# -

# Министерство сельского хозяйства Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования

«Дальневосточный государственный аграрный университет»



# Методические рекомендации

7.5 Производство и обслуживание (Процесс 2.6 Методическое обеспечение)

СМК-МР-7.5.02-2014 Активные и интерактивные методы обучения

# МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Активные и интерактивные методы обучения СМК-MP-7.5.02-2014

# Благовещенск, 2014

	Должность	Фамилия/ Подпись	Дата
Разработал	Руководитель Центра качества образования	Горелкина Т.Л. Тер-	15.09.2014
	Специалист 1 категории по УМР Центра каче- ства образования	Тужилина Е.Н. Симу	
Проверил	Начальник учебно-методического управления	Колесникова Т.П. Усее	23.09.2014
Согласовал	Проректор по учебной и воспитательной работе	Щитов С.В. Содев	01.10.2014
Версия: 01			Лист 1 из 43

# ФГБОУ ВПО ДальГАУ Активные и интерактивные методы обучения СМК-МР-7.5.02-2014

# Предисловие

- 1. РАЗРАБОТАН руководителем Центра качества образования ФГБОУ ВПО ДальГАУ, специалистом по УМР 1 категории Центра качества образования.
- 2. УТВЕРЖДЕН приказом ректора ФГБОУ ВПО ДальГАУ. Приказ№ 488-о от 02.10.2014 г.
- 3. Методические рекомендации соответствует требованиям ГОСТ ISO 9001-2011. Системы менеджмента качества. Требования.
  - 4. ВВЕДЕН впервые.

Настоящий документ не подлежит частичному или полному воспроизведению без письменного разрешения авторов

Версия: 01 Лист 2 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

# CMK-MP-7.5.02-2014

# Содержание

1 Область применения	4
2 Нормативные ссылки	4
3 Определения и сокращения	5
4 Общие положения	7
5 Цели и задачи активных и интерактивных форм проведения занятий	8
6 Активные методы обучения в образовательном процессе	9
7 Интерактивные формы обучения	10
8 Разновидности и формы активных и интерактивных занятий	12
8.1 Метод дискуссии	12
8.2 Метод мозгового штурма	14
8.3 Педагогическая игра	17
8.4 Метод анализа конкретной ситуации	22
8.5 Тренинг	23
8.6 Компьютерные симуляции	26
8.7 Семинар	27
8.8 Конференция	27
8.9 Работа студенческих исследовательских групп	30
8.10 Мастер-класс	35
8.11 Использование информационных и мультимедийных технологий	36
8.12 Просмотр и обсуждение видеофильмов	36
8.13 Интервью	37
8.14 Метод обучения в парах (спарринг - партнерство)	38
8.15 Методика «Дерево решений»	39
Заключительная часть	39
Список использованной литературы	41
Лист согласования	43
Лист регистрации изменений	44



Активные и интерактивные методы обучения

CMK-MP-7.5.02-2014

# 1 Область применения

- 1.1 Методические рекомендации являются документом системы менеджмента качества (далее СМК) федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего профессионального образования «Дальневосточный государственный аграрный университет» (далее Университет), входящие в систему документации третьего уровня, обеспечивающие функционирование процесса «2.6 Методическое обеспечение» в реестре процессов и видов деятельности СМК ФГБОУ ВПО ДальГАУ.
- 1.2 Методические рекомендации содержат указания, раскрывающие содержание методов активного и интерактивного обучения, технологию и рекомендации по их практическому применению в структуре проведения занятия при внедрении  $\Phi\Gamma$ OC 3 поколения.
- 1.3 Требования документа являются обязательными для исполнения профессорско-преподавательским составом Университета, обеспечивающим реализацию образовательного процесса по соответствующим основным образовательным программам.

# 2 Нормативные ссылки

В настоящем стандарте использованы ссылки на следующие нормативные документы:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Приказ Минобрнауки России от 19.12.2013 №1367 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования - программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры».
- Приказ Рособрнадзора от 29.05.2014 №785 «Об утверждении требований к структуре официального сайта образовательной организации в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и формату представления на нем информации».
- Постановление Правительства Российской Федерации от 10.07.2013 №582 «Об утверждении Правил размещения на официальном сайте образовательной организации в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и обновления информации об образовательной организации».
- Федеральные государственные образовательные стандарты высшего профессионального образования по направлениям подготовки и специальности.
- Устав ФГБОУ ВПО ДальГАУ, 2011.
- Правила внутреннего трудового распорядка ФГБОУ ВПО ДальГАУ, 2009.
- ГОСТ ISO 9001-2011 Системы менеджмента качества. Требования.

Версия: 01 Лист 4 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

- ГОСТ ISO 9000-2011 Системы менеджмента качества. Основные положения и словарь.
- СМК-РК-4.2.2.02-2012 Руководство по качеству ФГБОУ ВПО ДальГАУ.
- СМК-ДП-4.2.3-2012 Управление документацией.
- СМК-СТО-7.1.01-2012 Разработка процессов жизненного цикла системы менеджмента качества структурного подразделения.
- СК-СТО-7.5.01-2010 Стандарт организации. Выпускные квалификационные работы, курсовые работы/проекты. Общие требования к оформлению текстовой части
- СМК-СТО-7.5.02-2013 Стандарт организации. Учебно-методический комплекс дисциплины. Требования к содержанию и оформлению.
- СК-СТО-7.5.04-2011 Стандарт организации. Рабочая программа дисциплины (модуля).
- СМК-ДП-2.5.00-2012 Реализация основных образовательных программ.
- СМК-MР-7.5.01-2014 Методические рекомендации. Виды аудиторной работы в образовательном процессе.
- Другие нормативно-методические документы Министерства образования и науки Российской Федерации.

# 3 Определения и сокращения

**Активное обучение** – представляет собой такую организацию и ведение образовательного процесса, которые направлены на всемерную активизацию учебно-познавательной деятельности обучающихся посредством широкого, желательно комплексного, использования как дидактических, так и организационно-управленческих средств, широкое использование ими различных средств и методов активизации.

**Интерактивное обучение** — это специальная форма организации познавательной деятельности, способ познания, осуществляемый в форме совместной деятельности студентов, при которой все участники взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации, оценивают действия других и свое собственное поведение, погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества по разрешению проблемы.

# Компетенция –

- 1) способность применять знания, умения, личностные качества и практический опыт для успешной деятельности в определенной области;
- 2) совокупность взаимосвязанных качеств личности (знаний, умений, навыков, способов деятельности), задаваемых по отношению к определенному кругу предметов и процессов и необходимых для качественной продуктивной деятельности по отношению к ним:

Версия: 01 Лист 5 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

3) динамичная совокупность знаний, умений, навыков, способностей, ценностей, необходимая для эффективной профессиональной и социальной деятельности и личностного развития выпускников и которую они обязаны освоить и продемонстрировать после завершения части или всей образовательной программы.

**Компетентность** — это совокупность профессиональных знаний и умений, способов выполнения профессиональной деятельности, владение определенными компетенциями.

# Компетентностный подход –

- 1) отражение в системном и целостном виде образа результата образования;
- 2) формулирование результатов образования в вузе, как признаков готовности студента/выпускника продемонстрировать соответствующие знания, умения и ценности;
- 3) определение структуры компетенций, которые должны быть приобретены и продемонстрированы обучаемыми (при этом следует взять за основу соответствующую каждому направлению подготовки классификацию как общих, так и предметно-специализированных компетенций, сообразующихся с целями воспитания и обучения).

Компетентностный подход предполагает переориентацию на студентоцентрированный характер образовательного процесса с обязательным использованием ECTS как меры академических успехов студентов и модульных технологий организации образовательного процесса.

**Лекция** — это органическое единство метода обучения и организационной формы, заключающееся в систематическом, последовательном, монологическом изложении лектором учебного материала, носящего, как правило, ярко выраженный теоретический характер.

# Образовательные технологии –

- 1) Систематический метод планирования, применения и оценивания всего процесса обучения и усвоения знаний путем учета человеческих и технических ресурсов и взаимодействия между ними для достижения более эффективной формы образования (ЮНЕСКО (1986))
- 2) Область исследований теории и практики (в рамках системы образования), имеющей связи со всеми сторонами организации педагогической системы для достижения специфических и потенциально-воспроизводимых педагогических результатов (Митчелл П.).
- 3) Научное планирование, организация, оценивание и коррекция педагогического процесса в целях повышения его эффективности, дающее гарантированный результат (Пикан В.В.).

# Сокращения:

ВКР – выпускная квалификационная работа.

