

**Министерство образования Республики Башкортостан
УФИМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ КОЛЛЕДЖ РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ**

УТВЕРЖДАЮ

Зам. директора

_____ Л.Р. Туктарова
«_____» _____ 2011 г.

**РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ СОВРЕМЕННЫХ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

ДЛЯ СТУДЕНТОВ ОЧНОЙ И ЗАОЧНОЙ ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ

СОГЛАСОВАНО

_____ Р.М.Халилова

РАССМОТРЕНО

на заседании кафедры программирования и
информационных технологий

_____ М.Е. Бронштейн

«31» августа 2011 г.

РАЗРАБОТЧИКИ

_____ Д.С. Масленникова

_____ М.Е. Бронштейн

_____ Р.Р. Рахимов

Уфа 2011 г.

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
Введение	3
1. Концепция интерактивного обучения	5
2. Виды современных образовательных технологий	9
2.1 Технология развития критического мышления	11
2.2 Технология работы в малых группах	13
2.3 Проектная технология (метод проектов)	15
2.4 Учебная дискуссия	20
2.5 Case - study	22
2.6 Деловые и ролевые игры	24
2.7 Программированное обучение	25
2.8 «Мозговая атака», «мозговой штурм» (метод «дельфи»)	27
2.9 Тестирование	28
2.10 Мини-лекция	28
2.11 Технология работы с портфолио	29
Список литературы	31

Введение

Для реализации познавательной и творческой активности обучающегося в учебном процессе используются современные образовательные технологии, дающие возможность повышать качество образования, более эффективно использовать учебное время и снижать долю репродуктивной деятельности студентов. Для реализации приоритетных направлений развития системы образования необходимо:

- дальнейшая информатизация системы образования, создание условий для наращивания информационно-технологической базы образовательных учреждений, имеющих выход в Интернет;
- повышение информационных компетенций преподавателя;
- развитие современных методов обучения и инновационность учебной работы.

Инновационность учебной работы заключается в целенаправленном внедрении в образовательный процесс новых технологий, способствующих эффективному обучению. Это такие инновационные технологии, как кабельное и спутниковое телевидение, видеоконференции, телефорумы, телемарафоны, портфолио собственных достижений в обучении и воспитании, тренинги по формированию жизненных навыков, в том числе навыков социального поведения, и другие. Инновационный подход ориентирует на внесение в процесс обучения новизны, обусловленной особенностями динамики развития жизни и деятельности, спецификой дистанционного обучения и потребностями личности.

Сегодня стало очевидным, что следует управлять не личностью, а процессом ее развития. А это означает, что: происходит отказ от лобовых методов, от лозунгов и призывов, воздержание от излишнего дидактизма, назидательности; вместо этого выдвигаются на первый план диалогические методы общения, совместный поиск истины, развитие через создание воспитывающих ситуаций, разнообразную творческую деятельность.

В целях реализации компетентностного подхода необходимо использование в образовательном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбора конкретных ситуаций, психологических и иных тренингов, групповых дискуссий) в сочетании с внеаудиторной работой для формирования и развития общих и профессиональных компетенций обучающихся.

Методы обучения – это совокупность приемов и подходов, отражающих форму взаимодействия обучающихся и педагога в процессе обучения. Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, определяется главной целью ОПОП, особенностью контингента обучающихся и содержанием конкретных дисциплин, и в целом в учебном процессе они должны составлять не менее 30 процентов аудиторных занятий.

1. Концепция интерактивного обучения

Идея подобного обучения возникла в середине 1990-х годов с появлением первого веб-браузера и началом развития сети Интернет; тогда это понятие трактовалось как обучение с использованием компьютерных сетей и ресурсов Интернета. Сейчас вполне допустимо более широкое толкование термина «способность взаимодействовать или находиться в режиме диалога с чем-либо (например, компьютером) или кем-либо (человеком)»

Понятие «интерактивный» происходит от английского «interact» («inter» - «взаимный», «act» - «действовать») – означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо.

Интерактивное обучение - это специальная форма организации познавательной деятельности.

Цель обучения состоит в создании комфортных условий обучения, при которых студент или слушатель чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

Использование интерактивных технологий обучения предусматривают моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем. Из объекта воздействия студент становится субъектом взаимодействия, он активно участвует в процессе обучения, следуя своим индивидуальным маршрутом.

В традиционной модели обучения студентам предлагается усваивать большие объемы уже готовых знаний. При этом практически отсутствует необходимость разрабатывать проекты, в основе которых лежит учебная деятельность с другими студентами.

