

д.э.н., профессор Гильдингерш М.Г.

Активные и интерактивные методы обучения

Услышишь - забудешь,
Увидишь –запомнишь,
Построишь –поймешь.
Конфуций



Актуальность проблемы

- За основу понятия **компетентный человек** взята способность индивидуума брать на себя ответственность при решении возникающих проблем, **проявлять самостоятельность** в постановке задач и их решений, **обучаться** на протяжении всей жизни.
- Очевидно, что переход от обучения «знаниям, умениям, навыкам» к **компетентностному** подходу потребует изменения всех составляющих учебного процесса: **содержания, способов контроля и методов обучения.**
- Одно из возможных направлений изменения методов обучения при переходе к компетентностному подходу – **использование активных методов обучения в учебном процессе.**



Результативность

- Включение активных методов в учебный процесс **активизирует** познавательную активность студентов, **усиливает** их интерес и мотивацию, **развивает** способность к самостоятельному обучению; **обеспечивает** в максимально возможную связь между студентами и преподавателями.
- Исследователи активных методов обучения отмечают, что если при лекционной подаче материала усваивается не более 20% информации, то в деловой игре – до 90%.



С развитием общества изменяются и приоритеты в образовании.

Только недавно мы начинали внедрять активные методы обучения. А сегодня многие основные методические инновации связаны уже с применением интерактивных методов обучения.



Интерактивное обучение – это обучение, погруженное в общение, оно сохраняет конечную цель и основное содержание предмета, но видоизменяет формы и приемы ведения занятия.

Научно-методические основы, на которых базируется **интерактив**:

- обучение через опыт и сотрудничество;
- учет различий в стилях познания;
- поисковые и исследовательские методы;
- игровые методы.



Интерактивное обучение —это специальная форма организации познавательной деятельности.

- Практически все студенты оказываются вовлеченными в процесс познания;
- идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности;
- способствует установлению эмоциональных контактов между студентами, приучает работать в команде, снимает нервную нагрузку, помогает испытать чувство защищенности, взаимопонимания и собственной успешности.



Основными составляющими интерактивных занятий являются интерактивные упражнения и задания, которые выполняются студентами. Важное отличие интерактивных упражнений и заданий от обычных в том, что выполняя их студенты не только и не столько закрепляют уже изученный материал, сколько изучают новый.



Интерактивные методы и технологии обучения



Педагогическая технология

**- это продуманная во всех
деталях модель совместной
педагогической
деятельности по
проектированию,
организации и проведению
учебного процесса с
безусловным обеспечением
комфортных условий для
учащихся и учителя
(В.М.Монахов)**



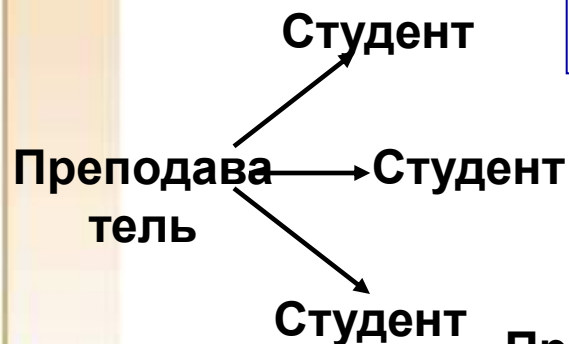
В педагогике различают несколько моделей обучения:

- 1) **пассивная** - обучаемый выступает в роли "объекта" обучения (слушает и смотрит);
- 2) **активная** - обучаемый выступает "субъектом" обучения (самостоятельная работа, творческие задания);
- 3) **интерактивная** – взаимодействие.
(моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем).