КР/КП – курсовая работа/курсовой проект.

Версия: 01 Лист 6 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

КСР – контроль самостоятельной работы студентов.

Лк – лекция.

ЛкЗ – лекционное занятие.

МР – методические рекомендации.

ООП – основная образовательная программа.

Рособрнадзор – Федеральная служба по надзору в сфере образования и науки.

С – семинар.

СЗ – семинарское занятие.

СРС – самостоятельная работа студента.

УЗ – учебное занятие.

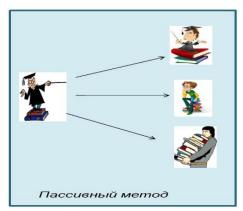
ФГБОУ ВПО ДальГАУ (Университет) — федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Дальневосточный государственный аграрный университет».

ФГОС ВПО – федеральные государственные образовательные стандарты высшего профессионального образования.

ФОС – фонд оценочных средств.

### 4 Общие положения

- 4.1 С целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся при реализации основных образовательных программ предполагается широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой (п. 7.3 ФГОС ВПО).
- 4.2 Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, определяется особенностью контингента обучающихся, целями, задачами и содержанием конкретных дисциплин, образовательными стандартами и должен составлять не менее 20 процентов аудиторных занятий. Если пассивные методы предполагали авторитарный стиль взаимодействия (рис. 1), то активные больше предполагают демократический стиль.



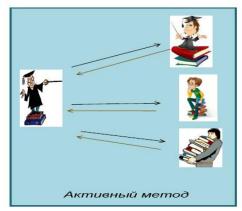


Рис. 1. Способы взаимодействия преподавателя и обучающегося

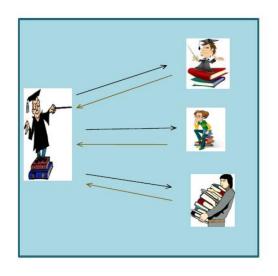
Версия: 01 Лист 7 из 44

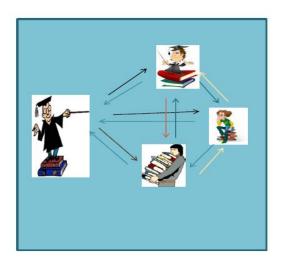


# Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

4.3 Интерактивные формы 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 (рис.2).





Активный метод

Интерактивный метод

Рис. 2. Способы взаимодействия преподавателя и обучающегося

# 5 Цели и задачи активных и интерактивных форм проведения занятий

- 5.1 Целью применения активных и интерактивных форм проведения занятий является повышение продуктивности процесса обучения, создание эффективных условий обучения, способствующих формированию необходимых знаний и компетенций, навыков решения поставленных задач.
- 5.2 Применение активных и интерактивных форм обучения призвано решать следующие задачи:
  - обеспечение эффективного усвоения студентами рабочего материала, прочности знаний;
  - формирование у обучающихся интереса к изучаемой дисциплине, высокой мотивации, собственного мнения по рассматриваемым вопросам, развитие творчества и фантазии, самовыражения;
  - развитие интеллектуальной самостоятельности обучающихся, активной жизненной позиции, как следствие поиска путей и вариантов решения поставленных учебных задач;
  - установление взаимодействия между студентами, обучение работать в команде, прислушиваться к мнению своих товарищей, проявлять терпимость к различным точкам зрения, уважать право каждого на свободу слова;

Версия: 01 Лист 8 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

- развитие коммуникативных умений и навыков, установление эмоциональных контактов между обучающимися, формирование жизненных и профессиональных навыков;
- выход на уровень осознанной компетентности студента.

# 6 Активные методы обучения в образовательном процессе

- 6.1 Активное обучение как целенаправленный образовательный процесс организации и стимулирования активной учебно-познавательной и исследовательской деятельности студентов по овладению общекультурными и профессиональными компетенциями строится на основе использования активных методов и технологий в процессе проведения занятий.
- 6.2 **Активные методы обучения** 1) совокупность приемов и подходов, отражающих форму взаимодействия обучающихся и преподавателя в процессе обучения; 2) способы и приемы педагогического воздействия, которые побуждают обучаемых к мыслительной активности, к проявлению творческого, исследовательского подхода и поиску новых идей для решения разнообразных задач учебной и научно-исследовательской деятельности.
- 6.3 **Активные формы проведения занятий** это такие формы организации образовательного процесса, которые способствуют разнообразному (индивидуальному, групповому, коллективному) изучению (усвоению) учебных вопросов (проблем), активному взаимодействию обучаемых и преподавателя, живому обмену мнениями между ними, нацеленному на выработку правильного понимания содержания изучаемой темы и способов ее практического использования.

Активные формы и методы неразрывно связаны друг с другом. Их совокупность образует определенный вид занятий, на которых осуществляется активное обучение. Методы наполняют формы конкретным содержанием, а формы влияют на качество методов. Если на занятиях определенной формы используются активные методы, можно добиться значительной активизации образовательного процесса, роста его эффективности. В этом случае сама форма занятий приобретает активный характер.

Пассивный метод характеризуется доминированием воздействия преподавателя на обучающихся, центральная роль принадлежит преподавателю — транслятору знаний; в процессе обучения отсутствует общее обсуждение ключевых вопросов темы занятия.

При активном обучении студент в большей степени становится субъектом учебной деятельности, вступает в диалог с преподавателем, активно участвует в познавательном процессе, выполняя творческие, поисковые, проблемные задания.

Осуществляется взаимодействие обучающихся друг с другом при выполнении заданий в паре, группе.

6.4 Отличительные особенности активных форм проведения занятий:

Версия: 01 Лист 9 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

# CMK-MP-7.5.02-2014

- целенаправленная активизация мышления, когда студент вынужден быть активным независимо от его желания;
- достаточно длительное время активности обучаемых (в течении всего занятия);
- самостоятельная творческая выработка решений, повышенная степень мотивации эмоциональности обучаемых;
- взаимодействие обучаемых строится преподавателем посредством прямых и обратных связей.

Активные формы проведения занятий имеют целый спектр методологических преимуществ перед пассивными, связанные, прежде всего с развивающим потенциалом. Эти преимущества основаны на активном, эмоционально окрашенном общении участников занятия друг с другом и с преподавателем:

- добывание и применение знаний носят поисковый характер;
- процесс обучения представлен как цепь учебных ситуаций;
- предполагается совместная деятельность преподавателя и студентов по решению задач обучения;
- включение студентов в ситуацию будущей профессиональной деятельности.

Использование активных методов в процессе проведения занятий, выявление технологических процессов, операций и приемов организации обучения и составляют основу активной технологии обучения в высшей школе.

# 7 Интерактивные формы обучения

- 7.1 Организация интерактивного занятия должна базироваться на следующих основных принципах работы:
  - занятие является совместной работой преподавателя и студентов;
  - все участники равны независимо от возраста, социального статуса, опыта, места работы;
  - каждый участник имеет право на собственное мнение по любому вопросу;
  - исключается прямая критика личности, критике может подвергнуться только высказываемая идея;
  - услышанное на занятии должно восприниматься как информация к размышлению.
- 7.2 Вне зависимости от формы интерактивного занятия оно должно включать следующие основные этапы: подготовительный, вступление, основная часть, выводы (рефлексия).
- 7.2.1 На подготовительном этапе преподаватель производит подбор темы, ситуации, определение дефиниций (все термины, понятия и т.д. должны быть одинаково поняты всеми обучающимися), подбор конкретной формы интерак-

Версия: 01 Лист 10 из 44



### Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

тивного занятия, которая может быть эффективной для работы с данной темой в данной группе.

При разработке и подготовке интерактивного занятия рекомендуется обратить особое внимание на следующие моменты:

- при выборе темы необходимо учитывать возраст участников, их интересы, будущую специальность, заинтересованность группы в данном занятии, временные рамки проведения занятия, опыт проведения занятия по этой теме в данной студенческой группе ранее;
- необходимо обеспечить ряд условий: четко сформулировать цель занятия, определить перечень основных вопросов и их последовательность, подобрать практические примеры, обозначение перспективы реализации полученных знаний подготовить раздаточные материалы, обеспечить работу технического оборудования.
- 7.2.2 Вступление интерактивного занятия предполагает сообщение темы и целей занятия, а так же:
- участники знакомятся с предлагаемой ситуацией и проблемой, над решением которой им предстоит работать, а также с целью, которую им необходимо 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 представляют участников (в случае, если занятие межгрупповое, междисциплинарное);
- добиваются однозначного семантического понимания терминов и понятий, для этого с помощью вопросов и ответов уточняют понятийный аппарат, рабочие определения изучаемой темы.
- 7.2.3 Основная часть интерактивного занятия определяется выбранной формой интерактивного занятия, и включает в себя следующие основные моменты:
  - выяснение позиций участников;
  - сегментация аудитории, формирование целевых групп по общности позиций каждой из групп, для чего 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;
  - организация коммуникации между сегментами, этот шаг особенно эффективен, если занятие проводится с достаточно большой аудиторией, в этом случае сегментирование представляет собой инструмент повышения интенсивности и эффективности коммуникации;
  - интерактивное позиционирование, включающее четыре этапа: выяснение набора позиций аудитории, осмысление общего для этих позиций содер-

Версия: 01 Лист 11 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

жания, переосмысление этого содержания и наполнение его новым смыслом, формирование нового набора позиций на основании нового смысла.