Учебный процесс, опирающийся на использование интерактивных методов обучения, организуется с учетом включенности в процесс познания всех студентов группы без исключения. Совместная деятельность означает,

что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, в ходе работы идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности.

Организуется индивидуальная, парная и групповая работа, используется проектная работа, ролевые игры, осуществляется работа с документами и различными источниками информации. Интерактивные методы основаны на принципах взаимодействия, активности обучаемых, опоре на групповой опыт, обязательной обратной связи. На рисунке 1 представлена схема реализации компетентностного подхода по трем методам обучения

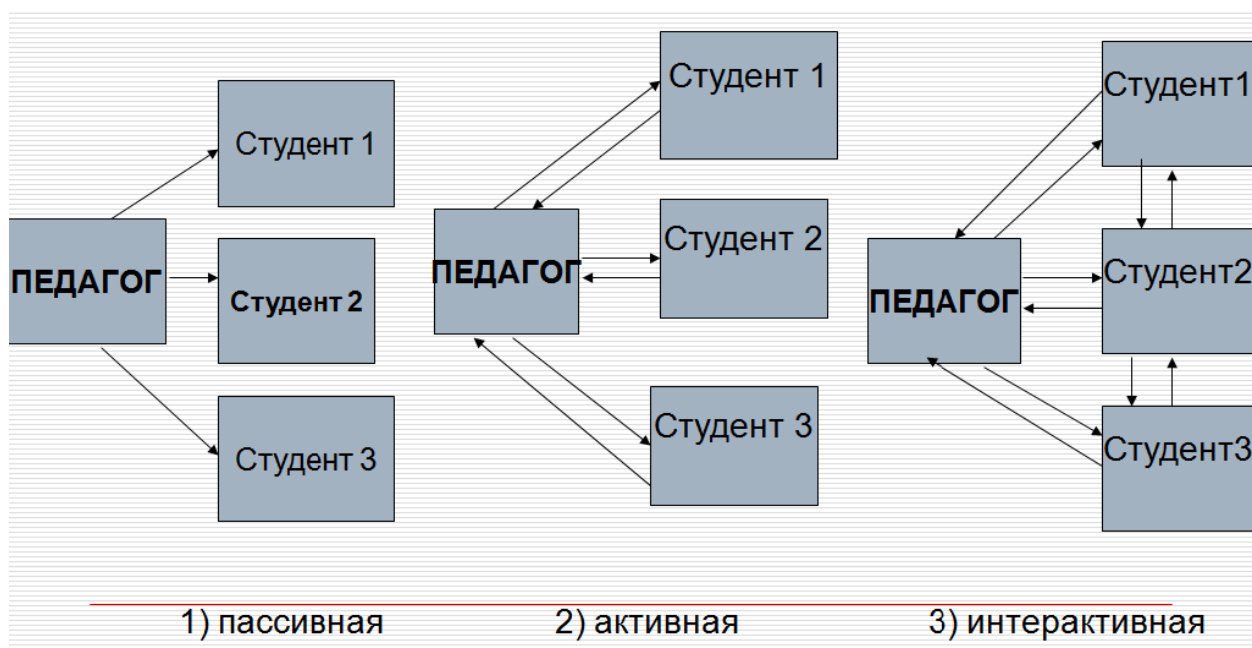


Рисунок 1 - Реализации компетентностного подхода

Пассивный метод (схема 1) – это форма взаимодействия, где лектор является основным действующим лицом и управляющим ходом занятий, а студенты выступают в роли пассивных слушателей, подчиненных директивам педагога. Связь в пассивных занятиях осуществляется посредством опросов, самостоятельных, контрольных работ, тестов и т. д. С точки зрения современных педагогических технологий и эффективности усвоения учебного материала пассивный метод считается самым неэффективным, но, несмотря на это, он имеет и плюсы:

- относительно легкая подготовка к занятиям со стороны педагога;

- возможность преподнести сравнительно большее количество учебного материала в ограниченных временных рамках.

Активный метод – это форма взаимодействия обучающихся и педагога, как активных участники занятий находящихся на равных правах. Если пассивные методы предполагали авторитарный стиль взаимодействия, то активные больше предполагают демократический стиль.

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

В отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие студентов не только с преподавателем, но и друг с другом и на доминирование активности обучающихся в процессе обучения. Место педагога в интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности обучающихся на достижение определенной цели урока. Педагог должен обеспечить задания, в ходе выполнения которых изучается материал.

