

Департамент образования, науки и молодежной политики
Воронежской области
Государственное бюджетное профессиональное
образовательное учреждение Воронежской области
«Борисоглебский сельскохозяйственный техникум»



Применение активных форм обучения в образовательном процессе ГБПОУ ВО «БСХТ»



2019

ОДОБРЕНО

методическим советом техникума

Протокол №5 от 25.02.2019

Председатель: _____ Т.Г. Овсянкина

УТВЕРЖДАЮ:

Директор ГБПОУ ВО «БСХТ»

_____ А.Н. Мураев

Ессе Н. В. Применение активных форм обучения в образовательном процессе ГБПОУ ВО «БСХТ»: Методические указания для преподавателей. – ГБПОУ ВО «БСХТ», 2019. – с.55

Данные методические указания разработаны для преподавателей ГБПОУ ВО «БСХТ» с целью оказания методической помощи в грамотном и эффективном планировании современного занятия по ФГОС, а также для тех педагогов, кто стремится придать каждому разработанному уроку неповторимость.

Введение

Современная система методов обучения сложилась не сразу. Американский педагог Кларк Керр выделяет четыре переломных момента, революции в области методов обучения. Первая революция произошла тогда, когда профессиональные педагоги заменили учителей-родителей. Вторая – когда устное слово дополнилось письменным. Третья связана с введением печатного слова, а четвёртая, свидетелями которой нам повезло стать, – с компьютеризацией обучения.

В разные периоды истории тем или иным методам отдавался приоритет. Но при этом практика показала, что ни один метод, использованный сам по себе, не даёт нужных результатов. Успехов в профессиональном обучении можно достичь только при использовании нескольких методов, так как ни один из них не универсален. ^[6]

Китайская мудрость гласит: «Скажи мне, и я забуду. Покажи мне, и я запомню. Позволь мне сделать, и это станет моим навсегда». Эта поговорка ёмко отражает смысл обучения, основанного на методах практико-ориентированного обучения.

Понятия «активные» и «интерактивные» методы обучения часто взаимозаменяются, содержание их практически идентично, но главное их отличие друг от друга – это «уровень активности».

Активные методы предполагают энергичную мыслительную и практическую деятельность обучающихся, то есть не преподаватель излагает готовые знания, а студенты самостоятельно ими овладевают. Интерактивные же методы подразумевают взаимодействие с другими студентами в режиме диалога.

Основная цель обучения – научить применять полученные знания на практике. Ещё в шестидесятых годах прошлого века американский педагог Эдгар Дейл, давая учащимся одну и ту же информацию разными способами, доказал, что имитация реального опыта приводит к 90% усвоения материала.

Эффективность пассивных и активных методов представлена в схематическом Конусе Эдгара Дейла.



К активным методам часто относят проблемные лекции, вебинары, скуре-конференции, создание проектов, кейсов, игры, дискуссии, эксперименты, эвристические методы («Шесть шляп», «Стулья Диснея») и другие.

Применение интерактивных методов обучения в СПО решает проблему недостаточной мотивации обучающихся. В интерактивной форме могут проводиться как лекции, так и практические занятия. Вместо традиционных лекций проводятся лекции с запланированными ошибками, намеренно допускаемых преподавателем. Такой подход активизирует познавательную деятельность студентов.

К интерактивным методам относятся следующие формы организации обучения:

- дискуссия и эвристическая беседа;
- метод проектов;
- мозговой штурм;

кейс-метод;
ролевые и деловые игры;
тренинги.

К сожалению, пока нет чёткой классификации интерактивных методов обучения. Это связано с тем, что нет чёткого разграничения активных и интерактивных методов. Одни и те же формы организации обучения относятся и к активным, и к интерактивным методам. ^[6]

Федеральный государственный образовательный стандарт – это первый и основной документ при разработке всей учебно-методической документации. При реализации учебного процесса в целом необходимо соблюдать статьи Федерального закона от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (с изменениями и дополнениями) и учитывать Приказ Минобрнауки России от 14.06.2013 N 464 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования» (с изменениями и дополнениями).

Исходя из вышеуказанной нормативной документации, определены следующие виды учебной деятельности:

1. учебное занятие,
2. практика,
3. курсовое проектирование,
4. самостоятельная работа;

виды учебных занятий:

- урок,
- лекция,
- семинар,
- лабораторная работа,
- практическое занятие,
- консультация.

Учебное занятие – форма деятельности, осуществляемая студентами во взаимодействии с преподавателем, и может быть как аудиторным, так и дистанционным. Консультация при этом –

необязательное учебное занятие, т.е. не каждый студент обязан посетить, но в расписании должно быть. Самостоятельная работа подразумевается как внеаудиторная форма учебной деятельности обучающихся – без преподавателя.

Ведущим понятием модульно-компетентностного подхода является «профессиональный модуль», в котором итоговая компетентность формируется как специфическая функция в том или ином виде будущей профессиональной деятельности. Соответственно планирование современного занятия и весь процесс обучения должны быть направлены на формирование конкретных общих и профессиональных компетенций. [3]

Реализация требований ФГОС СПО заставляет нас пересматривать технологии и методы обучения.

Новые условия предполагают значительную индивидуализацию учебного процесса при активной позиции личности студента в процессе обучения. Инновационное обучение предполагает, прежде всего, личностный подход – развитие способностей личности на основе образования и самообразования. Эту задачу призваны выполнить личностно ориентированные технологии обучения, побуждающие к самостоятельному интеллектуальному труду, к осознанному самостоятельному выбору содержания обучения.

Педагогическая наука и практика предлагают преподавателю богатый арсенал методов и приемов обучения. Однако ФГОС СПО предполагают и современную методику обучения, включая информационные технологии и электронные образовательные ресурсы.

Творческая деятельность преподавателя состоит в том, чтобы рационально использовать в учебном процессе методы, обеспечивающие достижение поставленной цели. Преподаватель может выбрать из общего набора методов те, которые наиболее способствуют решению конкретной дидактической задачи на конкретном этапе обучения. Таким образом, выбор форм и методов обучения обязательно ориентирован на компетентностный подход, предусматривающий более широкое

использование активных и интерактивных форм обучения.^[3]

Как подготовить современный урок?

Наибольшие затруднения при планировании занятия у преподавателя вызывает формулировка целей урока на задачи этапов, конкретизация содержания этапов своей деятельности и деятельности, обучающихся на каждом этапе. В помощь преподавателю можно предложить следующие возможные формулировки деятельности:

Таблица 1 Формулировка деятельности преподавателя и обучающихся

Деятельность преподавателя	Деятельность обучающихся
Проверяет готовность обучающихся к уроку.	По очереди комментируют...
Озвучивает тему и цель урока.	Приводят примеры.
Уточняет понимание учащимися поставленных целей урока.	Пишут под диктовку.
Выдвигает проблему.	Проговаривают по цепочке.
Создает эмоциональный настрой на...	Работают с научным текстом...
Формулирует задание...	Составляют схемы
Напоминает обучающимся, как...	Отвечают на вопросы преподавателя.
Предлагает индивидуальные задания.	Выполняют задания по карточкам.
Проводит параллель с ранее изученным материалом.	Озвучивают понятие...
Обеспечивает мотивацию выполнения...	Выявляют закономерность...
Контролирует выполнение работы.	Анализируют...
Осуществляет:	Определяют причины...
- индивидуальный контроль;	Формулируют выводы наблюдений.
- выборочный контроль.	
Побуждает к высказыванию своего мнения.	Объясняют свой выбор. Высказывают свои