7.2.4 Интерактивное занятие обязательно должно заканчиваться выводами (рефлексией). Рефлексия начинается с концентрации участников на эмоциональном аспекте, чувствах, которые они испытывали в процессе занятия, затем производится оценочный этап — выявление отношения участников к содержательному аспекту использованных методик, актуальности выбранной темы, рефлексия заканчивается общими выводами, которые делает преподаватель.

# 8 Разновидности и формы активных и интерактивных занятий

Для решения воспитательных и учебных задач преподавателем могут быть использованы следующие основные виды активных и интерактивных форм проведения занятий:

- учебная дискуссия (круглый стол, заседание экспертной группы, форум, дебаты и др.);
- мозговой штурм (брейнсторм, мозговая атака);
- педагогическая игра;
- метод анализа конкретной ситуаций;
- тренинг;
- компьютерные симуляции;
- семинар;
- коллоквиум;
- конференции;
- работа студенческих исследовательских групп;
- мастер-класс;
- использование информационных и мультимедийных технологий;
- просмотр и обсуждение видеофильмов;
- интервью;
- метод обучения в парах (спарринг партнерство);
- методика «Дерево решений».
- 8.1 Метод дискуссии выступает базовым в системе интерактивных методов обучения, включаясь в каждый из них как необходимая составляющая. Вместе с тем, дискуссия может выступать и как самостоятельный метод интерактивного обучения, представленный множеством модификаций, различающихся способами организации процесса обсуждения.

Главный фактор для повышения эффективности любой дискуссии — это сопоставление различных позиций дискутантов.

Во время дискуссии оппоненты могут либо дополнять друг друга, либо противостоять один другому. В первом случае больше будут проявляться каче-

Версия: 01 Лист 12 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

ства, присущие диалогу, во втором – дискуссия будет носить характер спора, т.е. отстаивание своей позиции. Как правило, в дискуссии присутствуют оба эти элемента.

8.1.1 *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 обучающихся 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.

Важными 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);
- тщательная подготовка основных выступающих (не ограничиваться докладами, обзорами, а высказывать свое мнение, доказательства, аргументы).
- 8.1.2 Заседание экспертной группы («панельная дискуссия») состоит в том, что четыре-шесть участников, с заранее назначенным председателем, вначале совместно обсуждают намеченную проблему, а затем излагают свои позиции всей аудитории. При этом каждый участник выступает с коротким сообщением.
- 8.1.3 **Форум** обсуждение, сходное с «заседанием экспертной группы», в ходе которого эта группа вступает в обмен мнениями с аудиторией.
- 8.1.4 *Симпозиум* более формализованное по сравнению с предыдущим обсуждение, в ходе которого участники выступают с сообщениями, представляющими их точки зрения, после чего отвечают на вопросы аудитории.
- 8.1.5 **Дебаты** формализованное обсуждение, построенное на основе заранее фиксированных выступлений участников представителей двух противостоящих, соперничающих команд (групп). Вариантом этого вида обсуждений являются так называемые «британские дебаты», воспроизводящие процедуру обсуждения вопросов в Британском парламенте. В них обсуждение начинается с выступления представителей от каждой из сторон, после чего трибуна предоставляется для вопросов и комментариев участников поочередно от каждой стороны.

Версия: 01 Лист 13 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

**8.2 Метод мозгового штурма** (мозговая атака, braine storming) — оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастичных.

Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике.

Мозговой штурм — один из наиболее популярных методов стимулирования творческой активности, широко используется во многих организациях для поиска нетрадиционных решений самых разнообразных задач, тупиковых или проблемных ситуаций.

Сущность метода заключается в том, что процесс выдвижения, предложения идей отделен от процесса их критической оценки и отбора, используются разнообразные приемы «включения» фантазии, для лучшего использования «чисто человеческого» потенциала в поиске решений.

Цель мозгового штурма – создать новые идеи, получить лучшую идею или лучшее решение, а так же поиск как можно более широкого спектра направлений решения задачи.

Основной задачей метода мозгового штурма является выработка (генерирование) возможно большего количества максимально разнообразных по качеству идей, пригодных для решения поставленной проблемы. Чтобы за короткий промежуток времени получить большое количество идей, к решению привлекается целая группа людей, которая, как единый мозг, штурмует поставленную проблему. Их, как правило, собирают в одну комнату на один-два часа. Оптимальными считаются группы в 7-11 человек.

Метод включает следующие шаги:

- 1) Выбирается объект (тема);
- 2) Составляется список основных характеристик или частей объекта;
- 3) Для каждой характеристики или части перечисляются ее возможные исполнения;
- 4) Выбираются наиболее интересные сочетания возможных исполнений всех частей объекта.

**Подготовка занятия.** Необходимо сформировать группу генераторов идей (как правило, 5-10 человек). Это должны быть творческие, обладающие подвижным, активным умом обучающиеся.

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 придёт с готовыми идеями.

**Методическое обеспечение.** Следует подготовить всё необходимое для записи идей и демонстрации списка. Варианты:

Версия: 01 Лист 14 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

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

**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 всё время была на виду.

Участники должны чётко представлять, зачем они собрались и какую проблему собираются решить. В мозговой атаке приветствуется сумятица идей, но не сумятица задач.

**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,
- несколько наиболее удачных предложений;
- 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.

Версия: 01 Лист 15 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

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

Ведущий мозговой атаки:

Ведущий (фасилитатор, модератор) поочередно даёт слово генераторам идей, чтобы они не галдели все одновременно. 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.

Типичные фразы idea killers (убийц идей), и как на них нужно отвечать:

- Из этого ничего не выйдет. «Конечно, если не развивать эту идею, из неё ничего не получится».
- Это не работает «Но идея ведь неплохая?»
- Это чересчур «И что?»
- Ну и что в этом оригинального? «То, что это раньше никто не предлагал».
- Кто угодно может придумать такое «Точно!»

Ведущий обеспечивает непрерывность выдвижения идей. Он всеми мерами не допускает зажима «плохих» идей, снимает боязнь участников «ляпнуть чтонибудь не то».

Доброжелательность ведущего стимулирует рождение новых идей у членов группы. Но он не должен слишком хвалить даже явно удачные гипотезы, чтобы не нарушить равенство участников штурма.

Ведущий следит за регламентом. Напоминает, сколько времени осталось до конца выступления занятия. Тактично останавливает креатора, который высказывает свою идею дольше полуминуты. Мозговой штурм — это интенсивный, быстро протекающий творческий процесс.

Искусство ведущего мозговой атаки заключается в умении раскрепостить мышление членов творческой группы, вдохновить их на свободное самовыражение.

Рекомендуемая последовательность действий при решении задач «мозгового штурма»:

- 1. Продумайте все аспекты проблемы. Наиболее важные из них часто бывают так сложны, что для их выявления требуется работа воображения.
- 2. Отберите подпроблемы для «атаки». Необходимо обратиться к списку всевозможных аспектов проблемы, тщательно проанализировать их, выделить несколько целей.
- 3. Обдумайте, какие данные могут пригодиться. Когда сформулирована проблема, требуется вполне определенная информация.
  - 4. Отберите самые предпочтительные источники информации.

Версия: 01 Лист 16 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

- 5. Придумайте всевозможные идеи "ключи" к проблеме. Эта часть процесса мышления, безусловно, требует свободы воображения, не сопровождаемой и не прерываемой критическим мышлением.
- 6. Отберите идеи, которые вероятнее всего ведут к решению. Этот процесс связан в основном с логическим мышлением. Акцент здесь делается на сравнительном анализе.
- 7. Придумайте всевозможные пути для проверки. Часто удается обнаружить совершенно новые способы проверки.
- 8. Отберите наиболее основательные способы проверки. Принимая решение о том, как лучше проверять, будьте строги и последовательны. Отберите те способы, которые кажутся наиболее убедительными.
- 9. Представьте себе все возможные области применения. Даже если окончательное решение подтверждено экспериментально, надо иметь представление о том, что может произойти в результате его использования в различных областях. Например, каждая военная стратегия окончательно формируется на основании представления о том, что может сделать неприятель.
  - 10. Дайте окончательный ответ.