Следовательно, основными составляющими интерактивных уроков являются интерактивные упражнения и задания, которые выполняются обучающимися.

Важное отличие интерактивных упражнений и заданий от обычных в том, что выполняя их обучающиеся не только и не столько закрепляют уже изученный материал, сколько изучают новый. Интерактивное обучение: новые подходы.

Интерактивный - означает способность взаимодействовать или находится в режиме беседы, диалога с кем-либо (человеком) или чем - либо (например, компьютером). Следовательно, интерактивное обучение - это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие преподавателя и обучаемого.

Особенности этого взаимодействия состоят в следующем:

- совместное погружение в проблемное поле решаемой задачи, т. е. включение в единое творческое пространство;
- согласованность в выборе средств и методов реализации решения задачи;
- совместное вхождение в близкое эмоциональное состояние, переживание созвучных чувств, сопутствующих принятию и осуществлению решения задач.

Совместная деятельность означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет не только получать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность, переводит ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества. Характеристика, сущностная особенность интерактивных методов - это высокий уровень взаимно направленной активности субъектов взаимодействия, эмоциональное, духовное единение участников.

При использовании интерактивных методов преподаватель не даёт готовых знаний, но побуждает обучаемых к самостоятельному поиску. Активность педагога уступает место активности обучаемых, а задачей педагога становится создание условий для их инициативы. Педагог отказывается от роли своеобразного фильтра, пропускающего через себя учебную информацию, и выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации.

Интерактивное обучение широко используется в интенсивном обучении. Для того, чтобы освоить и применять эти методы, преподавателю необходимо знание различных методик группового взаимодействия. Интерактивное обучение обеспечивает взаимопонимание, взаимодействие, взаимообогащение. Интерактивные методики ни в коем случае не заменяют лекционный материал, но способствуют его лучшему усвоению и, что особенно важно, формируют мнения, отношения, навыки поведения.

К методам интерактивного обучения относятся те, которые способствуют вовлечению в активный процесс получения и переработки знаний:

Преимущества интерактивных форм обучения:

- обучающиеся осваивают новый материал не пассивными слушателями, а в качестве активных участников процесса обучения. Сокращается доля аудиторной нагрузки и увеличивается объем самостоятельной работы;

- обучающиеся приобретают навык владения современными техническими средствами и технологиями обработки информации;

- вырабатывается умение самостоятельно находить информацию и определять уровень ее достоверности;

- актуальность и оперативность получаемой информации; обучающиеся оказываются вовлеченными в решение глобальных, а не региональных проблем - расширяется их кругозор;

- гибкость и доступность. Обучающиеся могут подключаться к учебным ресурсам и программам любого компьютера, находящегося в сети;

- использование таких форм, как электронные тесты (промежуточные и итоговые), позволяет обеспечить четкое администрирование учебного процесса;

- интерактивные технологии дают возможность постоянных, а не эпизодических контактов студентов с преподавателем. При этом важно понимать, что использование сетевых ресурсов не должно исключать непосредственного общения студентов с преподавателем и между собой.

2. Виды современных образовательных технологий

Главное стратегическое направление развития систем образования в мировой педагогике – развивающее обучение. Развивающее обучение - формирование и развитие интеллектуальных умений обучающихся, их нравственное развитие. Развивающее обучение - тип обучения, в котором

развитие человека является не побочным продуктом, а прямой и главной целью. Основные особенности развивающего обучения:

- обучающийся превращается в субъекта познавательной деятельности;
- развивается на формировании механизмов мышления, а не эксплуатации памяти;
- основа процесса обучения - учебная деятельность обучающихся в ходе выполнения учебных заданий.

Развивающее обучение предполагает формирование критического и творческого мышления как приоритетных направлений интеллектуального развития человека. Эти два вида, или типа, мышления вбирают в себя либо предполагают необходимость развития и других видов мышления. Виды современных образовательных технологий и интерактивных методов обучения:

- технология развития критического мышления;
- проектная технология;
- технология работы в малых группах;
- технология работы с портфолио;
- учебная дискуссия;
- Case-study;
- деловые и ролевые игры;
- программированное обучение;
- «мозговой штурм» (атака);
- мини-лекция;
- контрольный лист или тест;
- ролевая игра;
- игровые упражнения;
- разработка проекта;
- решение ситуационных задач;
- дискуссия группы экспертов;
- интервью;

- инсценировка ;
- проигрывание ситуаций;
- выступление в роли обучающего;
- обсуждение сюжетных рисунков;
- опрос-Квиз (контроль);
- презентации с использованием различных вспомогательных средств: доски, книг, видео, слайдов, флипчартов, постеров, компьютеров и т.п.