<p>Отмечает степень вовлеченности учащихся в работу на уроке. Диктует. Дает:</p> <ul style="list-style-type: none"> • комментарий к домашнему заданию; • задание на поиск в тексте особенностей... <p>Организует:</p> <ul style="list-style-type: none"> • взаимопроверку; • коллективную проверку; • беседу по уточнению и конкретизации первичных знаний; • оценочные высказывания обучающихся; • обсуждение способов решения; • поисковую работу обучающихся (постановка цели и план действий); • самостоятельную работу с учебником; • беседу, связывая результаты урока с его целями. <p>Подводит обучающихся к выводу о... Наводящими вопросами помогает выявить причинно-следственные связи в... Обеспечивает положительную реакцию учащихся на творчество одноклассников. Акцентирует внимание на конечных результатах учебной</p>	<p>предположения в паре. Сравнивают... Читают план описания... Подчеркивают характеристики... Находят в тексте понятие, информацию. Работают с учебником. Составляют опорные конспекты. Разрабатывают мыслительные карты. Слушают доклад, делятся впечатлениями о... Высказывают свое мнение. Осуществляют:</p> <ul style="list-style-type: none"> • самооценку; • самопроверку; • взаимопроверку; • предварительную оценку. <p>Формулируют конечный результат своей работы на уроке. Называют основные позиции нового материала и как они их усвоили (что получилось, что не получилось и почему)</p>
--	--

деятельности обучающихся на уроке	
-----------------------------------	--

Алгоритм конструирования урока:

1. определение темы учебного материала,
2. определение дидактической цели,
3. определение типа урока,
4. продумывание структуры урока,
5. продумывание обеспеченности урока,
6. отбор содержания учебного материала,
7. определение выбора методов обучения,
8. выбор формы организации педагогической деятельности,
9. разработка методов контроля,
10. осуществление рефлексии урока. ^[4]

Основные этапы современного занятия:

1. организационный момент, характеризующийся внешней и внутренней (психологической) готовностью студентов к занятию;
2. проверка домашнего задания;
3. объяснение нового материала:
 - план занятия;
 - актуализация при помощи установления внутрипредметных и межпредметных связей;
 - мотивация: постановка цели занятия перед студентами; организация восприятия и осмысления новой информации;
4. закрепление нового материала, форма проведения которого может варьироваться:
 - первичная проверка понимания;
 - организация усвоения способов деятельности путем воспроизведения информации и упражнений в ее применении (в том числе смена вариантов) по образцу;
 - творческое применение и добывание знаний, освоение способов деятельности путем решения проблемных

задач, построенных на основе ранее усвоенных знаний и умений;

- обобщение изучаемого на занятии и введение его в систему ранее усвоенных знаний;
- контроль за результатами учебной деятельности, осуществляемый преподавателем и студентами, оценка знаний;
- 5. домашнее задание к следующему занятию;
- 6. подведение итогов занятия.

Этапы занятия изложения нового материала:

- организационный момент;
- актуализация базовых знаний;
- изложение нового материала;
- первичное закрепление;
- подведение итогов урока;
- оглашение задания на дом.

Этапы занятия закрепления и повторения:

- организационный момент;
- актуализация базовых знаний;
- повторение и закрепление изученного материала (решение задач, выполнение лабораторных работ, выполнение творческих, самостоятельных работ и т. д.);
- подведение итогов занятия;
- оглашение задания на дом.

Этапы занятия контроля знаний:

- организационный момент;
- актуализация базовых знаний (по мере необходимости);
- изложение требований к контрольной работе (тесту, нестандартному уроку);
- оглашение задания на дом. ^[5]

Цель применения активных и интерактивных форм проведения учебных занятий в образовательном процессе и их преимущество

Основная цель использования активных и интерактивных форм проведения учебных занятий в образовательном процессе – формирование и развитие компетенций и профессиональных навыков обучающихся.

Активные и интерактивные формы проведения занятий применяются при реализации программ подготовки специалистов среднего звена и программ подготовки квалифицированных рабочих, служащих и предполагают обучение в сотрудничестве. Все участники образовательного процесса (преподаватель и студенты) взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации в атмосфере делового сотрудничества, оптимальной для выработки навыков и качеств будущего профессионала.

Основные преимущества активных и интерактивных форм проведения занятий:

- активизация познавательной и мыслительной деятельности студентов;
- усвоение студентами учебного материала в качестве активных участников;
- развитие навыков рефлексии, анализа и критического мышления;
- усиление мотивации к изучению дисциплины и обучению в целом;
- создание благоприятной атмосферы на занятии;
- развитие коммуникативных компетенций у студентов;
- развитие навыков владения современными техническими средствами и технологиями обработки информации;
- формирование и развитие способности самостоятельно находить информацию и определять уровень ее достоверности;
- использование электронных форм, обеспечивающих четкое управление учебным процессом,

повышение объективности оценки результатов обучения студентов;

- приближение учебного процесса к условиям будущей профессиональной деятельности. [1]

Активные и интерактивные формы учебных занятий могут быть использованы при проведении теоретического урока, практических занятий и лабораторных работ, выполнении курсовых проектов (работ), при прохождении практики и других видах учебных занятий.

Условия реализации активных и интерактивных форм занятий

Использование активных и интерактивных форм учебных занятий позволяет осуществлять оценку усвоенных знаний, сформированности умений и навыков, компетенций в рамках процедуры текущего контроля по дисциплине (междисциплинарному курсу, профессиональному модулю), практике.

Активные и интерактивные формы учебных занятий реализуются преподавателем согласно рабочей программе учебной дисциплины (профессионального модуля) или программе практики. Преподаватель может использовать предложенные в настоящем Положении виды активных и интерактивных форм учебных занятий, а также разработать новые в зависимости от особенностей дисциплины (профессионального модуля, практики), целей и задач учебных занятий по конкретной специальности, профессии.

Обучающиеся – инвалиды и лица с ограниченными возможностями здоровья участвуют в учебных занятиях, выполнении учебных заданий, основанных на использовании активных и интерактивных форм проведения учебных занятий с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья.

Особенности обучения, основанного на использовании активных и интерактивных форм проведения учебных занятий

При обучении, основанном на использовании активных и интерактивных форм проведения учебных занятий, обучающийся в большей степени выступает субъектом учебной деятельности, чем при пассивном обучении, вступает в диалог с преподавателем, активно участвует в познавательном процессе, выполняя творческие, поисковые, проблемные задания. Обучение основано на взаимодействии обучающихся между собой, на их собственном опыте, прямом взаимодействии с областью осваиваемого профессионального опыта. Обучение понимается как совместный процесс познания, где знание добывается в совместной деятельности через диалог (полилог) и постоянном взаимодействии обучающегося с учебным окружением и учебной средой. При реализации активных и интерактивных форм проведения учебных занятий активность преподавателя уступает место активности студентов. Преподаватель чаще выступает лишь в роли организатора процесса обучения, создателя условий для инициативы обучающихся.