Здесь ясно видно чередование творческих, синтезирующих этапов и аналитических, рассудочных. Это чередование расширений и сужений поискового поля присуще всем развитым методам поиска.

# 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.

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);
- фантазия (сделай нечто фантастическое).

Гипотезы оцениваются по 10 бальной системе, и выводиться средний бал по оценкам всех экспертов.

# 8.3 Педагогическая игра

**Педагогическая** (дидактическая) игра — форма контроля самостоятельной деятельности студентов, специально создаваемая игровая ситуация (имитация) с целью формирования и развития профессиональных компетенций. Характер дидактической игры зависит от степени ее сложности (количество участни-

Версия: 01 Лист 17 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

# CMK-MP-7.5.02-2014

ков, длительность во времени, сложность самой задачи), проблемности (конфликтность ситуации, противоборство сторон), а также от степени импровизации участников (от заданных действий до свободной импровизации).

Дидактические игры характеризуются четким целеполаганием, определением конкретного результата, планированием деятельности всех участников, ограниченностью во времени и фиксированными правилами. Специфику педагогической игры в значительной степени определяет игровая среда.

8.3.1 Разновидностью дидактической игры является *деловая игра* как одна из форм квазипрофессиональной деятельности. Деловая игра есть соревнование профессионалов, принесенное в учебную аудиторию.

**Деловая игра** — форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, разнообразных условий профессиональной деятельности, характерных для данного вида практики.

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 общение, имитирующее, воспроизводящее общение людей в процессе реальной изучаемой деятельности.

Деловая игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватные по сравнению с традиционным обучением условия формирования личности специалиста. В педагогическом моделировании определенных производственных или иных ситуаций сочетается игровой план деятельности и учебная направленность, реализуется профессиональная субъектная позиция студента.

8.3.2 **Ролевая игра** — одна из наиболее эффективных активных форм учебного процесса, развивающая навыки свободного владения и оперативного комбинирования накопленными теоретическими и прикладными знаниями, практическим опытом и жизненными ценностными установками. Одним из важных признаков ролевых игр, отличающих их от деловых игр, является отсутствие системы оценивания по ходу игры.

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

Ролевые игры направлены на отработку тактики поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель ситуации — пьеса; между участниками распределяются роли с «обязательным содержанием».

Ролевая игра проводится в небольших группах (3-5 участников). Участники получают задание на карточках (на доске, листах бумаги и т.д.), распределяют

Версия: 01 Лист 18 из 44

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> **Квазипрофессиональная деятельность** – это моделирование, создание реальных педагогических ситуаций.



# Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

роли, обыгрывают ситуацию и представляют (показывают) всей группе. Преподаватель может сам распределить роли с учетом характеров студентов.

Преимущество этого метода в том, что каждый из участников может представить себя в предложенной ситуации, ощутить те или иные состояния более реально, почувствовать последствия тех или иных действий и принять решение.

Данная форма работы применяется для моделирования поведения и эмоциональных реакций людей в тех или иных ситуациях путем конструирования игровой ситуации, в которой такое поведение предопределено заданными условиями.

8.3.3 Педагогические игры по своему *назначению* направлены на приобретение обучающимися опыта решения реальных профессиональных задач. Дидактическая игра отражает формирование не отдельных умений и навыков, а компетентности. Как правило, дидактические игры предлагаются в качестве формы контроля для выделенного единого содержательного блока и могут выступать в качестве рубежного контроля.

# Цели и задачи дидактической игры:

- оценка усвоения всех составляющих содержания определенного объема информации (теоретическая составляющая, уровень сформированности практических умений, профессиональная ориентация обучения и т.д.);
- формирование навыков свободного владения и оперативного комбинирования накопленными теоретическими и прикладными профессиональными знаниями, а также практическим профессиональным опытом;
- развитие способности уяснять постановку новых профессиональных задач и самостоятельно или в команде находить пути их решения;
- развитие способности и манеры работать в команде профессионалов, коллективно и согласованно.

# Функции дидактической игры:

- диагностическая выявление способностей к профессиональной деятельности, выполнению профессиональных функций, демонстрация готовности к осуществлению профессионального поведения, самопознание в процессе игры;
- оценка и коррекция внесение позитивных изменений в структуру профессионально значимых личностных показателей;
- коммуникативная формирование ситуации профессионального общения, конструктивного решения профессиональных задач, профессиональной самореализации в условиях командного взаимодействия;
- мотивационно-организующая создание игровой мотивации, которая выступает как средство побуждения, стимулирования обучающихся к учебной деятельности.

# Структура педагогической игры

Ориентация. Вначале преподаватель представляет изучаемую тему, знакомит с основными положениями, которые в ней используются. Далее он дает ха-

Версия: 01 Лист 19 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

рактеристику игровой ситуации (имитации), обзор общего хода игры, знакомит с игровыми правилами.

Подготовка к проведению. Преподаватель излагает сценарий, останавливаясь на игровых задачах, правилах, ролях, игровых процедурах, правилах подсчета очков, примерном типе решений в ходе игры. После распределения ролей между участниками проводится пробный «прогон» игры в сокращенном виде.

*Проведение игры*. Преподаватель организует проведение самой игры, фиксируя в ходе нее следствия игровых действий (следит за подсчетом очков), разъясняя неясности и т.д.

Обсуждение игры. Преподаватель проводит обсуждение, в ходе которого дается описательный обзор-характеристика «событий» игры и их восприятия участниками, возникавших трудностей, идей и т.д. Преподаватель побуждает студентов к анализу проведенной игры. Особое внимание при этом следует уделить сопоставлению имитации с соответствующей областью реального мира, установлению связи содержания игры с содержанием учебного курса или курсов. Одним из результатов обсуждения может быть и пересмотр игры, сбор предложений по внесению в нее поправок, изменений.

# Требования к подготовке и проведению педагогической игры

Продолжительность дидактической игры зависит от трудоемкости и размера задачи. Различные варианты игр являются коллективной формой контроля и минимально необходимое время для проведения дидактической игры рассчитывается исходя из требований к проведению аудиторной работы — 2 часа аудиторной нагрузки в соответствии с графиком освоения учебной дисциплины. Однако есть немало задач, которые «помещаются» в два-четыре аудиторных часа.

Подготовка дидактической игры требует от преподавателя внимания и собранности. Если он сам составляет игровую задачу, он должен продумать ее учебные цели. Если он берет для игры готовую задачу, он обязан в нее вникнуть и со стороны игрока, и со стороны ведущего, вспомнив свой опыт проведения педагогических игр и случавшиеся сложные эпизоды.

Игра должна быть описана — это обязательное условие. Нельзя ставить условия и цели игры устно. Экземпляров описания должно быть достаточно для всех. Шрифт не должен быть мелким.

Целесообразно исходить из того, что все знают правила игры, но кое-что в них забыли или неточно помнят. Поэтому крайне полезно раздать участникам дидактической игры материал с выдержками из документов, регламентирующих наиболее спорные вопросы при решении деловой задачи. Это могут быть фрагменты из Конституции, законов, инструкций, постановлений, указов и т. п. Правильно было бы позволить участникам забрать с собой весь розданный материал.

В ходе дидактической игры преподаватель выбирает определённую тактику в соответствии с целями и содержанием игры:

Версия: 01 Лист 20 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

*Инструктор*. Чрезмерное инструктирование до начала самой игры может запутать обучающихся или привести к снижению их интереса. Преподавателю не стоит стремиться к максимально подробному, полному разъяснению всех деталей игры, так как многие правила осваиваются лишь в процессе игры. После игрового действия следует провести обсуждение последствий тех или иных решений, «ходов», тогда их содержание становится более ясным.

Судья-рефери. Преподаватель стремится добиться активного включения всех студентов в игру, контролируя ход игры. Организационная сторона его деятельности обеспечивает результативность игры. Действуя в качестве рефери, преподаватель лишь поддерживает ход игры, то есть соблюдение игровых правил (правил взаимодействия между обучающимися), но – в идеале – не вмешивается в него.

