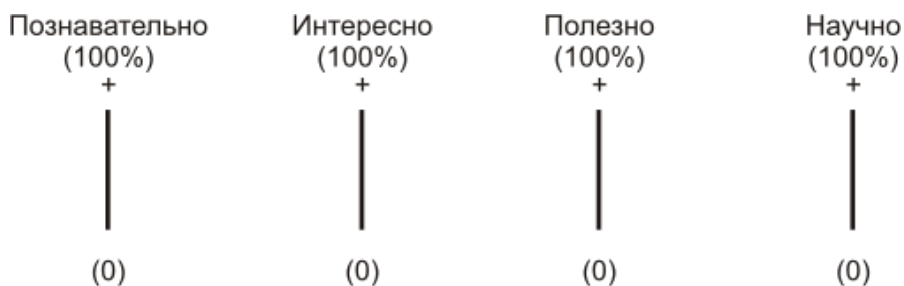


Рис. 4. Шкалы ответов

## Факторы, определяющие выбор технологии обучения

Вопросы выбора наиболее адекватной в данной учебной ситуации образовательной технологии, наилучшей для существующих условий её применения, составляют важнейшую сторону деятельности преподавателя. Выбор методов обучения не может быть произвольным.

Как практически выбирают оптимальные образовательные технологии? С чисто формальной точки зрения прогнозирование их не кажется особенно сложным. Размышляем так. Имеется некоторое «множество образовательных технологий» и «множество факторов, предопределяющих выбор технологии». К последним можно отнести:

- приоритетные цели образования;
- специфику преподаваемой учебной дисциплины;
- цели, задачи и содержание материала конкретного занятия;
- уровень подготовленности и личные качества самого преподавателя;
- уровень подготовленности студентов;
- уровень материальной оснащённости.

Будем считать, что основные значения «множества технологий» и «множества факторов» известны. Кроме них в реальном процессе всегда действуют случайные (неизвестные) причины, величины которых и направленность влияния нельзя предусмотреть заранее. В первом приближении их влиянием приходится пренебречь, но нужно помнить, что именно наличием непредвиденных, неконтролируемых причин обуславливается надёжность прогностических выводов.

Задача оптимизации технологий формулируется однозначно: в имеющихся условиях из множества технологий необходимо выделить те, которые обеспечивают наивысшую эффективность обучения по принятым критериям.

Следующим условием успешной реализации оптимального выбора педагогических решений является обязательный анализ преподавателем эффективности применения образовательной технологии после окончания занятия. Педагогу полезно выявить при этом, какими расходами времени и усилий были достигнуты определенные результаты, являются ли эти расходы оптимальными с точки зрения сформулированных ранее критериев. Если будет установлено отклонение в расходах времени, то необходимо провести анализ причин, кроющихся в выборе образовательных технологий, предусмотреть в последующем профилактику этих причин. При сложном комплексе факторов, от которых зависит успешность решения педагогических задач, мы всегда будем иметь некоторые отклонения от ожидаемого результата, но настойчивое стремление уменьшить разрыв между максимально возможным и реальным результатом будет способствовать повышению эффективности процесса, приблизит его к оптимальному функционированию.

## 5. Отражение образовательных технологий в рабочей программе дисциплины

В соответствии с требованиями ФГОС СПО по направлению подготовки (специальности) реализация компетентностного подхода должна предусматривать широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития требуемых компетенций обучающихся. В рамках учебных курсов рекомендуется предусматривать встречи с представителями работодателей государственных и общественных организаций.

В Рабочей программе дисциплины в Разделе 6 указываются образовательные технологии, используемые при реализации различных видов учебных занятий, дающие наиболее эффективные результаты освоения дисциплины. Предлагается данный раздел оформить в виде следующего текста:

*Пример:*

Рекомендуемый шаблон раздела «Образовательные технологии» Рабочей программы дисциплины

### 6. Образовательные технологии

При проведении занятий и организации самостоятельной работы студентов используются:

- **ТРАДИЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ**, предполагающие передачу информации в готовом виде, формирование учебных умений по образцу:

.....  
(наименование традиционных технологий)

Использование традиционных технологий обеспечивает .....  
(обоснование использования)

- **ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ**, предполагающие организацию обучения как продуктивной творческой деятельности в режиме взаимодействия студентов друг с другом и с преподавателем.

Количество часов по дисциплине, проводимых в интерактивной форме, согласно учебному плану ..... (часов)

Интерактивные образовательные технологии, используемые на аудиторных занятиях

Тема	Виды учебной работы	Используемые интерактивные технологии	Количество часов
	Лекции		

Практическое занятие  
Лабораторная работа  
Самостоятельная работа  
Лекция  
Практическое занятие  
Лабораторная работа  
Самостоятельная работа

Итого:  
часов

...

Использование интерактивных образовательных технологий способствует

.....  
(обоснование использования)



## 6. СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. ФГОС по направлению подготовки. URL: <http://www.edu.ru>
2. Акулова О.В., Писарева С.А., Пискунова Е.В. Конструирование ситуационных задач для оценки компетентности учащихся: учеб.-метод. пособие для педагогов школ. СПб.: КАРО, 2008. 96 с.
3. Виленский В.Я., Образцов П.И., Уман А.И. Технологии профессионально ориентированного обучения: учеб. пособие. 2-е изд./под ред. В.А. Слостенина. М.: Педагог. общество России, 2005. 192 с.
4. Гуревич А.М. Ролевые игры и кейсы в бизнес-тренингах. СПб., 2004.
5. Леднев В.С. Научное образование: развитие способностей к научному творчеству. 2-е изд., испр. М.: МГАУ, 2002. 120 с.
6. Панина Т.С. Современные способы активизации обучения: учеб. / под ред. Т.С. Паниной. 4-е изд. М.: Издат. центр «Академия», 2008. 176 с.
7. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: / М.: Издат. центр «Академия», 2009. 192 с.
8. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: / под общ. ред. В.А. Слостенина, И.А. Колесниковой. 3-е изд., испр. М.: Издат. центр «Академия», 2008. 368 с.
9. Савельева М.Г. Технологии профессионально ориентированного обучения: учеб.-метод. пособие. Ижевск: Ассоциация «Научная книга», 2007. 80 с.
10. Современные образовательные технологии: учеб. пособие / кол. авторов: под ред. Н.В. Бордовской. М.: КНОРУС, 2010. 432 с.
11. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. М.: НИИ школьных технологий, 2006. Ч. 1. 816 с.