2.1 Технология развития критического мышления

Главное стратегическое направление развития систем образования в мировой педагогике – развивающее обучение. Развивающее обучение - формирование и развитие интеллектуальных умений обучающихся, их нравственное развитие. Развивающее обучение - тип обучения, в котором развитие человека является не побочным продуктом, а прямой и главной целью. Основные особенности развивающего обучения:

- обучающийся превращается в субъекта познавательной деятельности;
- развивается на формировании механизмов мышления, а не эксплуатации памяти;
- основа процесса обучения - учебная деятельность обучающихся в ходе выполнения учебных заданий

Развивающее обучение предполагает формирование критического и творческого мышления как приоритетных направлений интеллектуального развития человека.

Эти два вида, или типа, мышления вбирают в себя либо предполагают необходимость развития и других видов мышления,

Творческое мышление это:

- мысленного экспериментирования, пространственного воображения;
- самостоятельного переноса знаний для решения новой задачи, проблемы, поиска новых решений;

- комбинаторное (способность комбинировать ранее известные;
- методы, способы решения задачи, проблемы в новый комбинированный, комплексный способ);
- прогностические (способность предвидеть возможные последствия принимаемых решений, а также устанавливать причинно следственные связи);
- интуитивное озарение, инсайт.

Критическое мышление – творческое, аналитическое, конструктивное.

Критическое мышление решает в обучении следующие задачи:

- помогает обучающемуся определить приоритеты;
- предполагает принятие индивидуальной ответственности;
- повышает уровень индивидуальной культуры работы с информацией.

Критическое мышление это:

- аналитическое мышление (анализ информации, отбор необходимых фактов, сравнение, сопоставление фактов, явлений);
- ассоциативное мышление (установление ассоциаций с ранее изученными, знакомыми фактами, явлениями, установление ассоциаций с новыми качествами предмета, явления и пр.);
- самостоятельное мышление;
- логическое мышление (умение выстраивать логику доказательности принимаемого решения, внутреннюю логику решаемой проблемы, логику последовательности действий, предпринимаемых для решения проблемы и пр.);
- системное мышление (умение рассматривать изучаемый объект, проблему в целостности их связей и характеристик). Фазы технологии критического мышления представлены на рисунке 2

Фазы технологии

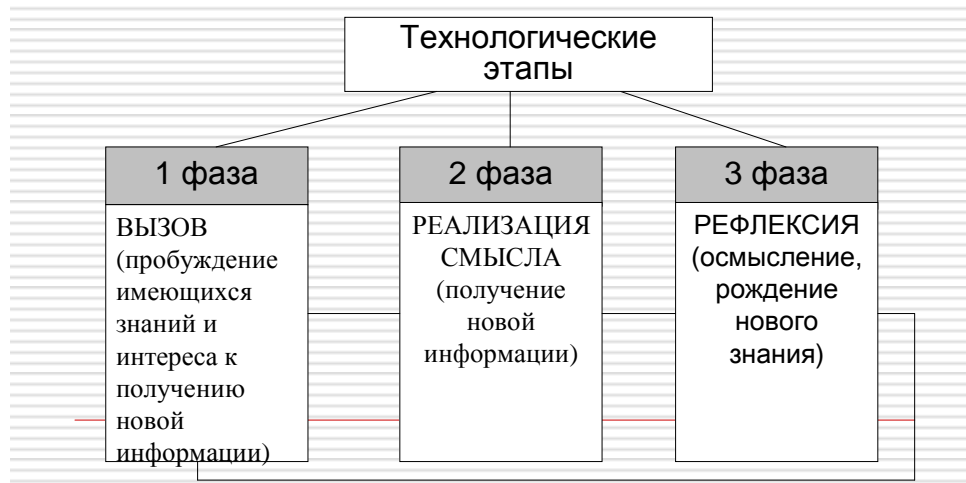


Рисунок 2 - Технологические этапы критического мышления

2.2 Технология работы в малых группах

Групповая работа - форма организации учебно-познавательной деятельности, предполагающая функционирование разных малых групп, работающих как над общими, так и над специфическими заданиями педагога.