*Тренер*. Преподаватель может в некоторых случаях давать обучающимся прямые подсказки, направленные на то, чтобы помочь им полнее использовать возможности игры (например, какие возможности дает то или иное правило, какой выбор действий связан с тем или иным поворотом сюжета и т.д.). В число тренерских действий преподавателя входит и прямое подбадривание нерешительных студентов.

Председатель-ведущий. Если предыдущие роли преподавателя связаны в основном с подготовкой и ходом имитационной игры, то данная роль относится к завершающему игру обсуждению. В ходе этого обсуждения преподаватель избегает «предлагать» студентам свои выводы и обобщения, а скорее ставит перед обучающимися такие вопросы, которые побуждают их сопоставлять игровую модель и имитируемые реальные явления, обдумывать связи между содержанием игры и изучаемым предметным материалом. Немало творческих идей и обобщений можно обнаружить в совместном обсуждении, если попросить студентов предложить свои собственные поправки и дополнения к сценарию и правилам игры.

*Методическое обеспечение проведения дидактической игры* должно содержать следующие обязательные компоненты:

- четкая и ясная формулировка темы игры;
- правила проведения игры, формальные требования к деятельности всех участников игры (памятки, рекомендации и т.д.), возможные варианты идеального сценария игры;
- требования к знаниям и умениям, которые должен продемонстрировать студент при освоении содержания данной темы (тематического блока) и представления в ходе игровой деятельности;
- список обязательной и дополнительной литературы с указанием глав, параграфов, страниц;
- критерии оценки деятельности участников игры.

Версия: 01 Лист 21 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

8.4 **Метод анализа конкретной ситуации** (ситуационный анализ, анализ конкретных ситуаций, кейс-метод, case-study) — это педагогическая технология, основанная на моделировании ситуации или использования реальной ситуации в целях анализа данного случая, выявления проблем, поиска альтернативных решений и принятия оптимального решения проблем.

Ситуационный анализ дает возможность изучить сложные или эмоционально значимые вопросы в безопасной обстановке, а не в реальной жизни с ее угрозами, риском, тревогой о неприятных последствиях в случае неправильного решения. Различают полевые ситуации, основанные на реальном фактическом материале, и кресельные (вымышленные) кейсы.

Обучающиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них.

# Преимущества метода:

- развивает аналитическое мышление студентов
- обеспечивает системный подход к решению проблемы
- позволяет выделять варианты правильных и ошибочных решений, выбирать критерии нахождения оптимального решения, принимать коллективные решения.
- учащемуся 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.

# Этапы работы над ситуацией в аудитории:

- индивидуальное изучение текста ситуации;
- постановка преподавателем основных вопросов, вводное слово;
- распределение участников по малым группам;
- работа в составе малой группы, выбор лидера;
- представление «решений» каждой малой группы;
- общая дискуссия, вопросы;
- выступление преподавателя, его анализ ситуации.

# Трудности, возникающие у участников анализа конкретной ситуации:

- выявление проблемы;
- поиск причин возникновения проблемы;
- анализ проблемы с использованием теоретических конструкций;
- анализ положительных и отрицательных последствий решения проблемы;
- обоснование лучшего варианта решения проблемы;
- выделение релевантной проблеме информации.

Версия: 01 Лист 22 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

**8.5 Тренинг** — это запланированный заранее процесс, цель которого изменить отношение, знания или поведение участников с помощью обучающего опыта, и направленный на развитие навыков выполнения определенной деятельности или нескольких видов деятельности.

Тренинг позволяет дать его участникам недостающую информацию, сформировать навыки устойчивости к давлению сверстников, навыки безопасного поведения. Неоспоримым достоинством тренинга является то, что он обеспечивает активное вовлечение всех участников в процесс обучения.

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

Цель психологического тренинга в рабочей ситуации состоит в том, чтобы развивать способности личности и удовлетворять текущие и будущие потребности организации.

Основная цель социально-психологического тренинга — повышение компетентности в общении. Эта компетентность связана с приобретением знаний, формированием умений, навыков, развитием установок, определяющих поведение человека в контакте.

Эффективность психологических тренингов очень часто выше эффективности индивидуальной работы за счет:

- интенсивности, которая обеспечивается длительностью и насыщенностью программы психологических тренингов;
- множественности источников информации для участника: тренер, участники, возможность наблюдения собственного состояния во время прохождения тренинга, происходящие события во время психологического тренинга;
- возможности для участника получать обратную связь не только от тренера, но и от других участников тренинга;
- возможности почувствовать, что участник не одинок в своих проблемах.

# 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;

Версия: 01 Лист 23 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

- уважение чувств и мнений каждого участника;
- поощрение участников тренинга;
- подведение участников тренером (преподавателем) к достижению поставленной перед ними цели занятия, не навязывая при этом своего мнения;
- обеспечение тренером соблюдения временных рамок каждого этапа тренинга;
- обеспечение эффективного сочетания теоретического материала и интерактивных упражнений;
- обязательность подведения итогов тренинга по его окончании.

# 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<sup>2</sup>.

**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 выве-

Версия: 01 Лист 24 из 44

 $<sup>^{2}</sup>$  **Флипча́рт** — магнитно-маркерная доска с креплением для листа или блока бумаги, переворачиваемой по принципу блокнота.



# Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

шивается 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 психологопедагогическими 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.

Версия: 01 Лист 25 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

Непосредственно обучение включает в себя 2 этапа:

- 1) информационный блок или предоставление теоретических знаний;
- 2) выработка практических навыков.
- **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.

**8.6 Компьютерные симуляции**, отличаются от традиционных тренингов практической направленностью применения навыков при выполнении профессиональных обязанностей, возможностью моделирования стандартных и нестандартных ситуаций, разнообразного бизнес-окружения, уровней сложности, а также имеют встроенные элементы индивидуальной обратной связи.

Компьютерные симуляции являются средством обучения так называемым «мягким навыкам» - soft skills: навыкам ведения переговоров, управления конфликтом, клиентскому обслуживанию и т.д.

Компьютерные симуляции содержат в себе все необходимое, чтобы, с одной стороны, стать увлекательным опытом для обучающихся, а с другой — мотивировать их на получение новых знаний. Эти симуляции, подобно большинству компьютерных игр, предлагают одновременно и достаточную долю реализма, чтобы можно было чему-то научиться, и одновременно — четко выраженный элемент соревновательности. Они могут предлагать совершенно новые, нелинейные

Версия: 01 Лист 26 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

варианты развития событий, в то же время оставляя у обучающегося чувство, что это именно он, а не бизнес-тренер, держит ситуацию под контролем.

**8.7** Семинар — эффективная форма закрепления полученных по обсуждаемой проблеме знаний, видения этой проблемы в целом, осознания ее соотнесенности с другими темами в рамках целостной концепции курса (СМК-МР-7.5.01-2014).

Семинары в диалоговом режиме предусматривают ответы на вопросы студентов, обсуждение конкретных проблем и ситуаций, что позволяет сфокусировать внимание аудитории на вопросах, вызывающих наибольший интерес.

В ходе семинара студент учится публично выступать, видеть реакцию слушателей и логично, ясно, четко, грамотным литературным языком излагать свои мысли, приводить доводы, формулировать аргументы в защиту своей позиции.

На семинаре студенты имеют возможность критически оценивать свои знания, учиться правильно излагать мысли, делать выводы о необходимости более углубленной и ответственной работы над обсуждаемыми проблемами.

# 8.8 Конференция

**Конференция** (англ. *«academic conference»*) — форма организации научной деятельности, при которой исследователи, в частности учёные или студенты, представляют и обсуждают свои работы. Обычно заранее (в информационном письме либо стендовом объявлении) сообщается о теме, времени и месте проведении конференции. Затем начинается сбор тезисов докладов. По своему статусу конференция занимает промежуточное положение между семинаром и конгрессом.

8.8.1 Учебная конференция — форма контроля самостоятельной деятельности студентов по освоению определенного объема содержания дисциплины, представляющая собой имитацию научной конференции с представлением докладов студентов, выступлением рецензентов и оппонентов. Как правило, на учебную конференцию выносятся учебные темы, требующие постановки проблемных вопросов, разных точек зрения, решения проблемных ситуаций и т.д.

*Назначение* учебной конференции состоит в том, что в процессе подготовки к ней студенты приобретают навыки самостоятельной работы с литературой, электронными источниками информации, могут применять полученные знания для решения конкретных задач, поставленных перед ними. Проведение конференций способствует выявлению склонностей и способностей обучающихся, развитию у них интересов к научным и техническим знаниям, формированию исследовательской культуры.