Основные методические принципы обучения, основанного на использовании активных и интерактивных форм учебных занятий:

- всесторонний анализ конкретных практических примеров управленческой и профессиональной деятельности, в которой обучаемые выполняют различные ролевые функции;
- поддержание всеми обучающимися постоянного взаимодействия между собой;
- активное использование технических учебных средств, в том числе таблиц, слайдов, фильмов, роликов,

- видеоклипов, видеотехники, с помощью которых иллюстрируется учебный материал;
- постоянное поддержание преподавателем активного внутригруппового взаимодействия, снятие им напряженности во взаимоотношениях между участниками, нейтрализация «острых» шагов и действий отдельных обучаемых;
- своевременное вмешательство преподавателя в процесс выполнения задания (в ход дискуссии и др.) в случае возникновения непредвиденных трудностей, а также в целях пояснения новых для обучающихся положений программы;
- организация учебной среды, которая должна способствовать раскрепощению обучаемого, созданию комфортной и безопасной атмосферы;
- проигрывание ролей в деловых и ролевых играх с учетом индивидуальных творческих и интеллектуальных способностей обучающихся;
- осуществление взаимодействия в режиме строгого соблюдения сформулированных преподавателем норм, правил, поощрений (наказаний) за достигнутые результаты;
- обучение принятию решений в условиях жесткого регламента и наличия элемента не определенности в информации. [2]

Виды активных и интерактивных форм проведения учебных занятий

Отечественные исследователи Т.С. Панина и Л.Н. Вавилова разделяют интерактивные методы обучения на группы: дискуссионные (диалог, дискуссия, разбор ситуаций из практики), игровые (дидактические, творческие и деловые игры)

и тренинговые (коммуникативные тренинги и тренинги сензитивности).

Рассмотрим по отдельности ряд интерактивных методов, которые набирают всё большую популярность в отечественном образовании: мозговой штурм, кейс-стади, метод проектов и игры.

Мозговой штурм

Мозговой штурм, также известный как метод коллективного поиска идей, был предложен американским копирайтером Алексом Осборном, который использовал этот метод оперативного решения проблемы в своём рекламном агентстве ещё в тридцатые годы XX века. Мозговой штурм стимулирует креативность группы путём свободного выражения своих мыслей по затрагиваемой проблеме. Такой метод помогает взглянуть на проблему с разных сторон и прийти к оптимальному решению.

Кейс-стади

Широкое распространение в образовании и бизнесе получил метод кейсов, который зародился в 1924 году в Гарвардском университете как техника обучения с использованием реальных экономических и социальных ситуаций. Сначала анализ и решение проблем проходит под руководством преподавателя, но затем постепенно увеличивается самостоятельность студентов. При составлении кейса соблюдаются определённые условия:

- соответствие ситуации содержанию дисциплины;
- проблемность;
- простота и актуальность проблемы;
- наличие чётких инструкций по работе с ней.

Метод проектов

При методе проектов обучающиеся овладевают компетенциями в процессе работы над постепенно усложняющимися практическими задачами – проектами. Проект содержит в себе совокупность видов работ: поисковых,

исследовательских и графических, которые студенты выполняют самостоятельно (но под руководством преподавателя) для практического или теоретического решения обозначенной задачи или проблемы.

Для развития рефлексии и самооценки образовательной деятельности в профессиональном образовании применяется технология портфолио. Портфолио демонстрирует различные аспекты развития студента, показывает этапы и качество овладения студентами учебным материалом, учит целеполаганию и планированию.

Деловые игры

Большим потенциалом в СПО обладают деловые игры, основанные на имитации профессиональной деятельности. Плюс деловой игры в том, что она позволяет наиболее полно воспроизвести профессиональную деятельность и развивает умение работать в коллективе.

Деловые игры часто применяются в совокупности с другой формой активного обучения – тренингами. *Тренинги* представляют собой совокупность игр и упражнений, которые объединяются в систему с помощью теоретических модулей. Участники тренинга развивают профессиональные компетенции, учатся преодолевать барьеры и результативно взаимодействовать с другими.

Ещё одно новое понятие появилось недавно – *геймификация*, которую определяют, как использование компьютерных игр, игрового мышления в образовании и других областях. Компьютерные игры обладают рядом положительных моментов:

- в игре человек готов решать проблемы столько времени, сколько на это требуется,
- в игре формируется способность обоснованно, быстро и самостоятельно принимать решения,
- игра формирует навыки спокойного восприятия неудачи, целенаправленности в достижении цели.

Многопользовательские компьютерные игры также создают идеальную среду для совместного поиска решения проблем^[1]

В рамках реализации компетентностного подхода предусматриваются следующие основные виды активных и интерактивных форм проведения учебных занятий, которые указываются в программах дисциплин, профессиональных модулей, практик в рамках которых они реализуются:

- применение электронных образовательных ресурсов;
- компьютерные симуляции;
- деловые и ролевые игры;
- индивидуальные и групповые проекты;
- анализ производственных ситуаций;
- разбор конкретных ситуаций;
- психологические и иные тренинги;
- групповые дискуссии и др.

Конкретные виды активных и интерактивных форм проведения учебных занятий, рекомендованные по определенной специальности или профессии, определяются ФГОС СПО по профессии или специальности (п. стандарта 7.1), а также в программах дисциплин, профессиональных модулей.

Интерактивная лекция может проводиться в различных формах.

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

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

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

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

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

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

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

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

Возможности метода групповой дискуссии:

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

Основные функции преподавателя при проведении дискуссии:

- формулирует проблему и тему дискуссии, дает их рабочие определения;
- создает необходимую мотивацию, показывает значимость проблемы для участников дискуссии, выделяет в ней нерешенные и противоречивые моменты, определяет ожидаемый результат;
- создает доброжелательную атмосферу;
- формулирует вместе с участниками правила ведения дискуссии;
- добивается однозначного семантического понимания терминов и понятий;
- способствует поддержанию высокого уровня активности всех участников, следит за соблюдением регламента и темы дискуссии;

- фиксирует предложенные идеи на плакате или на доске, чтобы исключить повторение и стимулировать дополнительные вопросы;
- участвует в анализе высказанных идей, мнений, позиций;
- подводит промежуточные итоги, чтобы избежать движения дискуссии по кругу;
- обобщает предложения, высказанные группой, и подытоживает все достигнутые выводы и заключения;
- сравнивает достигнутый результат с исходной целью. ^[1]

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

«Круглый стол» – одна из форм организации дискуссии, в которой на равных участвуют 15–25 человек; в ходе нее происходит обмен мнениями между всеми участниками. Основное целевое назначение метода – обеспечение свободного, нерегламентированного обсуждения поставленных вопросов (тем) на основе постановки всех студентов в равное положение по отношению друг к другу. Как правило, перед участниками не стоит задача полностью решить проблему. Они ориентированы

на возможность рассмотреть ее с разных сторон, собрать как можно больше информации, осмыслить ее, обозначить основные направления развития и решения, согласовать свои точки зрения. При проведении «круглого стола» участники располагаются по кругу, процесс коммуникации происходит «глаза в глаза», что приводит к возрастанию активности, увеличению числа высказываний, возможности включения каждого в обсуждение, стимулирует невербальные средства общения. Преподаватель также располагается в общем кругу как равноправный член группы, что создает менее формальную обстановку.

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

Продолжительность «мозгового штурма», как правило, не менее 1,5–2 часов.