Групповая работа стимулирует согласованное взаимодействие между студентами, отношения взаимной ответственности и сотрудничества.

Процесс профилактического обучения необходимо строить с ориентацией на обучающегося. Наиболее эффективной в данной ситуации является работа в группах. В этом случае учитель обеспечивает диагностику и мониторинг, организует учебную среду, осуществляет поддержку (дает советы, разъяснения), когда в наличии нет других ресурсов. Такая форма работы применяется, когда нужно продемонстрировать сходство или различия определенных явлений, выработать стратегию или разработать план, выяснить отношение различных групп участников к одному и тому же вопросу.

Внедрение интерактивного режима в группе как субъекту образовательного процесса дает прежде всего:

- развитие навыков общения и взаимодействия в группе;
- формирование ценностно-ориентационного единства группы;
- поощрение к гибкой смене социальных ролей в зависимости от ситуации.

Учебная группа разбивается на несколько небольших групп — от 3 до 5 человек.

Этапы работы в малых группах:

- 1) каждая группа получает свое задание. Задания могут быть одинаковыми для всех групп либо дифференцированными.
- 2) внутри каждой группы между ее участниками распределяются роли.
- 3) процесс выполнения задания в группе осуществляется на основе обмена мнениями, оценками.
- 4) при комплектовании групп в расчет надо брать два признака: уровень учебных успехов студентов; характер межличностных отношений.
- 5) студентов можно объединить в группы или по однородности (гомогенная группа), или по разнородности (гетерогенная группа) учебных успехов.

В группу должны подбираться студенты, между которыми сложились отношения доброжелательности. Только в этом случае в группе возникает психологическая атмосфера взаимопонимания и взаимопомощи, снимаются тревожность и страх.

Функции преподавателя:

- объяснение цели предстоящей работы;
- разбивка студентов на группы;
- раздача заданий для групп;
- контроль за ходом групповой работы;
- попеременное участие в работе групп, но без навязывания своей точки зрения как единственно возможной, а побуждая к активному поиску;

- после отчета групп о выполненном задании преподаватель делает выводы

Преимущества групповой работы:

- группа имеет «множество глаз». Каждый участник может увидеть себя и свои проблемы с других точек зрения;

- группа - это микромодель общественных реакций на поведение индивидуума. Каждый участник «создает» свое привычное жизненное пространство отношений с другими людьми. Увидев и осознав их ограниченность и неэффективность, можно попытаться менять свой способ взаимоотношений;

- в нормально развивающейся группе, за что, конечно, ответственен ведущий группы, можно не только всесторонне увидеть себя, моделировать свое поведение «здесь и теперь», но, очень важно, получить поддержку при опробовании новых способов поведения;

- группа предполагает живой обмен опытом создания и решения проблем.

2.3 Проектная технология (метод проектов)

Метод проектов позволяет решать задачи формирования и развития всех перечисленных выше интеллектуальных умений критического и творческого мышления. Метод проектов всегда предполагает решение проблемы.

Решение проблемы предусматривает, с одной стороны, использование совокупности разнообразных методов и средств обучения, а с другой - необходимость интегрирования знаний и умений из различных сфер науки, техники, технологии, творческих областей.

Результаты выполненных проектов должны быть «осозаемыми»: если это теоретическая проблема - то конкретное решение, если практическая - конкретный результат, готовый к внедрению.

Метод проектов – способ организации учебного процесса, основанный на совокупности приемов и действий обучающихся в их определенной последовательности, для достижения поставленной задачи – решения определенной проблемы, значимой для обучающихся и оформленной в виде некоего конечного продукта (с обязательной презентацией этих результатов). Если же говорить о методе проектов как о педагогической технологии, то эта технология включает в себя совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по самой своей сути.

Проектный метод обучения – это совокупность таких приёмов и способов обучения, при которых студенты с помощью коллективной или индивидуальной деятельности по отбору, распределению и систематизации материала по определенной теме, составляют проект.

Технология проектного обучения является собой совокупность самых современных подходов к обучению. Задача преподавателя – с учетом возрастных и индивидуальных особенностей студентов, их интересов, потребностей, планов на будущее – создать такую рабочую атмосферу, которая бы стимулировала их мыслительную, коммуникативную и творческую деятельность.

Метод проектов называли также методом проблем. Американский философ и педагог Дж.Дьюи. предлагал строить обучение на активной основе, через целесообразную деятельность ученика, сообразуясь с его личным интересом именно в этом знании.