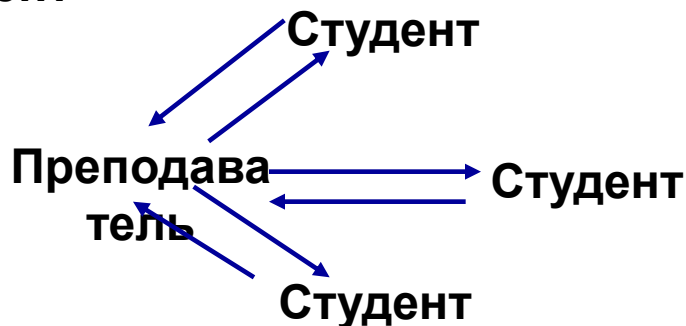


Виды методов обучения

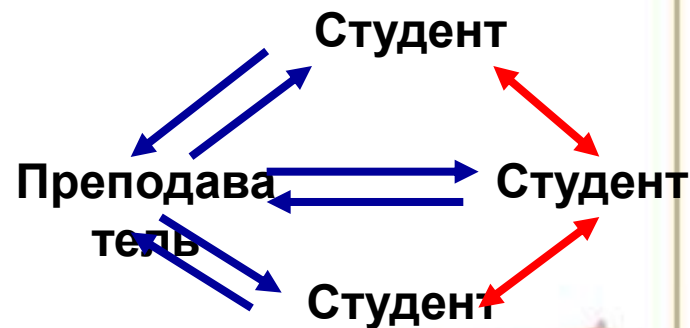
Пассивные



Активные



Интерактивные



ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ

- Слово “интерактив” образовано от слова “interact” (англ.), где “inter” — **взаимный**, “act” — **действовать**.
- “**Интерактивность**” означает **способность взаимодействовать** или находиться в режиме диалога.
- Интерактивное обучение — это, прежде всего, **диалоговое обучение**.
- При интерактивном обучении диалог строится на линиях “**студент—студент**” (работа в парах), “**студент— группа**” (работа в группах), “**студент- аудитория**” или “**группа студентов— аудитория**” (презентация работы в группах), “**студент— компьютер**” и т.д.



К методам интерактивного обучения

относятся те, которые способствуют вовлечению в активный процесс получения и переработки знаний:

- **«Мозговой штурм» (атака)**
- **Мини-лекция**
- **Контрольный лист или тест**
- **Ролевая игра**
- **Игровые упражнения**
- **Разработка проекта**
- **Решение ситуационных задач**
- **Приглашение визитера**
- **Дискуссия группы экспертов**
- **Интервью**
- **Инсценировка**
- **Проигрывание ситуаций**
- **Выступление в роли обучающего**
- **Обсуждение сюжетных рисунков и др.**



Интерактивные методы обучения

Групповые

Дискуссионные

- Групповая дискуссия
- Анализ ситуаций
- Разбор инцидентов из практики (метод «кейсов»)
- «Мозговой штурм»
- Презентация
- Обсуждение
- Дебаты

Игровые

- Деловая игра
- Организационно-деятельностная игра
- Сюжетно-ролевая игра
- Дидактическая игра и др.

Индивидуальные

Выполнение практических задач

Тренировка

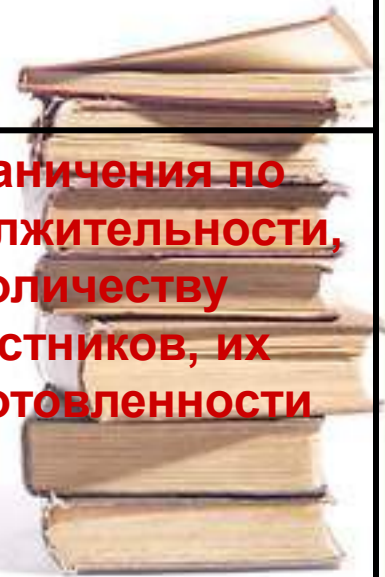
Тренинг-методы

- Социально-психологический тренинг
- Тренинг делового общения
- Психотехнические игры



Классификация интерактивных технологий обучения

Обучающие технологии	Достоинства	Ограничения
1. Лекция – устная или с применением современных технических средств, презентация и т.д.	Незаменима при передаче сравнительно большого объема информации в структурированной форме.	Отсутствие обратных связей
2. Семинар – коллективное обсуждение определенной проблемы или темы учебного плана дисциплины в различных формах	активизации восприятия информации путем взаимодействия преподавателя и обучающегося	Ограничения по продолжительности, количеству участников, их подготовленности