*Цели и задачи* учебной конференции:

расширение и углубление знаний по самостоятельно изученным вопросам;

Версия: 01 Лист 27 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

# CMK-MP-7.5.02-2014

- выступление с докладом, сообщением;
- формирование умения работать с источниками информации;
- оформление рефератов, докладов;
- воспитание интереса к самостоятельной работе с различными источниками информации (печатной и электронной).

# Функции учебной конференции:

контрольная — текущий или рубежный контроль результатов учебной исследовательской работы студентов, их умения обосновывать актуальность проблемы, находить пути её решения, работать с первоисточниками, составлять научные и научно-популярные тексты;

*познавательная* — формирование навыков самостоятельного выступления с устными докладами, обоснования и защиты собственной точки зрения;

*воспитательная* — обучение студентов правилам ведения дискуссии и умению слушать партнера, актуализация личностных особенностей студентов.

**Требования к подготовке и проведению учебной конференции.** Учебные конференции — это коллективные формы контроля и должны проводиться в рамках аудиторной работы преподавателя и студентов, представленной в расписании на основе графика освоения содержания учебной дисциплины из расчета временных затрат на аудиторные формы контроля (минимум 2 часа), как правило — 2-4 часа аудиторной нагрузки. Они могут выступать в качестве текущего (при изучении отдельной темы) и рубежного контроля (единый содержательный блок — модуль).

При подготовке к учебной конференции преподаватель обязан:

- определить задачи, круг обсуждаемых вопросов, время проведения; подобрать литературу для студентов;
- распределить темы докладов между участниками конференции, выделить главные этапы работы;
- консультировать обучающихся по ходу подготовки докладов и проверять их готовность.

Заранее объявить дату, тему и план конференции, составить программу, отражающую состав участников и проблематику их выступлений.

На учебной конференции могут быть представлены доклады с анализом самостоятельной научно-практической деятельности студентов с обоснованием результатов их учебного или научно-учебного исследования, результатов разработки самостоятельных проектов и т.д. В данном случае предметом контроля выступает и уровень освоения содержания темы, проблемы, блока тем и т.д., и умения студентов выделить, сформулировать проблему, доказать собственную точку зрения и т.д.

В рамках учебной конференции могут рассматриваться методологические и методические вопросы, использоваться такие обучающие элементы, как защита докладов, проектов и т.п. В данном случае в качестве контроля выступают не

Версия: 01 Лист 28 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

столько содержание докладов, а надпредметные умения студентов — умение логически определить цель выступления, выстроить содержание в соответствие с целью, документально представить материал и т.д.

*Методическое обеспечение учебной конференции* должно содержать следующие обязательные компоненты:

- формулировка темы конференции и тематики студенческих выступлений;
- формальные требования к обязательным составляющим докладавыступления студента;
- формальные требования к содержанию выступлений рецензентов и оппонентов;
- критерии оценки выступлений студентов на учебной конференции (докладчик, рецензент, оппонент).
- 8.8.2 **Видео-телеконференция** вузовское, межвузовское собрание, совещание представителей вузов с обменом звуко- и видеоинформацией. Такие собрания обычно проводятся в оборудованных конференц-залах с использованием специального оборудования для конференций (проекторы, экраны, системы синхронного перевода и пр.)

**Цель** таких конференций — обсудить последние достижения в различных областях наук, новые данные по различным аспектам взаимодействия различных научных школ, способствовать интеграции и обмену идеями, стимулировать за-интересованность молодежи в научном творчестве.

Технология видеоконференции позволяет людям видеть и слышать друг друга, обмениваться данными и совместно обрабатывать их в интерактивном режиме.

Количество участников может быть два и более (видеоконференцсвязь). Это дает возможность соединения с разными городами, странами.

Участие в подобных конференциях развивает у студентов такие важные личностные качества как самостоятельность, целеустремленность, желание узнать новое, умение выступать перед аудиторией.

Успех подобных конференций в решающей степени зависит от их подготовки.

В процессе подготовки к докладу студент приобретает навыки самостоятельной работы с информацией, выходящей за рамки программы. Этот начальный этап научной деятельности будущих специалистов развивает умение делать доклад на актуальную тему, четко излагать мысли, участвовать в дискуссии и отстаивать свои убеждения.

Видеоконференции значительно расширяют возможности общения студентов между собой, улучшает качество обучения студентов (особенно для заочной формы обучения).

Версия: 01 Лист 29 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

- **8.9 Работа студенческих исследовательских групп** сочетает в себе использование двух методов: работы в малых группах и метод проектов.
- 8.9.1 *Метод работы в малых группах (микрогруппах)* 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). Групповое обсуждение способствует лучшему усвоению изучаемого материала.

Оптимальное количество участников — 5-7 человек. Перед обучающимися ставиться проблема, выделяется определенное время, в течение которого они должны подготовить аргументированный обдуманный ответ. Преподаватель может устанавливать правила проведения группового обсуждения — задавать определенные рамки обсуждения, ввести алгоритм выработки общего мнения, назначить лидера и др. В результате группового обсуждения вырабатывается групповое решение совместно с преподавателем.

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

- нужно убедиться, что обучающиеся 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;
- нужно 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;
- нужно 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 осуществления

**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.

Версия: 01 Лист 30 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

# CMK-MP-7.5.02-2014

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.

8.9.2 *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 обучающихся в их определённой последовательности для достижения поставленной задачи — решения проблемы лично значимой для учащихся и оформленной в виде некоего конечного продукта.

Этот метод позволяет участникам 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 друзей.

Версия: 01 Лист 31 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

**Цель** метода проектов состоит в предоставлении учащимся возможности самостоятельного приобретения знаний в процессе решения практических задач или проблем, требующего интеграции знаний из различных предметных областей. Эта технология предполагает совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по своей сути.

Преподавателю в рамках проекта отводится роль координатора, эксперта, консультанта. Участники могут обратиться за консультацией, дополнительной литературой в специализированные учреждения, библиотеки и т.д. Можно предложить участникам собрать публикации из газет, фотографии, статьи, касающиеся вопросов темы, а затем обсудить эти материалы со всей группой.

Виды проектов (по содержанию):

- информационные,
- исследовательские,
- творческие (интегративные).

Виды проектов (по организации деятельности обучающихся):

- индивидуальные,
- коллективные,
- кооперативно-групповые.Виды проектов (по форме проведения):
- дистантные,
- локальные.

**Организация проектной деятельности**. Организация проектной деятельности обучающихся предполагает реализацию определенных технологических этапов, позволяющих в максимальной мере реализовать ее педагогические функции.

# Этапы организации работы над коллективным творческим проектом

1. **Начальный этап**: разработка основных идей, констатация изученности проблемы, сбор и анализ данных, обоснование актуализации, формулирование гипотезы.

Задача преподавателя: организовать работу студентов таким образом, чтобы в ходе ее была сформулирована (конкретизирована) тема. При этом преподаватель может использовать различные локальные технологии, в частности метод мозгового штурма.

2. Этап организации работы над проектом: выбор исполнителей; формирование команды; распределение обязанностей; планирование работы; разработка содержания этапов; определение форм и методов управления и контроля.

Задачи преподавателя: оказание консультативной и организационной помощи: рекомендации и содержательные советы по источникам информации, планирование и проведение встреч с специалистами по этой проблеме (в случае долгосрочных проектов). Преподаватель оказывает помощь учащимся и в планиро-

Версия: 01 Лист 32 из 44



Активные и интерактивные методы обучения

CMK-MP-7.5.02-2014

вании работы над проектом, помогая им установить сроки сбора, систематизации материала, оформления документации.

3. **Этап реализации проекта**: интегрирование и аккумулирование всей информации с учетом темы, цели; подготовка наглядно-графического материала; разработка аудио- и видеоряда проекта; контроль и коррекция промежуточных результатов.

*Задача преподавателя*: оказание консультативной и организационной помощи учащимся.

4. **Завершение проекта**: представление и защита проекта в аудитории; на конференции; сопоставление первоначальных целей и результатов исследования; оценка и подведение итогов; оценка обучающимися результатов своей деятельности.

Задача преподавателя: оказание консультативной и организационной помощи.

8.9.2.1 **Игровое проектирование (ИП)** - один из распространенных способов интенсивного обучения таким дисциплинам, как финансовый и стратегический менеджмент, маркетинг, организация управления, организационная культура и поведение, проектирование и др. Его *цель* - процесс создания или совершенствования проектов.