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

Дебаты Линкольна – Дугласа. Участники концентрируют внимание на идеях и ценностях, противопоставление которых присутствует в теме и от которых зависят политические,

экономические, социальные, моральные и эстетические позиции, существующие в обществе. Спор идет по поводу основополагающих принципов «за» или «против», а практическая сторона позиции не обсуждается. Доказательства в дебатах Линкольна – Дугласа носят философский и литературный характер (например, «Наказание важнее в криминальной судебной системе, чем реабилитация», «Культурное многообразие важнее, чем общая культура»).

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

Парламентские дебаты. Две команды, одна из которых представляет правительство, а оппозицию, обсуждают законопроект по актуальной теме. Спикер палаты управляет-другая ходом действия и является судьей. Каждая команда состоит из двух участников. Обычно, участники парламентских дебатов достаточно широко используют как практические, так и философские аргументы в поддержку своей позиции. Участники этих дебатов могут прерывать друг друга краткими комментариями (не более 15 секунд), содержащими опровержение какого-либо аспекта выступления оппонента.

Вопросы задаются прямо в ходе речи и разрешены только в первых четырех речах в промежутке между концом первой и началом последней минуты выступления.

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

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

Цели использования кейс-метода:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Рекомендуется следующая структура кейса:

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

Деловые и ролевые игры

Ролевая игра – это эффективная отработка вариантов поведения в тех ситуациях, в которых могут оказаться обучающиеся (например, аттестация, защита или презентация какой-либо разработки, конфликт с однокурсниками и др.). Игра позволяет приобрести навыки принятия ответственных и безопасных решений в учебной ситуации. Признаком, отличающим ролевые игры от деловых, является отсутствие системы оценивания по ходу игры. Существенные признаки ролевой игры:

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

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

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

- многоальтернативность решений;
- наличие управляемого эмоционального напряжения.

Психолого-педагогические принципы деловой игры:

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

Этапы разработки деловой игры:

1. Постановка проблемы и определение тематики игры.

Преподаватель должен вначале определить, для каких целей он собирается ввести в обучение деловую игру, будет ли она тематической или сквозной.

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

3. Определение главных закономерностей игры – связей, отношений, исходя из проблемы, являющейся основой деловой

игры. На этом этапе определяется необходимая степень детализации представления объекта игры.

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

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

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

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

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

вовлеченность студентов в игровую деятельность. Необходимо постоянно поддерживать обратную связь со студентами.

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

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

Специфические черты тренингов как групповой формы обучения:

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

атмосфера раскованности и свободы общения между участниками, климат психологической безопасности.

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

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

Метод проектов – система организации обучения, при которой обучающиеся приобретают знания и умения в процессе самостоятельного планирования и выполнения постепенно усложняющихся практических заданий – проектов. Основные требования к учебному проекту:

1. Наличие значимой в исследовательском, творческом плане проблемы (задачи), требующей интегрированного знания, исследовательского поиска для ее решения.

2. Практическая, теоретическая, познавательная значимость предполагаемых результатов. Результаты выполненных проектов должны быть «осязаемыми»: если это теоретическая проблема, то предлагается конкретное ее решение, если практическая – конкретный результат, готовый к использованию.

3. Самостоятельная (индивидуальная, парная, групповая) деятельность обучающихся.

4. Структурирование содержательной части проекта (с указанием поэтапных результатов).

5. Использование исследовательских методов, предусматривающих определенную последовательность действий:

- определение проблемы и вытекающих из нее задач исследования (использование в ходе совместного исследования метода «мозговой атаки», «круглого стола»);
- выдвижение гипотез решения задач;
- обсуждение методов исследования (статистических и экспериментальных методов, наблюдений и проч.);
- обсуждение способов оформления конечных результатов (презентации, защиты, творческие отчеты и проч.);
- сбор, систематизация и анализ полученных данных;
- подведение итогов, оформление результатов, их презентация;
- выводы, выдвижение новых проблем исследования.

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

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

Основные возможности метода компьютерных симуляций:

- симуляции представляют обучающемуся множественный выбор вариантов действий, что позволяет ему полностью погрузиться в ситуацию;
- развитие умения адаптировать навыки применительно к каждой конкретной ситуации;
- наличие обратной связи, позволяющей обучающемуся обдумать предпринятые им действия;
- получение точной информации о том, что правильно и что неправильно сделал каждый из обучающихся, а также когда он это сделал и как много это заняло времени. Возможность дать обучаемому подробную обратную связь по всем навыкам, которые изучаются в

симуляции, а также сравнить поведение обучающегося с заданной ролевой моделью и сформировать активное желание учиться;

- обсуждение с членами учебной группы и преподавателем результатов и самого процесса прохождения симуляции улучшает показатели обучаемости и в конечном итоге, улучшает показатели эффективности учебно-профессиональной деятельности.

[6]

Основные требования к организации и проведению занятий с использованием активных и интерактивных форм

Использование активных и интерактивных форм проведения учебных занятий предъявляет определенные требования к условиям организации обучения, а также к работе преподавателя. Необходимыми условиями организации активного обучения являются:

- соответствующая подготовка преподавателя;
- позитивные отношения между преподавателем и обучающимися;
- сотрудничество в процессе общения преподавателя и обучающихся между собой;
- опора на личный педагогический опыт, включение в учебный процесс ярких примеров, фактов, образов;
- многообразие форм и методов представления информации,
- форм деятельности обучающихся, их мобильность;
- включение внешней и внутренней мотивации деятельности, а также взаимомотивации обучающихся;
- широкое применение информационных и мультимедийных технологий.

Преподаватель должен обладать следующими умениями:

- организовывать процесс исследования задачи таким образом, чтобы оно воспринималось обучаемым как собственная инициатива;
- целенаправленно организовывать для обучающихся учебные ситуации, побуждающие их к интеграции усилий;
- создавать учебную атмосферу в аудитории и дозировать свою помощь студентам;
- осознавая педагогическое взаимодействие как влияние реакций обучаемых на управляющие воздействия преподавателя, решать нестандартные учебные и межличностные ситуации;
- сохраняя свой научный авторитет, помогать студентам не попадать под его зависимость, а проявлять самостоятельность в интеллектуальном поведении.

Организация активного обучения включает:

- нахождение проблемной формулировки темы занятия;
- организацию учебного пространства, располагающего к диалогу;
- формирование мотивационной готовности студентов и преподавателя к совместным усилиям в процессе познания;
- создание специальных ситуаций, побуждающих студентов к интеграции усилий для решения поставленной задачи;
- выработку и принятие правил учебного сотрудничества для студентов и преподавателя;
- оптимизацию системы оценки процесса и результата совместной деятельности;
- развитие общегрупповых и межличностных навыков анализа и самоанализа. ^[1]

Использование активных и интерактивных форм проведения учебных занятий должно быть обеспечено соответствующими учебно-методическими материалами: тематика групповых дискуссий, сценарии и программы ролевых

и деловых игр, программы тренингов, описания кейсов, паспорта проектных работ, формы отчетности обучающихся и проч.

Краткое описание методических приемов

Организационный момент

«ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ДОБАВКА»

Преподаватель дополняет реальную ситуацию фантастикой. Вы можете переносить учебную ситуацию на фантастическую планету; перенести реального или литературного героя во времени; рассмотреть изучаемую ситуацию с необычной точки зрения.

«ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ ВХОЖДЕНИЕ В УРОК»

Преподаватель начинает урок с "настройки". Например, знакомим с планом урока. Это лучше делать в полушуточной манере. Например, так: "Сначала мы вместе восхитимся глубокими знаниями — а для этого проведем маленький устный опрос. Потом попробуем ответить на вопрос... (звучит тема урока в вопросной форме). Затем потренируем мозги — порешаем задачи. И, наконец, вытащим из тайников памяти кое-что ценное... (называется тема повторения)". Если есть техническая возможность, хорошей настройкой на урок будет короткая музыкальная фраза.

«ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ»

Знание на время игры становится нашим пространством. Мы погружены в него со всеми своими эмоциями. И замечаем то, что недоступно холодному наблюдателю со стороны. Разыгрывается сценка на учебную тему.

«ПОСЛОВИЦА-ПОГОВОРКА»

Преподаватель начинает урок с пословицы или поговорки, относящейся к теме урока.

«ВЫСКАЗЫВАНИЯ ВЕЛИКИХ»

Преподаватель начинает урок с высказывания выдающегося человека (людей), относящегося к теме урока.

«ЭПИГРАФ»

Преподаватель начинает урок с эпиграфа к данной теме.

«ПРОБЛЕМНАЯ СИТУАЦИЯ»

Создаётся ситуация противоречия между известным и неизвестным. Последовательность применения данного приема такова:

– Самостоятельное решение

- Коллективная проверка результатов

– Выявление причин разногласий результатов или затруднений выполнения

– Постановка цели урока.

«ПРОБЛЕМА ПРЕДЫДУЩЕГО УРОКА»

В конце урока учащимся предлагается задание, в ходе которого должны возникнуть трудности с выполнением, из-за недостаточности знаний или недостаточностью времени, что подразумевает продолжение работы на следующем уроке. Таким образом, тему урока можно сформулировать накануне, а на следующем уроке лишь восстановить в памяти и обосновать.

«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ РАЗМИНКА»

Можно начать урок с интеллектуальной разминки — два-три не слишком сложных вопроса на размышление. С традиционного устного короткого опроса — простого опроса, ибо основная его цель — настроить учащегося на работу, а не устроить ему стресс с головной болью.

«НЕСТАНДАРТНЫЙ ВХОД В УРОК»

Универсальный прием, направленный на включение учащихся в активную мыследеятельность с первых минут урока. Преподаватель начинает урок с противоречивого факта, который трудно объяснить на основе имеющихся знаний.

«АССОЦИАТИВНЫЙ РЯД»

К теме или конкретному понятию урока нужно выписать в столбик слова-ассоциации. Выход будет следующим:

- если ряд получился сравнительно правильным и достаточным, дать задание составить определение, используя записанные слова;
- затем выслушать, сравнить со словарным вариантом, можно добавить новые слова в ассоциативный ряд;
- оставить запись на доске, объяснить новую тему, в конце урока вернуться, что-либо добавить или стереть.

Постановка целей, мотивация учебной деятельности
«ТЕМА-ВОПРОС»

Тема урока формулируется в виде вопроса. Обучающимся необходимо построить план действий, чтобы ответить на поставленный вопрос. Они выдвигают множество мнений, чем больше мнений, тем лучше развито умение слушать друг друга и поддерживать идеи других, тем интереснее и быстрее проходит работа. Руководить процессом отбора может сам преподаватель или выбранный студент, а педагог в этом случае может лишь высказывать свое мнение и направлять деятельность.

«ПОДВОДЯЩИЙ ДИАЛОГ»

На этапе актуализации учебного материала ведется беседа, направленная на обобщение, конкретизацию, логику рассуждения. Диалог подводится к тому, о чем учащиеся не могут рассказать в силу некомпетентности или недостаточно полного обоснования своих действий. Тем самым возникает ситуация, для которой необходимы дополнительные исследования или действия. Ставится цель.

«ЛИНИЯ ВРЕМЕНИ»

Преподаватель чертит на доске линию, на которой обозначает этапы изучения темы, формы контроля; проговаривает о самых важных периодах, требующих от студентов стопроцентной самоотдачи, вместе находят уроки, на которых можно “передохнуть”. “Линия времени” позволяет обучающимся увидеть, что именно может являться конечным продуктом изучения темы, что нужно знать и уметь для успешного усвоения каждой последующей темы. Это упражнение полезно для тех, которые легче усваивают учебный материал от общего к частному.

«ГЕНЕРАТОРЫ – КРИТИКИ»

Педагог ставит проблему, не требующую длительного обсуждения. Формируются две группы: генераторы и критики.

Пример: Задача первой группы - дать как можно большее число вариантов решений проблемы, которые могут быть самыми фантастическими. Все это делается без предварительной подготовки. Работа проводится быстро. Задача критиков: выбрать из предложенных решений проблемы наиболее подходящие. Задача педагога – направить работу студентов так, чтобы они могли вывести то или иное правило, решить какую-то проблему, прибегая к своему опыту и знаниям. Данный метод можно использовать для активизации самостоятельной работы обучающихся.

«НЕОБЪЯВЛЕННАЯ ТЕМА»

Приём, направленный на создание внешней мотивации изучения темы урока. Данный прием позволяет привлечь интерес студентов к изучению новой темы, не блокируя восприятия непонятными терминами.

Пример: Преподаватель записывает на доске слово «Тема», выдерживает паузу до тех пор, пока все не обратят внимание на руку педагога, которая не хочет вывести саму тему.

Преподаватель: «Ребята, извините, но моя рука отказалась написать тему урока, и, кажется, неслучайно! Вот вам еще одна загадка, которую вы разгадаете уже в середине урока: почему рука отказалась записать тему урока?»

Данный вопрос записывает в уголке классной доски.

Преподаватель: «Вам предстоит проанализировать и доказать, с точки зрения полезности, отсутствие темы в начале урока! Но начинать урок нам все равно надо, и начнем с хорошо знакомого материала...»

«ЗИГЗАГ»

Данную стратегию уместно использовать для развития у обучающихся следующих умений:

- анализировать текст совместно с другими людьми;
- вести исследовательскую работу в группе;
- доступно передавать информацию другому человеку;
- самостоятельно определять направление в изучении какого-то предмета с учетом интересов группы.

Пример: Прием используется для изучения и систематизации большого по объему материала. Для этого предстоит сначала разбить текст на смысловые отрывки для взаимообучения. Количество отрывков должно совпадать с количеством членов групп. Например, если текст разбит на 5 смысловых отрывков, то в группах (назовем их условно рабочими) - 5 человек.

*Актуализация знаний в начале урока или в процессе его
хода по мере необходимости*

«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ РАЗМИНКА»

Можно начать урок с интеллектуальной разминки — два-три не слишком сложных вопроса на размышление. Разминку можно проводить по-разному.

Таблички с понятиями и терминами вывешиваются на доске или оформляются в виде мультимедийной презентации и обучающимся задаются вопросы. Интеллектуальная разминка не только настраивает на учебную деятельность, но и активизирует мышление, внимание, умение анализировать, обобщать, выделять главное.

«ОТСРОЧЕННАЯ ОТГАДКА»

Используя работу над изучением этимологии слова, «говорящих фамилий», можно применять этот прием. В конце одного из уроков можно задать вопрос. Следующий урок нужно начать с ответа на этот вопрос.