Классификация интерактивных технологий обучения

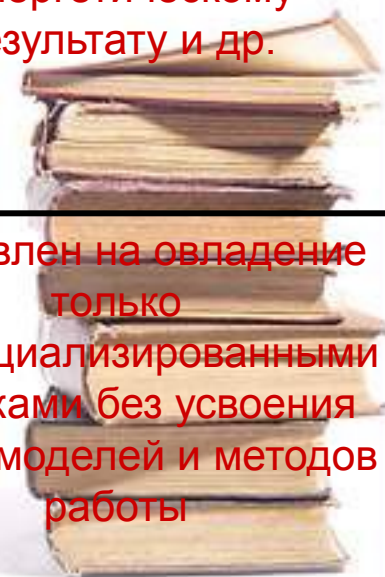
Обучающие технологии	Достоинства	Ограничения
2.1. Имитационная игра – модель среды обитания, определяющая поведение людей и механизмы их действий в экстремальных ситуациях («Конфликт», «Кораблекрушение», «Робинзон» и др.)	Позволяет получить навыки адаптации к новой среде	Преподаватель, не владеющий коммуникативной компетентностью, не научит новому опыту
2.2. Деловая игра – модель взаимодействия обучающихся в процессе достижения целей, имитирующих решение комплексных задач в конкретной ситуации	Позволяет овладеть системой навыков, умений, моделями поведения и социально-психологических отношений в реальной ситуации.	Не всегда разработан механизм познавательной и мыслительной деятельности участников, что провоцирует преподавателя использовать только свой опыт и интуицию (не всегда результативно)

Классификация интерактивных технологий обучения

Обучающие технологии	Достоинства	Ограничения
2.3. Ролевая игра – метод проигрывания ролей (инсценировки)	Собственные переживания запоминаются ярко и сохраняются в течение долгого времени	Игра содержит долю риска и приносит результат только тогда, когда группа готова в нее включиться. Не всегда удастся воспроизвести реальную жизненную ситуацию
2.4. Ситуационный анализ (разбор конкретных ситуаций, кейс-стади, инцидент, баскет-метод)	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	При столкновении с реальной проблемой у обучающегося вряд ли окажутся в распоряжении такое же время, знания и безопасные лабораторные условия, чтобы справиться с ней

Классификация интерактивных технологий обучения

Обучающие технологии	Достоинства	Ограничения
2.5. Эвристические технологии генерирования идей: «мозговой штурм», синектика, ассоциации (метафоры)	Осуществляется генерирование идей всеми участниками процесса, активизируются интуиция и воображение, происходит выход за пределы стандартного мышления	Неумелое руководство со стороны преподавателя может привести к уходу от реальной проблемы, потере времени, слабому синергетическому результату и др.
2.6. Тренинг – активное овладение и развитие знаний, умений и навыков	Позволяет за короткий промежуток времени овладеть практическими эффективными умениями и навыками	Направлен на овладение только узкоспециализированными навыками без усвоения общих моделей и методов работы



Критерии отбора методов обучения

❖ соответствие целям и задачам обучения и развития студентов

❖ соответствие дидактическим целям занятия

❖ соответствие содержанию темы занятия

❖ соответствие возрастным, интеллектуальным возможностям студентов и уровню их обученности и воспитанности



❖ соответствие временным рамкам обучения

❖ соответствие профессионализму и опыту конкретного преподавателя

❖ соответствие особенностям группы в целом

❖ соответствие логике учебного процесса

Для реализации данных критериев необходим серьезный анализ содержания учебного материала и выявление на основе этого его доступности для усвоения студентами

Применение интерактивных методов обучения позволяет решать следующие задачи:

- формировать интерес к изучаемому предмету;
- развивать самостоятельность студентов;
- обогащать социальный опыт студентов путем переживания жизненных ситуаций;
- комфортно чувствовать себя на занятиях;
- проявлять свою индивидуальность в учебном процессе