Для осуществления этой технологии участников занятия разбивают на группы, каждая из которых занимается разработкой своего проекта, например: новой организационной структуры аппарата управления или корпоративных принципов. Тему для разработки проекта обучаемые в основном выбирают самостоятельно. Однако преподаватель может предложить варианты — для тех, кто не смог решить этот вопрос самостоятельно. В этом случае предлагается разработать проект полезный для практики.

Игровое проектирование осуществляется с функционально-ролевых позиций, воспроизводимых в игровом взаимодействии. Это предопределяет совершенно иной взгляд на изучаемый объект с непривычной для участника обучения точки зрения, позволяющей увидеть значительно больше, что и является познавательным эффектом.

Функционально-ролевая позиция обусловлена совокупностью целей и интересов участников коллективного проектирования организационно-экономической системы. Поэтому сам процесс игрового проектирования должен включать в себя механизм согласования различных интересов участников. В этом и заключается суть процесса ИП и его отличие от любого другого процесса выработки решений (например, дискуссии), основу которых составляет мобилизация коллективного опыта.

Игровое проектирование может включать проекты разного типа:

- исследовательский;
- поисковый;

Версия: 01 Лист 33 из 44



### Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

- творческий (креативный);
- прогностический;
- аналитический.

*Исследовательский проект*. Перед обучаемыми могут быть поставлены, например, такие задачи:

- провести переговоры с менеджерами организации по наличию проблемы, трудной для решения;
- разработать анкеты или вопросы и провести анкетирование или интервью для исследования мнений членов коллектива по данной проблеме;
- выяснить, каковы возможные причины возникновения сложной ситуации;
   кто и в каком исходе ситуации заинтересован и почему.

Ответы на эти и другие вопросы помогут сделать ситуацию в организации более ясной, завершенной, вызывающей ощущение «направленной напряженности», побуждающей к творческому поиску способов и средств ее изменения. Для осуществления исследовательской деятельности, анализа практической проблемы и разработки проекта по ее решению обучаемые могут взять реально существующую ситуацию, возникшую в организации и на данный момент не имеющую решения.

**Поисковый проект**. Обучаемым дается описание ситуации и несколько альтернативных вариантов ее решения. Необходимо выполнить следующие задачи:

- внимательно изучить, выделить и записать достоинства каждого варианта решения (на основе прогнозирования определить, к каким положительным результатам он приведет);
- выделить и записать недостатки (на основе прогнозирования возможных последствий, определить, с какими потерями и потенциальными проблемами придется столкнуться);

Как и все технологии, ИП не лишено недостатков, а именно: иногда во время совместной работы участники не находят общего языка или имеют разные подходы к разработке проекта; некоторые обучаемые предпочитают коллективной ответственности индивидуальную и тогда притязают на свой собственный проект; работа над проектом требует достаточно много времени, поэтому группы (а тем более индивид) не всегда укладываются в отведенное для этой деятельности время, и тогда задание может оказаться незавершенным, что снижает мотивацию и порой приводит к разочарованиям; презентаторы от групп не всегда могут донести преимущества проекта из-за неразвитой коммуникативной культуры и слабых презентационных умений, поэтому участники занятия бывают разочарованы итоговым результатом, не соответствующим их ожиданиям.

Однако значимость технологии определяется, прежде всего, положительным и эффектами, которые считаются обучающим результатом. Их несколько.

Версия: 01 Лист 34 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

- 1. ИП развивает навыки совместной деятельности, обучает сотрудничеству, т. е. развивает метакомпетентности.
- 2. Групповая работа сплачивает обучающихся, развивая чувство не только индивидуальной, но и коллективной ответственности.
- 3. Работа над проектом позволяет обучаемым развить аналитический, прогностический, исследовательский и креативный потенциал.
- 4. В ходе защиты проектов развиваются презентационные умения и навыки, коммуникативная и интерактивная компетентность обучаемых.

Таким образом, обучаемые получают шанс приобрести действительно практический опыт по решению конкретных проблем и попробовать еще в лабораторных условиях довести решение до реализации.

**8.10 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 обучющихся и т.п.

Форма работы мастер-класса зависит от наработанного мастером стиля своей профессиональной деятельности, который, в конечном итоге, и задает на мастер-классе изначальную точку отсчета в построении общей схемы проведения этого интереснейшего мероприятия. Мастер-классы способствуют личностной ориентации студента, формированию его художественных вкусов и культурных интересов, вводят молодого человека в мир гуманитарной культуры.

**Целью** проведения мастер-класса является профессиональное, интеллектуальное и эстетическое воспитание студента. В это понятие вкладывается, прежде всего, развитие в ходе мастер-класса способности студента самостоятельно и нестандартно мыслить. В контексте мастер-класса профессиональное мастерство означает, прежде всего, умение быстро и качественно решать образовательную задачу в практическом поле выбранного предмета **Задачами** мастер-класса являются:

- преподавание студенту основ профессионального отношения к избранной специальности;
- обучение профессиональному языку той или иной науки (экономической, юридической, искусствоведческой и т.д.);
- передача продуктивных способов работы прием, метод, методика или технология;
- адекватные формы и способы представления своего опыта.

Версия: 01 Лист 35 из 44



Активные и интерактивные методы обучения

CMK-MP-7.5.02-2014

- **8.11 Использование информационных и мультимедийных технологий** предполагает использование мультимедийных средств, компьютерной техники, интерактивных досок и сетевых информационных образовательных ресурсов.
- 8.11.1 *Мультимедиа* комплекс аппаратных и программных средств компьютера, позволяющих объединять информацию, представленную в различных формах (текст, графика, звук, видео, анимация), и работать с ней в интерактивном режиме.

Ведущей целью применения мультимедийного оборудования является достижение более глубокого запоминания учебного материала через образное восприятие, усиление его эмоционального воздействия, обеспечение «погружения» в конкретную социокультурную среду. Это происходит за счет использования мультимедиапроектора, интерактивной доски и компьютера, обеспечивающего выход в Интернет.

Мультимедийные технологии позволяют использовать анимацию, «оживить» картинки, тексты и другие объекты учебника. Эта технология дает возможность демонстрировать экспериментальные работы по предметам в виртуальном виде, «проявить» невидимые или провести опасные для живой демонстрации опыты.

Мультимедийность облегчает процесс запоминания, позволяет сделать занятие более интересным и динамичным, создать иллюзию соприсутствия, содействует становлению объемных и ярких представлений.

# 8.11.2 Использование компьютерной техники дает возможность:

- повысить интерес к предмету;
- облегчить формирование у студентов основных понятий по изучаемой теме;
- подготовить к самостоятельному усвоению дисциплин;
- овладевать конкретными знаниями, необходимыми для применения в практической деятельности;
- интеллектуально развивать студентов;
- расширить виды совместной работы, повысить коммуникативный опыт.

# 8.12 Просмотр и обсуждение видеофильмов

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:



### Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

- 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 обучающими 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.

# 8.13 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 осуществления

### 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;

Версия: 01 Лист 37 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

- 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.

# 8.14 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.

**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 преподаватель, и только позже, накопив определенный опыт, обучающиеся 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.

Версия: 01 Лист 38 из 44



Активные и интерактивные методы обучения

CMK-MP-7.5.02-2014

**Подведение итогов.** После спарринг-занятия обучающиеся-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.

# 8.15 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. Дерево решений для трех вариантов может выглядеть следующим образом:

Проблема: ...

 Вариант 1: ...
 Вариант 2: ...
 Вариант 3: ...

 Плюсы
 Минусы
 Плюсы
 Минусы

На этапе предложения вариантов, и на этапе их оценки возможно использование методики «мозговой штурм».

### Заключительная часть

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;

Версия: 01 Лист 39 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

# CMK-MP-7.5.02-2014

- 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.