«ИГРА В СЛУЧАЙНОСТЬ»

Формула: преподаватель вводит в урок элементы случайного выбора. Там, где правит бал случай, - там азарт. Пробуем поставить и его на службу. Для этого годится рулетка. Достаточно иметь круг из картона со стрелкой на гвоздике. Можно и наоборот – вращать диск относительно неподвижного указателя. Объектом случайного выбора может стать решаемая задача, тема повторения, тема доклада, вызываемый студент. Кроме рулетки подбрасывают вверх монетку (орел или решка), тянут жребий, вынимаем бочонки русского лото, с номером обучающегося в журнале.

«ОБСУЖДЕНИЕ ВЫПОЛНЕНИЯ ДОМАШНЕГО ЗАДАНИЯ»

Преподаватель вместе с обучающимися обсуждает вопрос: насколько качественно выполнено домашнее задание.

«ЛОВИ ОШИБКУ!»

Объясняя материал, преподаватель намеренно допускает ошибки. Сначала студенты заранее предупреждаются об этом. Иногда им можно даже подсказывать «опасные места» интонацией или жестом. Научите их мгновенно пресекать

ошибки условным знаком или пояснением, когда оно требуется.

Поощряйте внимание и готовность вмешаться!

Обучающийся получает текст (или скажем, разбор решения задачи) со специально допущенными ошибками – пусть «поработает преподавателем».

«ИДЕАЛЬНЫЙ ОПРОС»

Обучающиеся сами оценивают степень своей подготовки и сообщают об этом преподавателю. Вопрос: кто сегодня чувствует себя готовым на «5»? (Студенты поднимают руки.) На «4»? На «3»? Спасибо...

«СВОЯ ОПОРА – ШПАРГАЛКА» (КОНКУРС ШПАРГАЛОК)

Форма учебной работы, в процессе подготовки которой отрабатываются умения «сворачивать и разворачивать информацию» в определенных ограничительных условиях. Студент может отвечать по подготовленной дома «шпаргалке», если:

- «шпаргалка» оформлена на листе бумаги форматом А4;
- в шпаргалке нет текста, а информация представлена отдельными словами, условными знаками, схематичными рисунками, стрелками, расположением единиц информации относительно друг друга;
- количество слов и других единиц информации соответствует принятым условиям (например, на листе может быть не больше 10 слов, трех условных знаков, семи стрелок или линий).

Лучшие «шпаргалки» по мере их использования на уроке вывешиваются на стенде. В конце изучения темы подводятся итоги, происходит награждение победителей.

«КРОССВОРД»

Кроссворды на уроке – это актуализация и закрепление знаний, привлечение внимания к материалу, интеллектуальная зарядка в занимательной форме. Обучающиеся любят разгадывать загадки, ребусы и кроссворды.

«Я БЕРУ ТЕБЯ С СОБОЙ»

Приём, направленный на актуализацию знаний обучающихся, способствующий накоплению информации о признаках объектов.

Педагог загадывает признак, по которому собирается множество объектов и называет первый объект. Обучающиеся пытаются угадать этот признак и по очереди называют объекты, обладающие, по их мнению, тем же значением признака. Преподаватель отвечает, берет он этот объект или нет. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из студентов не определит, по какому признаку собирается множество. Можно использовать в качестве разминки на уроках.

«КОРЗИНА ИДЕЙ, ПОНЯТИЙ, ИМЕН»

Это прием организации индивидуальной и групповой работы на начальной стадии урока, когда идет актуализация имеющегося у них опыта и знаний. Он позволяет выяснить все, что знают или думают обучающиеся по обсуждаемой теме урока. На доске можно нарисовать значок корзины, в которой условно будет собрано все то, что все студенты вместе знают об изучаемой теме.

«Открытие» нового знания

«УДИВЛЯЙ!»

Приём, направленный на активизацию мыслительной деятельности и привлечение интереса к теме урока. Формирует:

умение анализировать; умение выделять и формулировать противоречие. Преподаватель находит такой угол зрения, при котором даже хорошо известные факты становятся загадкой. Хорошо известно, что ничто так не привлекает внимание и не стимулирует работу, как удивительное. Всегда можно найти такой угол зрения, при котором даже обыденное становится удивительным. Это могут быть факты из биографии писателей, к примеру.

«ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЯ»

Преподаватель намеренно неполно раскрывает тему, предложив студентам задать дораскрывающие ее вопросы.

«МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ»

Мультимедийная презентация - способствует развитию мотивации, коммуникативных способностей, получению навыков, накоплению фактических знаний, а также способствует развитию информационной грамотности. Облегчение процесса восприятия и запоминания информации с помощью ярких образов - это основа любой современной презентации.

«ОТСРОЧЕННАЯ ОТГАДКА»

Приём, направленный на активизацию мыслительной деятельности обучающихся на уроке.

Формирует: умение анализировать и сопоставлять факты; умение определять противоречие; умение находить решение имеющимися ресурсами.

1 вариант приема. В начале урока преподаватель дает загадку (удивительный факт), отгадка к которой (ключик для понимания) будет открыта на уроке при работе над новым материалом.

2 вариант приема. Загадку (удивительный факт) дать в конце урока, чтобы начать с нее следующее занятие.

«ВОПРОСЫ К ТЕКСТУ»

К изучаемому тексту предлагается за определенное время составить определенное количество вопросов - суждений:

- Почему?
- Как доказать?
- Чем объяснить?
- Вследствие чего?
- В каком случае?
- Каким образом? и т.п.

Схема с перечнем вопросов-суждений вывешивается на доске и оговаривается что, (к примеру) кто составил 7 вопросов за 7 минут, получает отметку “5”; 6 вопросов – “4”.

Прочитав текст, студенты выстраивают суждения, составляют вопрос и записывают его в тетрадь. Этот прием активизирует познавательную деятельность, их письменную речь.

«РАБОТА С ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСАМИ»

Для студентов работа с Интернет-ресурсами – это доступ к огромному количеству необходимого иллюстративно-информационного материала, которого катастрофически не хватает в библиотеках. Это, прежде всего, толчок к самообразованию и активизации познавательной деятельности, а также и выбор, которого не имеют, работая только с учебником.

«ПЛЮС – МИНУС»

Приём, направленный на активизацию мыслительной деятельности на уроке.

Формирует:

- умение находить положительные и отрицательные стороны в любом объекте, ситуации;
- умение разрешать противоречия (убирать «минусы», сохраняя «плюсы»);
- умение оценивать объект, ситуацию с разных позиций, учитывая разные роли.

Вариант 1

Преподаватель задает объект или ситуацию. Студенты (группы) по очереди называют «плюсы» и «минусы».

Вариант 2

Преподаватель задает объект (ситуацию). Обучающийся описывает ситуацию, для которой это полезно. Следующий учащийся ищет, чем вредна эта последняя ситуация и т. д.

Вариант 3

Студенты делятся на продавцов и покупателей. И те и другие представляют каких-то известных персонажей. Дальше играют по схеме. Только «плюсы» ищут с позиции персонажа – продавца, а «минусы» – с позиции персонажа – покупателя.

Вариант 4

Обучающиеся делятся на три группы: «прокуроры», «адвокаты», «судьи». Первые обвиняют (ищут минусы), вторые защищают (ищут плюсы), третьи пытаются разрешить противоречие (оставить «плюс» и убрать «минус»).

«ЖОКЕЙ И ЛОШАДЬ»

Группа делится на две части: «жокеев» и «лошадей». Первые получают карточки с вопросами, вторые – с правильными ответами. Каждый «жокей» должен найти свою «лошадь». Эта игра применима даже на уроках изучения нового материала. Самая неприятная её черта – необходимость всему коллективу одновременно ходить по аудитории, это требует определённой сформированности культуры поведения.