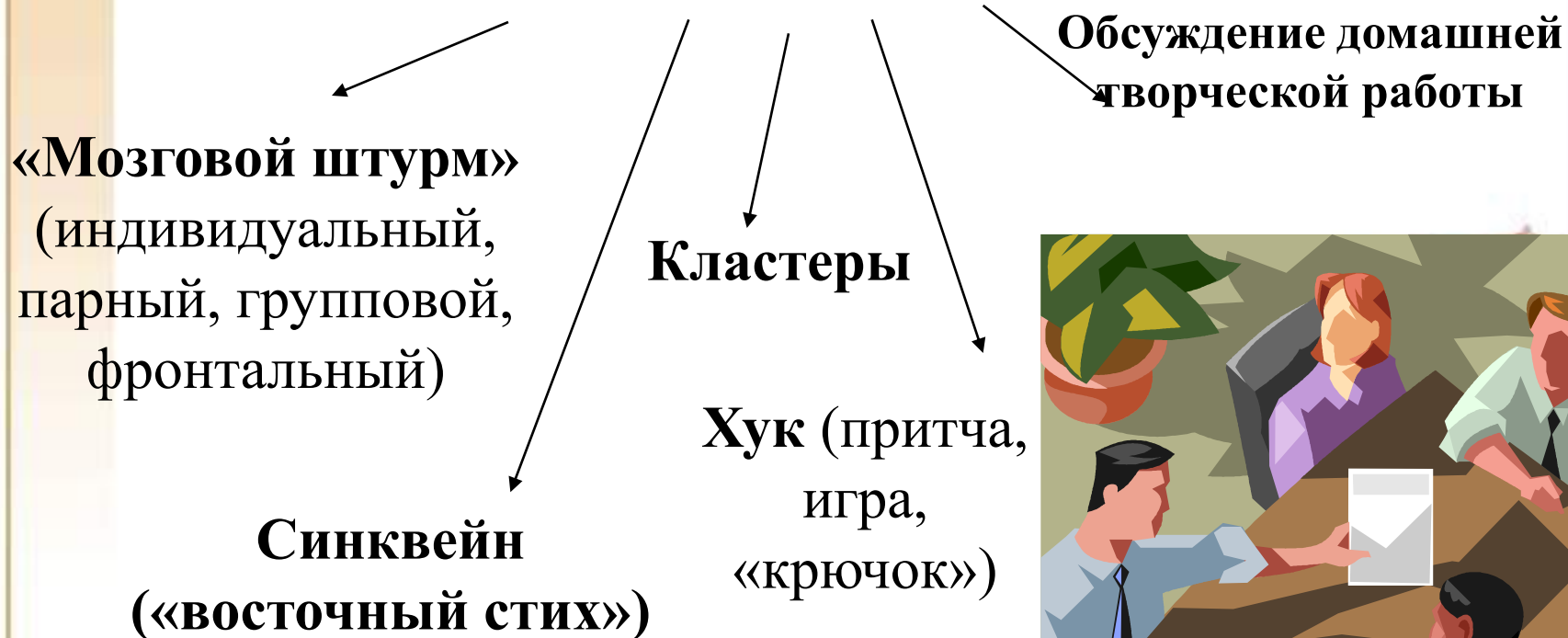
Алгоритм проведения интерактивного занятия.