Педагог может подсказать новые источники информации или просто направить мысль учеников в нужную сторону для самостоятельного поиска.

В результате обучающиеся должны самостоятельно и совместными усилиями решить проблему, применив необходимые знания (подчас из разных областей), получить реальный результат. Решение проблемы, таким образом, приобретает контуры проектной деятельности.

Проект – это самостоятельная, оригинальная работа, выполняемая студентами в соответствии с избранной ими темой-проблемой и включающая

в себя отбор, распределение и информатизацию материала. Результатом этой деятельности всегда должен быть какой-то продукт: модель, брошюра, сценарий, радиопередача и т.д.

Проект - это совокупность определенных действий, документов, предварительных текстов, замысел для создания реального объекта, предмета, создания разного рода теоретического продукта.

Цель метода проектов - стимулировать интерес студентов к определенным проблемам, предполагающим владение некоторой суммой знаний; через проектную деятельность, предусматривающую решение одной или целого ряда проблем, показать практическое применение полученных знаний.

«Все, что познаю, я знаю, для чего это мне надо и где и как я могу эти знания применить» - вот основной тезис современного понимания метода проектов, который и привлекает многие образовательные системы, стремящиеся найти разумный баланс между академическими знаниями и прагматическими умениями. Модель процесса управления проектом представлена на рисунке 3



Рисунок 3 – Модель процесса управления проектом

Основные требования к использованию метода проектов:

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

для ее решения (например, проблема загрязнения окружающей среды отходами быта).

2. Практическая, теоретическая, познавательная значимость предполагаемых результатов (например, доклад в соответствующие службы о состоянии данного региона, тенденциях, прослеживающихся в развитии данной проблемы; план мероприятий и т.п.).

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

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

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 гипотезы их решения;

- обсуждение методов исследования (статистических, экспериментальных, наблюдений и пр.);

- обсуждение способов оформления конечных результатов (презентаций, защиты, творческих отчетов, просмотров и пр.);

- сбор, систематизация и анализ полученных данных;

- подведение итогов, оформление результатов, их презентация;

- выводы, выдвижение новых проблем исследования.

Цели обучения, основанного на проектах

Студенты

- самостоятельно и с охотой получают знания из разных источников;

- учатся пользоваться этими знаниями для решения новых познавательных и практических задач;

- приобретают коммуникативные умения, работая в разных группах;

- развивают свои исследовательские умения (выявление проблемы, сбор информации из литературы, документов и т.д., наблюдение, эксперимент, анализ, построение гипотез, обобщение);
- развивают критическое мышление.

Роль преподавателя:

- на подготовительном этапе она состоит в том, чтобы инициировать идеи проекта или создать условия для появления идеи проекта, а также оказать помощь в первоначальном планировании;
- на этапе реализации проекта преподаватель выступает в роли помощника, консультанта по отдельным вопросам, источника дополнительной информации. Существенная роль отводится координации действий между отдельными микрогруппами и участниками проекта;
- на заключительном этапе возрастает роль контрольно-оценочной функции, так как преподавателю следует принять участие в подведении итогов работы в качестве независимого эксперта.

Плюсы проектной деятельности:

- навыки самообразования и самоконтроля;
- моделируется реальная технологическая цепочка: задача-результат;
- навыки групповой деятельности;
- индивидуальный подход;
- интерес к познавательной деятельности

Минусы проектной деятельности:

- возрастает нагрузка на учителя;
- студент часто попадает в стрессовую ситуацию (переоценка возможностей, технические накладки);
- психологические коммуникативные проблемы;
- проблема субъективной оценки;
- принципы системности и научности знаний не реализуются.

2.4 Учебная дискуссия

Этот метод обучения заключается в проведении учебных групповых дискуссий по конкретной проблеме в относительно небольших группах обучающихся (от 6 до 8 человек). Традиционно под понятием «дискуссия» понимается обмен мнениями во всех его формах. Особенно это касается развития в сфере духовной жизни и профессионального развития человека.

Дискуссия как коллективное обсуждение может носить различный характер в зависимости от изучаемого процесса, уровня его проблемности и, как следствие этого, высказанных суждений.

Учебная дискуссия отличается от других видов дискуссий тем, что новизна ее проблематики относится лишь к группе лиц, участвующих в дискуссии, т. е. то решение проблемы, которое уже найдено в науке, предстоит найти в учебном процессе в данной аудитории.

Для преподавателя, организующего учебную дискуссию, результат, как правило, уже заранее известен.