«ВОПРОС К ТЕКСТУ»

Перед изучением учебного текста ставится задача: составить к тексту список вопросов. Список можно ограничить. Например, 3 репродуктивных вопроса и 3 расширяющих или развивающих.

Совет:

Пусть на уроках найдется место открытым вопросам: вот это мы изучили; вот это осталось за пределами программы; вот это я не знаю сам; вот это пока не знает никто...

Применение теории в условиях практических заданий
«РАБОТА В ГРУППАХ»

Группы получают одно и то же задание. В зависимости от типа задания результат работы группы может быть или представлен на проверку преподавателю, или спикер одной из групп раскрывает результаты работы, а другие студенты его дополняют или опровергают.

«ИГРА – ТРЕНИНГ»

Эти игры приходят на помощь в трудный момент — чтобы растворить скуку однообразия...

1. Если необходимо проделать большое число однообразных упражнений, преподаватель включает их в игровую оболочку, в которой эти действия выполняются для достижения игровой цели.

2. Обучающиеся соревнуются, выполняя по очереди действия в соответствии с определенным правилом, когда всякое последующее действие зависит от предыдущего.

«ТЕСТЫ»

Виды тестов: установочный; тест-напоминание; обучающий; тест-дополнение; диагностический; тест-сличение; итоговый; тест-ранжирование. А также: письменный, компьютерный, тест с выбором ответа, тест с «изюминкой», тест-сопоставление, тест с развёрнутым ответом и др.

«РАБОТА ПО ДИДАКТИЧЕСКИМ КАРТОЧКАМ»

Карточки, должны быть распечатаны и розданы обучающимся. Они содержат вопросы и задания различных уровней сложности. Работа с карточками в лично-ориентированном уроке начинается с выбора задания обучающимися. Преподаватель не принимает никакого участия в процессе выбора карточки. Роль преподавателя при работе с

карточками сводится к минимуму. Он становится наблюдателем и, в нужный момент, помощником, а не руководителем.

При выборе карточки студенты проходят три этапа:

1 этап – выбор задания (по содержанию)

2 этап – по степени сложности (* - легкое, ** - сложное)

3 этап – характер задания (творческое, репродуктивное)

Общее число сочетаний всех наших параметров выбора даёт нам набор ДК, состоящих из 6 карточек. Каждый параметр выбора обозначается на ДК соответствующим значком: тип задания по содержанию, степень его сложности и характер задания. Эти значки помогают каждому сделать осознанный выбор.

*Самостоятельное творческое использование
сформированных умений*

«МИНИ-ПРОЕКТЫ»

Учебный проект, как комплексный и многоцелевой метод, имеет большое количество видов и разновидностей. Исследовательский мини-проект по структуре напоминает подлинно научное исследование. Оно включает обоснование актуальности выбранной темы, обозначение задач исследования, обязательное выдвижение гипотезы с последующей ее проверкой, обсуждение полученных результатов. При этом используются методы современной науки: лабораторный эксперимент, моделирование, социологический опрос. Обучающиеся могут сами выбрать возрастную группу для опроса в зависимости от поставленной перед ними задачи или группу для опроса определяет преподаватель.

«РЕШЕНИЕ СИТУАЦИОННЫХ ЗАДАЧ»

Данный тип задач формирует как традиционные предметные образовательные результаты, так и новые – личностные и метапредметные результаты образования. **Ситуационные задачи** – это задачи, позволяющие обучающимся осваивать интеллектуальные операции последовательно в процессе работы с информацией: ознакомление – понимание – применение – анализ – синтез – оценка. Специфика ситуационной задачи заключается в том, что она носит ярко выраженный практико-ориентированный характер, но для ее решения необходимо конкретное предметное знание. Кроме этого, такая задача имеет не традиционный номер, а красивое название, отражающее ее смысл. Обязательным элементом задачи является проблемный вопрос, который должен быть сформулирован таким образом, чтобы студенту захотелось найти на него ответ.

«МИНИ-ИССЛЕДОВАНИЕ»

Преподаватель “подталкивает” обучающихся к правильному выбору темы исследования, попросив ответить на следующие вопросы: Что мне интересно больше всего? Чем я хочу заниматься в первую очередь? О чём хотелось бы узнать как можно больше? Ответив на эти вопросы, студент может получить совет преподавателя, какую тему исследования можно выбрать.

Тема может быть:

- фантастической (учащийся выдвигает какую-то фантастическую гипотезу);
- экспериментальной;
- изобретательской;
- теоретической.

«РАБОТА С КОМПЬЮТЕРОМ»

Обучающиеся решают учебные задачи в компьютерном классе.

«ОЗВУЧИВАНИЕ «НЕМОГО КИНО»»

Студенты озвучивают фрагмент художественного, мультипликационного и др. фильма после предварительной подготовки.

«РЕСТАВРАТОР»

Обучающиеся восстанавливают текстовый фрагмент, макет детали и т.п., намеренно «поврежденный» преподавателем.

«СОЗДАЙ ПАСПОРТ»

Прием для систематизации, обобщения полученных знаний; для выделения существенных и несущественных признаков изучаемого явления; создания краткой характеристики изучаемого понятия, объекта (детали, машины) сравнения его с другими сходными понятиями. Это универсальный прием составления обобщенной характеристики изучаемого явления по определенному плану.

«ДЕРЕВО ПРЕДСКАЗАНИЙ»

Правила работы с данным приемом таковы: ствол дерева - тема, ветви - предположения, которые ведутся по двум основным направлениям - "возможно" и "вероятно" (количество "ветвей" не ограничено), и, наконец, "листья" - обоснование этих предположений, аргументы в пользу того или иного мнения. "

Рефлексия

«ВЫБЕРИ ВЕРНОЕ УТВЕРЖДЕНИЕ»

Учащимся предлагается выбрать подходящее утверждение

- 1) Я сам не смог справиться с затруднением;
- 2) У меня не было затруднений;
- 3) Я только слушал предложения других;
- 4) Я выдвигал идеи....

«МОДЕЛИРОВАНИЕ ИЛИ СХЕМАТИЗАЦИЯ»

Обучающиеся моделируют или представляют свое понимание, действия в виде рисунка или схемы.

«ТАБЛИЧКА»

Фиксация знания и незнания о каком-либо понятии (может быть расположена как горизонтально, так и вертикально).

Понятие	Знал	Узнал	Хочу узнать
---------	------	-------	-------------

«ПОМЕТКИ НА ПОЛЯХ»

Обозначение с помощью знаков на полях возле текста или в самом тексте:

«+» - знал, «!» - новый материал (узнал), «?» - хочу узнать

«СТРЕЛКИ ИЛИ ГРАФИКИ»

Стрелки или графики, на которых студенты изображают результат рефлексии по различным критериям: *понимание, участие в обсуждении, генерирование (выдвижение) идей, групповое взаимодействие, настроение, интерес к выполнению задания, лёгкость выполнения ...* - т.е. различные виды рефлексии.

«ПРОДОЛЖИ ФРАЗУ»

Карточка с заданием «Продолжить фразу»:

- Мне было интересно...
- Мы сегодня разобрались....
- Я сегодня понял, что...
- Мне было трудно...
- Завтра я хочу на уроке...