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

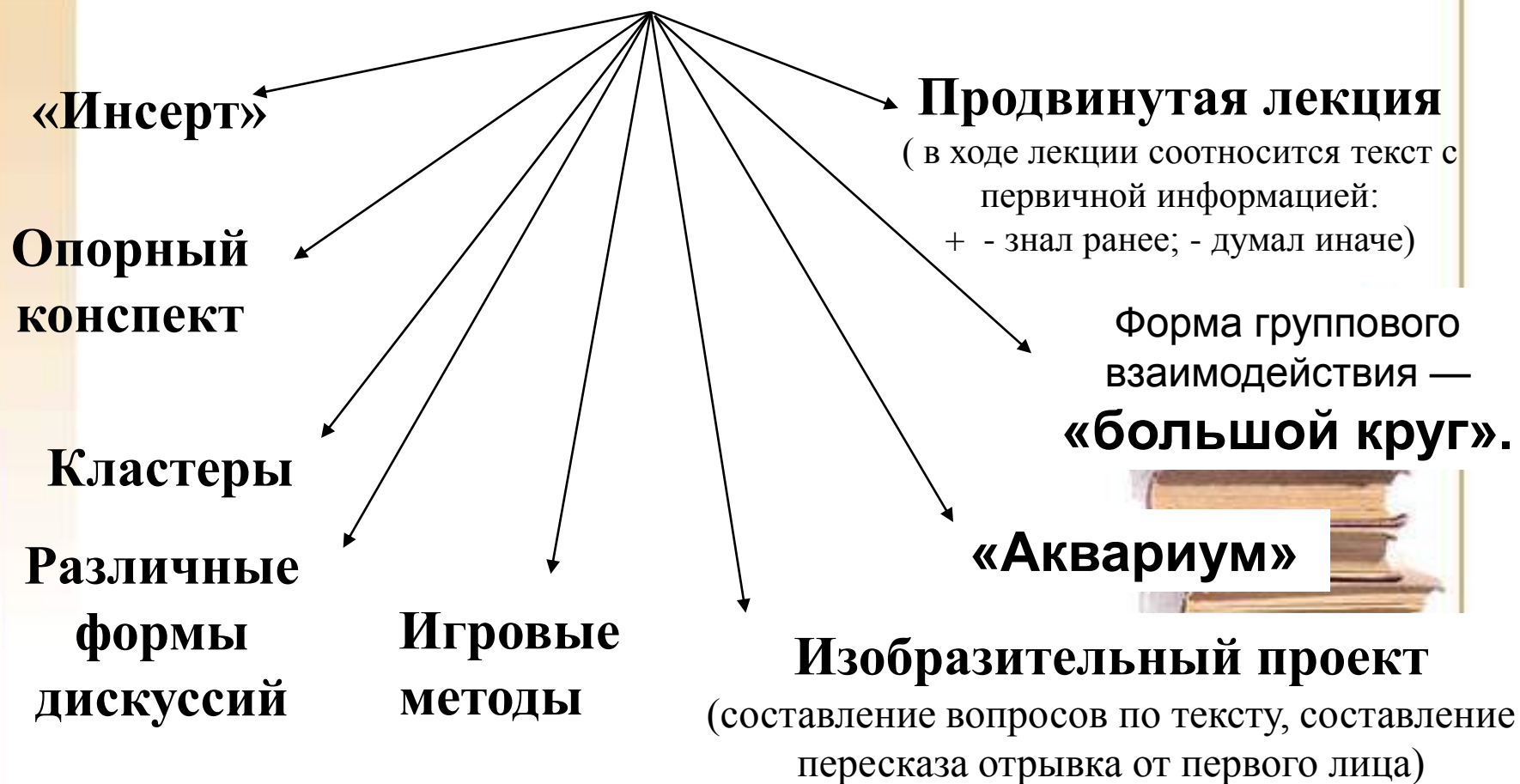


Вариант включения интерактивных методов обучения в структуру занятия

Начало занятия— стадия вызова (актуализации знаний)



Смысловая часть – подача нового материала (самостоятельное добывание новых знаний, обучение друг друга)



Рефлексия – получение обратной связи

Хокку (хайку)

— японские 3-х
стишия

**Незаконченное
предложение**

**Юмористический
рассказ**

Глоссарий
(составление словаря)

**Мини-
сочинение**

Сказка

Эссе



При оценивании результатов интерактивного обучения должны учитываться:

- **работа в группе;**
- **самооценка участника групповой работы;**
- **свобода мышления;**
- **овладение культурными формами работы;**
- **коммуникация в учебном диалоге;**
- **...**



КЕЙС-МЕТОД

Метод конкретных ситуаций – метод активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач – ситуаций (решение кейсов).

Цель метода: совместными усилиями группы учащихся проанализировать ситуацию, возникающую при конкретном положении дел, выработать практическое решение; окончание процесса – оценка предложенных алгоритмов и выбор лучшего в контексте поставленной проблемы.

ОСОБЕННОСТИ КЕЙС-МЕТОДА:

1. Обязательная исследовательская стадия процесса
2. Коллективное обучение или работа в группе
3. Интеграция индивидуального, группового и коллективного обучения
4. Специфическая разновидность проектной (исследовательской аналитической) технологии
5. Стимулирование деятельности студентов для достижения успеха



ТЕХНОЛОГИЯ КЕЙС-МЕТОДА

По определенным правилам разрабатывается модель конкретной ситуации, произошедшей в реальной жизни, и отражается тот комплекс знаний и практических навыков, которые студентам нужно получить.