Целью здесь является процесс поиска, который должен привести к объективно известному, но субъективно, с точки зрения обучающихся, новому знанию. Причем этот поиск должен закономерно вести к запланированному педагогом заданию. Это может быть, на наш взгляд, только в том случае, если поиск решения проблемы (групповая дискуссия) полностью управляем со стороны педагога.

Управление здесь носит двойкий характер. Во-первых, для проведения дискуссии педагог создает и поддерживает определенный уровень взаимоотношений обучающихся — отношения доброжелательности и открытости, т.е. управление дискуссией со стороны педагога носит коммуникативный характер.

Во-вторых, педагог управляет процессом поиска истины. Общепринято, что учебная дискуссия допустима «при условии, если преподаватель сумеет обеспечить правильность выводов». Черты оптимально организованной и проведенной учебной дискуссии:

1) высокая степень компетентности в рассматриваемой проблеме педагога - организатора;

2) высокий уровень прогнозирования решения типичных проблемных ситуаций благодаря серьезной методической подготовке педагога-организатора, необходимость управляемости педагогом процессом проведения дискуссии;

3) целью и результатом учебной дискуссии являются высокий уровень усвоения обучающимися истинного знания, преодоление заблуждений, развитие у них диалектического мышления;

4) источник истинного знания вариативен. В зависимости от конкретной проблемной ситуации это либо педагог-организатор, либо обучающиеся, либо последние выводят истинное знание при помощи педагога.

5) в групповой дискуссии не преподаватель говорит слушателям о том, что является правильным, а сами обучающиеся вырабатывают доказательства, обоснования принципов и подходов, предложенных преподавателем, максимально используя свой личный опыт.

Учебные групповые дискуссии дают наибольший эффект при изучении и проработке сложного материала и формировании нужных установок. Этот активный метод обучения обеспечивает хорошие возможности для обратной связи, подкрепления, практики, мотивации и переноса знаний и навыков из одной области в другую.

2.5 Case-study

Этот метод предполагает переход от метода накопления знаний к деятельностному, практико-ориентированному относительно реальной деятельности управленца подходу.

Цель этого метода - научить слушателей анализировать информацию, выявлять ключевые проблемы, выбирать альтернативные пути решения, оценивать их, находить оптимальный вариант и формулировать программы действий.

При анализе конкретных ситуаций особенно важно то, что здесь сочетается индивидуальная работа обучающихся с проблемной ситуацией и групповое обсуждение предложений, подготовленных каждым членом группы.

Кейс представляет собой описание компании, организации или учреждения. Работа студента над кейсом заключается в реорганизации информации, представленной в нем, посредством использования аналитических инструментов, постановки предположений и вынесения тех или иных рекомендаций/выводов.

Можно выделить три типа кейсов:

- иллюстративный кейс (или описательный). Он призван облегчить студентам понимание теоретических положений.

- открытый кейс. Данный кейс не содержит конкретных вопросов. Важной частью работы студентов является выявление проблем, стоящих перед анализируемой компанией, и определение возможных путей их решений.

- интерактивный кейс. При работе над интерактивным кейсом студенты помимо ознакомления с предоставленной им информацией имеют возможность провести непосредственное интервью с менеджерами исследуемого предприятия, посетить компанию для ознакомления с процессом производства. Благодаря этому студенты имеют возможность собрать дополнительную информацию.

Процесс создания кейса – это первую очередь необходимость определить основные проблемы и вопросы, которые будут находиться в центре внимания кейса (например, проблемы стратегического управления предприятием, финансовые проблемы, маркетинговая деятельность компании, проблемы управления персоналом и т.д.)

После определения общего направления следует этап более четкого обозначения той информации, которая должна быть включена в текст кейса.

Это также поможет составить схему неформализованного интервью преподавателя с менеджерами предприятия.

До проведения интервью рекомендуется также определиться с общей структурой кейса. Информация в кейсе может даваться в хронологической последовательности, в соответствии с планом интервью или согласно некоторой модели или схемы (например, краткая история компании, структура собственности, организационная структура управления, производственный процесс и ассортимент выпускаемой продукции и т.д.).

В сочетании с лекционными занятиями, проводимых в рамках учебных курсов, кейсы в учебном процессе могут использоваться по трем основным направлениям.

Кейс, предложенный студентам в начале лекционного курса, позволит им ознакомиться с вопросами и проблемами, которые предполагается рассмотреть на будущих лекциях.