«ЛЕСЕНКА «МОЁ СОСТОЯНИЕ»», либо это может быть «эмоциональный вектор» с изображением соответствующего смайла.

Учащийся отмечает соответствующую ступеньку лесенки.

Комфортно

Уверен в своих силах

Хорошо

Плохо

Крайне скверно
«ХОЧУ СПРОСИТЬ»

Рефлексивный прием, способствующий организации эмоционального отклика на уроке. Обучающийся задает вопрос, начиная со слов «Хочу спросить...». На полученный ответ сообщает свое эмоциональное отношение: «Я удовлетворен...» или «Я неудовлетворен, потому что ...»

«РЮКЗАК»

Прием рефлексии используется чаще всего на уроках после изучения большого раздела. Суть - зафиксировать свои продвижения в учебе, а также, возможно, в отношениях с другими. Рюкзак перемещается от одного студента к другому. Каждый не просто фиксирует успех, но и приводит конкретный пример. Если нужно собраться с мыслями, можно сказать "пропускаю ход".

Пример: я научился составлять график ТО; я разобрался в такой-то теме; я наконец-то стал различать дебет от кредита...^[3,5]

Заключение

Сфера образования представляет собой одну из постоянно развивающихся отраслей. Во многом именно она определяет создание инновационного климата и конкурентоспособности экономики в целом. Поэтому внедрение новых форм и методов работы – постоянная потребность образования. Благодаря внедрению инноваций формируется новое образовательное пространство – система глобального, индивидуализированного и непрерывного образования. На сегодняшний день главная задача педагогов – не дать знания, а научить их добывать. Поэтому сейчас всё больше набирают популярность активные методы обучения, которые заключаются в самостоятельном добывании знаний, активизируют познавательную деятельность обучающихся, развивают мышление и формируют практические умения и навыки ^[2]

В нынешние времена выпускник учреждения СПО должен уметь гибко и нестандартно мыслить, оперативно переходить от одного уровня мышления к другому, для ускорения решения уметь разделять сложную задачу на более мелкие этапы, профессионально мыслить, принимать оптимально рациональное решение по возникающей проблеме. Иначе говоря, современный выпускник профессиональной образовательной организации должен быть активным и уметь работать в коллективе. Добиться этого помогут активные и интерактивные методы обучения, применяя которые, мы учим своих студентов оперативно решать проблемы, возникающие в профессиональной деятельности, и эффективно взаимодействовать с коллегами. ^[1]

Обращение к преподавателям ГБПОУ ВО «БСХТ»: рекомендуется использовать в работе ниже приведенный перечень рекомендуемой литературы и методических разработок преподавателей техникума, а также другие, в том числе современные, источники информации, сетевые ресурсы обмена педагогическим опытом.

В данном перечне приведен далеко не весь опыт наших преподавателей, это лишь малая его часть. Богатый опыт применения на практике активных форм проведения учебных занятий (проект, кейс-метод, круглый стол, научно-практическая конференция и др) имеют преподаватели: Дерюжкина В.Н., Петенко В.М., Сторублевцева Г.Н., Зенькова М.Н., Вензелева Н.И., Красикова Л.А., Ряскова А.В., Морозова Г.В., Бородина Е.А., Енукашвили О.В. Методом синквейна, формированием ораторского искусства занималась Архипова Л.Н.

Рекомендуемая дополнительная литература для преподавателей, имеющаяся в библиотеке техникума:

1. Смирнов Н.К. Руководство по здоровьесберегающей педагогике. Технологии здоровьесберегающего образования. – М.: АРКТИ, 2008. – 288 с.

2. Воровщиков С.Г. Продуктивные деловые игры во внутрешкольном управлении: Теория, технология: Учебное пособие для слушателей системы дополнительного педагогического профессионального образования. – М.: 5 за знания, 2007. – 304с. – (Методическая библиотека)

3. Трайнев В.А. Учебные деловые игры в педагогике, экономике, менеджменте, управлении, маркетинге, социологии, психологии: методология и практика проведения: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 033400 «Педагогика»/В.А. Трайнев. – М.: Гуманитар.изд.центр ВЛАДОС, 2005. – 303 с. – (Учебник для вузов)

Также рекомендуется:

Применение современных интерактивных методов обучения в вузе: практикум/Е.М. Деева.–Ульяновск: УлГТУ, 2015. –116 (МЕТОДИЧЕСКАЯ КОПИЛКА)

Поташник М.М., Левит М.В. Как подготовить и провести открытый урок. Методическое пособие.

Шишлова Е.А., Федорова Л.В., Абрамова Е.В., Хорькова Л.М., Золотарева Т.Н., Иванников И.Г.

Методические материалы, имеющиеся в методическом кабинете:

1. Методические рекомендации по подготовке и проведению интегрированных занятий. – Воронеж: ГБПОУ ВО «ВГПЭК», 2018

2. Изучение звездного неба с помощью виртуального планетария Stellarium: методическая разработка урока астрономии. – Бородина Е.А. – ГБПОУ ВО «БСХТ», 2019

3. Интеллектуальное караоке «Страна изучаемого языка глазами студентов»: методическая разработка билингвального

мероприятия по немецкому и английскому языку. – Красикова Л.А., Вензелева Н.И. – ГБПОУ ВО «БСХТ», 2019

4. Отчет по итогам оценки. Основные методы и средства обработки, хранения, передачи и накопления информации: методическая разработка интегрированного занятия по обобщению знаний и умений по МДК 04.01 Оценка недвижимого имущества и дисциплине Информационные технологии в профессиональной деятельности. – Ряскова А.В., Морозова Г.В. – ГБПОУ ВО «БСХТ», 2019

5. Био-эко-марафон: методическая разработка по Биологии – Вензелева Н.И. – ГБПОУ ВО «БСХТ», 2018

6. Домашние экспериментальные задания по физике: методическая разработка по дисциплине Физика – Петрушина Е.А. – ГБПОУ ВО «БСХТ», 2018

7. Приспособленность организмов к среде обитания как результат действия естественного отбора. Выявление приспособленности организмов: методическая разработка по дисциплине Биология. – Вензелева Н.И. – ГБПОУ ВО «БСХТ», 2018

Используемые источники:

Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (с изменениями и дополнениями)

Приказ Минобрнауки России от 14.06.2013 N 464 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования» (с изменениями и дополнениями).

1. Блинов А. О., Благирева Е. Н., Рудакова О. С. Интерактивные методы в образовательном процессе. Учебное пособие. – Москва: Издательский дом «НАУЧНАЯ БИБЛИОТЕКА», 2014
2. Применение современных интерактивных методов обучения в вузе: практикум / Е. М. Деева. – Ульяновск : УлГТУ, 2015. – 116
3. Мальцева О. В. Активные методы обучения в СПО/ ведущий образовательный портал России «Инфоурок»: <https://infourok.ru/user/83871.html> (дата обращения: 22.01.2019)
4. Модель современного урока в контексте ФГОС СПО Османова Ж.М. <https://docviewer.yandex.ru/view> (дата обращения: 08.02.2019)
5. Особенности проведения занятий в СПО /Мультиурок: <https://multiurok.ru/files/osobiennosti-proviedieniia-zaniatii-v-spo.html> (дата обращения: 08.02.2019)
6. Современные методы и формы обучения в СПО/ Академия профессионального развития: <https://academy-prof.ru/blog/sovremennye-metody-obuchenija-v-spo> (дата обращения: 22.01.2019)