КЛАССИФИКАЦИЯ КЕЙСОВ

Иллюстративные учебные ситуации – кейсы, цель которых на определенном практическом примере обучить **СТУДЕНТОВ** алгоритму принятия правильного решения в определенной ситуации;

Кейсы с формированием проблемы - кейсы, в которых описывается ситуация в конкретный период времени, выявляются и четко формулируются проблемы;

цель – диагностирование ситуации и самостоятельное принятие решения по указанной проблеме;

Кейсы без формирования проблемы - кейсы, в которых описывается более сложная ситуация, где проблема четко не выявлена, а представлена в статистических данных,

цель – самостоятельно выявить проблему, указать альтернативные пути ее решения;

Прикладные упражнения - описание конкретной жизненной ситуации, предложение найти пути выхода из нее;

цель – поиск путей решения проблемы.

Основание классификации	Виды кейсов
Наличие сюжета	<ol style="list-style-type: none"> 1. Сюжетный кейс 2. Бессюжетный кейс
Временная последовательность материала	<ol style="list-style-type: none"> 1. Кейс в режиме от прошлого к настоящему 2. Кейс – воспоминание с прокруткой времени назад 3. Прогностический кейс
Способ представления материала	<ol style="list-style-type: none"> 1. Рассказ 2. Эссе 3. Аналитическая записка 4. Журналистское расследование 5. Отчет 6. Очерк
Объем	<ol style="list-style-type: none"> 1. Краткий (мини) 2. Средний 3. Объемный

ВИДЫ КЕЙСОВ

Кейс – это единый информационный комплекс. Как правило, кейс состоит из трех частей: вспомогательная информация, необходимая для анализа кейса; описание конкретной ситуации; задания к кейсу.



Печатный кейс (может содержать графики, таблицы, диаграммы, иллюстрации, что делает его более наглядным).



Мультимедиа - кейс (наиболее популярный в последнее время, но зависит от технического оснащения ОУ).



Видео кейс (может содержать фильм, аудио и видео материалы. Его минус - ограничена возможность многократного просмотра → искажение информации и ошибки).



РЕЗУЛЬТАТЫ, ВОЗМОЖНЫЕ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ МЕТОДА «КЕЙС-СТАДИ»

Учебные	Образовательные
1. Усвоение новой информации	1. Создание авторского продукта
2. Освоение метода сбора данных	2. Образование и достижение личных целей
3. Освоение метода анализа	3. Повышение уровня коммуникативных навыков
4. Умение работать с текстом	4. Появление опыта принятия решений, действий в новой ситуации, решения проблем
5. Соотнесение теоретических и практических знаний	

Синквейн

- это стихотворение, которое состоит из 5 строчек по определенным правилам.

1 строка – Существительное (название темы)

2 строка – Два прилагательных (определение темы)

3 строка – Три глагола, показывающие действия в рамках темы.

4 строка – фраза из 4 слов, содержащая отношение автора к теме.

5 строка – вывод, завершение темы, выраженной любой частью речи

Например: по теме «Конституция РФ»:

Конституция РФ

Пятая, демократическая,

Устанавливает, гарантирует, обязывает.

Хорошо бы все соблюдали

Основной закон государства.



ИНСЕРТ (INSERT)

– метод активного чтения даёт возможность сохранить интерес к теме и тексту учебника. Маркировка текста «v», «+», « - », «?»

« v »	« + »	« - »	« ? »
Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, соответствует тому, что знаете или думали, что знаете	Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, для вас является новым	Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, противоречит тому, что вы уже знали или думали, что знаете	Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, непонятно, или вы хотели бы получить более подробные сведения по данному вопросу



«Аквариум»

– это ролевая игра, в которой принимают участие 4-6 человек, а остальные выступают в роли наблюдателей, что позволяет одним «проживать» ситуацию, а другим анализировать ситуацию со стороны и «сопереживать» ее.

Преимущества метода:

- Эффективен, когда необходимо продемонстрировать навыки, умения, эмоции, состояние при дефиците времени.
- Студенты могут выступать в роли экспертов и аналитиков.
- Стимулирует участников к практической работе.