Версия: 01 Лист 40 из 44



# Активные и интерактивные методы обучения

# CMK-MP-7.5.02-2014

### Список использованной литературы

- 1. Актуальные проблемы дидактики высшей школы: современные технологии обучения / Межвуз. сб. науч. ст. по материалам проекта повышения квалификации преподавателей вузов. СПб.: изд-во РГПУ им. А.И. Герцена. 2005. 452 с.
- 2. Алеева, Ю.В. Учение как специфическая форма познавательной активности студентов // Вестник ТГПУ Педагогика высшей школы: теория и практика / Ю.В. Алеева. –2012 5 (120) С. 3-14.
- 3. Антипова, М. В. Формы организации обучения Форма организации обучения /М. В. Антипова. М.: МарГТУ, 2011. 16 с.
- 4. Антонец, В.Н. Деловые игры и игровые упражнения в подготовке и переподготовке инженеров-строителей: учеб.-метод. пособие / В.Н.Антонец. –Хабаровск: Изд-во Хабар. гос. техн. ун-та, 2000. 236 с.
- 5. Бабанский, Ю.К. Оптимизация процесса обучения/ Ю.К. Бабанский. М.: Педагогика, 1977. 254 с.
- 6. Бадмаев Б. Ц. Психология в работе учителя / Б. Ц. Бадмаев. М.:ВЛАДОС, 2000 240 с.
- 7. Беспалько, В. Слагаемые педагогической технологии / Беспалько В. М.: Педагогика,1989. – 182 с.
- 8. Бордовская, Н.В. Гуманитарные технологии в вузовской образовательной практике: теория и методология проектирования: учебное пособие / Н.В. Бордовская . СПб.: РГПУ им. А. И. Герцена, 2007 384 с.
- 9. Борисова, Н.В. Образовательные технологии как объект педагогического выбора / Н.В. Борисова. М.: ИЦПКПО, 2000. 146с.
- 10. Вайндорф-Сысоева, М.Е. Технология организации и оформления научноисследовательских работ: учебно-методическое пособие / М. Е. Вайндорф-Сысоева. – М.: изд-во УЦ «Перспектива», 2011. – 102 с.
- 11. Вербицкий, А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход / А. А. Вербицкий. М.: Высшая школа, 1991. 207 с.
- 12. Вербицкий, А.А. Компетентностный подход и теория контекстного обучения / А. А. Вербицкий. М.: ИЦ ПКПС. 2004. 84 с.
- 13. Гузеев, В.В. Основы образовательной технологии: дидактический инструментарий / В.В. Гузеев // Директор школы. М. 2006. Вып.4. 192 с.
- 14. Дударева В.И., Панюкова Т.А. Учебно-исследовательская работа студента: учебное пособие. Челябинск: Изд-во ЮУрГУ, 2004. 72с.
- 15. Дьяченко, М.И. психология высшей школы / М.И. Дьяченко, Л.А. Кандыбович. Мн.: Тесей, 2003.-352.
- 16. Загашев И.О. Критическое мышление: технология развития / И.О. Загашев, С.И. Заир-Бек. СПб: Альянс, 2003. 284c.
- 17. Интеграционные процессы и гуманитарные технологии: междисциплинарный аспект исследования научного образования в европейских университетах: Научно-методические материалы / В. И. Богословский, В. В. Лаптев, С. А. Писарева, А.П.Тряпицына. СПб.: ООО «Книжный Дом», 2007. 272 с.
- 18. Интеграция научной, прикладной, социокультурной составляющих подготовки студентов естественнонаучных и математических специальностей средствами гуманитарных технологий: методическое пособие. СПб.: ООО «Книжный Дом», 2007. 268 с.
- 19. Кларин, М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии. (Анализ зарубежного опыта) / М. В. Кларин. –Рига: НЦП "Эксперимент", 1995 176 с.

Версия: 01 Лист 41 из 44



### Активные и интерактивные методы обучения

### CMK-MP-7.5.02-2014

- 20. Кларин, М.В. Педагогическая технология / М.В. Кларин. М.: Знание, 1989. 187 с.
- 21. Кругликов В.Н. Активное обучение в техническом вузе: теория, технология, практика / В.Н. Кругликов; Воен. инж.-техн. ун-т. СПб. : ВИТУ, 1998. 308с.
- 22. Мухина, С. А. Нетрадиционные педагогические технологии в обучении / С.А. Мухина, А.А. Соловьева. Ростов на Дону: изд-во «Феникс», 2004. 384 с.
- 23. Новые технологии обучения. Деловые игры: методическое пособие / под ред. Н.В.Борисовой. – М., 1991. – 208 с
- 24. Панина, Т.С. Современные способы активизации обучения: учеб. пособие для студентов. высш. учеб заведений / Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова; под ред. Т.С. Паниной. М.: Академия, 2008. 176с.
- 25. Панфилова, А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учеб. пособие для студ. высш. учеб заведений /А.П.Панфилова. М.: Издательский центр «Академия», 2009. 192с.
- 26. Панфилова, А.П. Тренинг педагогического общения: учеб. пособие / А.П.Панфилова. М.: Издательский центр «Академия», 2008. 128с.
- 27. Полат, Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студ. педвузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина, М.В. Моисеева, А.Е. Петров; под. ред. Е.С. Полат. М.:Академия, 2005. 272с.
- 28. Проектирование основных образовательных программ вуза при реализации уровневой подготовки кадров на основе федеральных государственных образовательных стандартов / под ред. С.В. Коршунова. М.: МИПК МГТУ им. Н.Э. Баумана, 2010. 212 с.
- 29. Селевко, Г.К. Энциклопедия образовательных технологий: в 2-х т. / Г.К.Селевко. М.: НИИ школьных технологии. 2006. Т. 1. 816 с.
- 30. Сиротюк, А. Л. Инновационный подход к обучению в профессиональной школе / А. Л. Сиротюк, М. Г. Сергеева.— Курск: изд-во РФЭИ, 2011. 231с.
- 31. Сластенин, В.А. и др. Педагогика: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В. А. Сластенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов; Под ред. В.А. Сластенина. М.: Академия, 2002. 576 с.
- 32. Современные образовательные технологии: учебное пособие / под ред. Н.В.Бордовской и др. М.: КНОРУС, 2010. 432с.
- 33. Современные способы активизации обучения: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова. М.: Академия, 2008. 176с.
- 34. Ступина, С.Б. Технологии интерактивного обучения в высшей школе : уч. метод. пособ. / С.П. Ступина. Саратов: Издательский центр «Наука», 2009. 52 с.
- 35. Тропинина, Н.П. Методика проведения семинарского занятия методические рекомендации для преподавателей и студентов / Н.П.Тропинина Троицк, 2008 46с.
- 36. Халперн, Д. Психология критического мышления / Д. Халперн. СПб.: Питер, 2000. 156 с
- 37. Щедровицкий, Г. П., Котельников, С. И. Организационно-деятельностная игра как новая форма организации и метод развития коллективной мыследеятельности // Социальные конфликты: экспертиза, прогнозирование, технологии разрешения. СМД методология в конфликтологии / Г. П. Щедровицкий, С.И.Котельников . СПб. М. 2004. Вып.21. С.6-19.

Версия: 01 Лист 42 из 44

# Активные и интерактивные методы обучения

CMK-MP-7.5.02-2014

# Лист согласования

РАЗРАБОТАНО:

Руководитель

Центра качества образования

Специалист 1 категории по УМР

Центра качества образования

Tefis CHMys Т.Л. Горелкина

Е.Н. Тужилина

СОГЛАСОВАНО:

Проректор

по учебной и воспитательной работе

сти С.В. Щитов

Начальник

учебно-методического управления

Hay-

Т.П. Колесникова

Начальник управления делами

И.В. Кодола

Версия: 01 Лист 43 из 44



# ФГБОУ ВО Дальневосточный ГАУ

# Активные и интерактивные методы обучения

CMK-MP-7.5.02-2014

# Лист регистрации изменений

Ном <b>ер</b> измене ния	Номера листов с внесением изменений	Изменения	Основания для внесения изменений	Подпись	Расшифровка подписи	Дата введения изменения
1	4	Устав ФГБОУ ВПО ДальГАУ от 26 мая 2011г. №95-у — утратил силу. Введен в действие Устав ФГБОУ ВО Дальневосточный ГАУ от 18 мая 2015г. №56-у.	Приказ от 27.05.2015 № 225-о «О введении в действие нового Устава университета»	Tops	Горелкина Т.Л.	01.07.2015
2	1-44	федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Дальневосточный государственный аграрный университет», (ФГБОУ ВПО ДальГАУ) читать, как федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Дальневосточный государственный аграрный университет», (ФГБОУ ВО Дальневосточный ГАУ)	Приказ от 23.06.2015 № 261-о «О переименовании университета»	Tegn	Горелкина Т.Л.	01.07.2015
3	4,5	Абзац 3 раздела 2 изложить в следующей редакции: «- Приказ Минобрнауки России от 05.04.2017 № 301 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования - программам бакалавриата, программам магистратуры.». Абзац 6 раздела 2 изложить в следующей редакции: «- Федеральные государственные образовательные стандарты высшего образования.». Абзацы 8-19 раздела 2 исключить.	Приказ ректора от 18.11.2018 № 286-о «О внесении изменений в локальные нормативные акты»	Tefis	Горелкина Т.Л.	12.11.2018