«Шесть шляп мышления» (методика Эдварда де Боно):

- технология разработки и оценки инновационных идей при обучении студентов проектированию.

Почему шляпы?

• *Во-первых*, каждой из шести шляп соответствует свой собственный, индивидуальный цвет, делающий ее легко различимой среди всех остальных и наделяющий ее характерными, присущими только ей одной чертами и качествами – цветовое различие делает каждую шляпу особенной, неповторимой. Каждая цветная шляпа указывает на роль, на определенный тип мышления и деятельности.





- **Информация. Вопросы. Какой мы обладаем информацией? Какая нам нужна информация?**



- **Эмоции. Интуиция, чувства и предчувствия. Не требуется давать обоснование чувствам. Какие у меня по этому поводу возникают чувства?**



- **Преимущества. Почему это стоит сделать? Каковы преимущества? Почему это можно сделать? Почему это сработает?**



- **Осторожность. Суждение. Оценка. Правда ли это? Сработает ли это? В чем недостатки? Что здесь неправильно?**



- **Творчество. Различные идеи. Новые идеи. Предложения. Каковы некоторые из возможных решений и действий? Каковы альтернативы?**



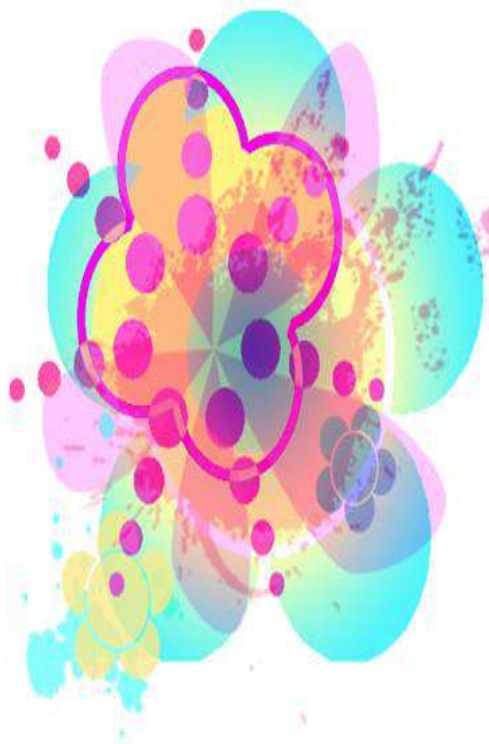
- **Организация мышления. Мышление о мышлении. Чего мы достигли? Что нужно сделать дальше?**

- **Во-вторых**, шляпу очень легко надеть и снять. Это важно всегда, во всех ситуациях, когда человек должен уметь применять все ресурсы своего мышления, уметь менять тип мышления и деятельности в зависимости от поставленной задачи. Надевание «мыслеварительной» шляпы призвано помочь человеку обрести нужное состояние сознания, сосредоточиться на выполнении определенных операций.
- **В-третьих**, «Шляпы мышления» дают структуру для использования параллельного мышления и ухода от споров. Использование «мыслеварительных» шляп открывает возможность договориться с собеседником, прийти к согласию. Заключенная в шляпах символика удобна для того, чтобы попросить кого-нибудь «развернуть» поток своих мыслей в нужном направлении.
- **Самое главное преимущество:** с помощью шести шляп устанавливаются определенные правила игры: «человек, в данный момент думающий и поступающий именно так».

Поиграем в «Ассоциации»

Что такое ПРОЕКТ?

**1. Метод
«Цветка»**



**2. Метод
«Потока»**



Задание: составьте Ваше определение «ПРОЕКТА»

Риски необоснованного использования

- **Непонимание того, что такое интерактивных методов интерактив.**
- **Теоретическая неподготовленность при работе с теми или иными интерактивными методами.**
- **Бессистемное применение интерактивных методов.**
- **Отсутствие четкого представления о результативности использования методов («метод ради результата, а не метода»).**
- **Чрезмерное увлечение преподавателями интерактивными методами (это инструмент, а не развлечение студентов).**



Продуктивной вам работы!!!