Использование кейса в конце лекционного курса позволяет студентам понять, как можно применить изученные в ходе лекций теоретические модели и подходы для решения конкретной проблемы.

Преподаватель может на всем протяжении курса пояснять рассматриваемые в ходе лекций проблемы на примере конкретных компаний.

Итогом работы над кейсом может явиться как устное обсуждение сформулированных проблем, так и письменные отчеты студентов. Преимущество письменных ответов на вопросы кейса заключается в том, что преподавателю легче отследить логику решения студентами проблемы, умение ими использовать теоретических моделей и т.д. Часто оказывается полезным совмещение форм.

Кейсы могут быть использованы для проведения устных и письменных экзаменов. В ходе устного экзамена студенту можно предложить обсудить небольшой кейс, используя для этого теории, рассмотренные в ходе лекционного курса. Письменный экзамен продолжительностью 4-5 часов

может проводиться в форме написания ответов на поставленные в кейсе вопросы.

Необходимо отметить, что использование кейсов в ходе экзамена не способствует интеграции теории и практики в процессе обучения. Наибольший эффект от использования этого инструмента достигается, когда студенты располагают достаточным временем (например, недель) и имеют возможность обсуждать в группах сформулированные в кейсе проблемы.

Навыки составления и работы с кейсами помогут студентам и в их исследовательской работе над курсовыми и дипломными проектами.

2.6 Деловые и ролевые игры

Ряд активных методов обучения получил общее название «деловые игры». Этот метод представляет собой в комплексе ролевую игру с необходимостью принятия какого-либо решения по окончании или в ходе игры.

Ролевые игры помогают формировать такие важные ключевые квалификации руководителей, как коммуникативные способности, толерантность, умение работать в малых группах, самостоятельность мышления и т. д.

Ролевая игра - это разыгрывание участниками группы сценки с заранее распределенными ролями в интересах овладения определенной поведенческой или эмоциональной стороной жизненных ситуаций. Ролевая игра проводится в небольших группах (3-5 участников). Участники получают задание на карточках (на доске, листах бумаги и т.д.), распределяют роли, обыгрывают ситуацию и представляют (показывают) всей группе. Преподаватель может сам распределить роли с учетом характеров детей. Преимущество этого метода в том, что каждый из участников может представить себя в предложенной ситуации, ощутить те или иные состояния более реально, почувствовать последствия тех или иных действий и принять решение. Данная форма работы применяется для моделирования поведения и

эмоциональных реакций людей в тех или иных ситуациях путем конструирования игровой ситуации, в которой такое поведение предопределено заданными условиями.

От преподавателя требуется тщательная предварительная методическая подготовка при проведении ролевых игр, умение прогнозировать результаты и делать соответствующие выводы.

Большинство немецких ученых в сфере профессиональной педагогики считают, что игровые методы обучения обладают наибольшим потенциалом в обеспечении профессионального развития руководителей, позволяют совершенствовать деятельность и создавать новые модели профессиональной практики, что соответствует целям актуализации управленческого профессионализма в современных условиях.

Деловые игры характеризуются направленностью на снятие определенных практических проблем, приобретение навыков выполнения конкретных приемов деятельности.

Необходимость в играх такого типа возникает тогда, когда имеющихся способностей участников управленческой деятельности недостаточно для реализации готовых деятельностных норм, либо происходит рассогласование в деятельности в результате изменения внешних условий. Поэтому возникает потребность в развитии недостающих способностей в процессе деловой игры на особой модельной площадке.

Деловые игры проходят, как правило, в форме согласованного группового мыслительного поиска, что требует вовлечения в коммуникацию всех участников игры. По своей сути этот метод обучения является особой формой коммуникации.

2.7 Программированное обучение

Суть программированного обучения состоит в высокой степени структурированности предъявляемого материала и пошаговой оценке

степени его усвоения. При программированном обучении информация предъявляется небольшими блоками в печатном виде либо на мониторе компьютера. После работы над каждым блоком обучающийся должен выполнить задания, показывающие степень усвоения изучаемого материала. Преимущество программированного обучения состоит в том, что оно позволяет обучающемуся двигаться в собственном, удобном для него темпе. Переход к следующему блоку материала происходит только после того, как усвоен предыдущий. Вариантом программированного обучения является компьютерное обучение. Компьютер оценивает ответы обучающихся и определяет, какой материал должен быть предъявлен следующим. Отличительной особенностью компьютерного обучения является то, что обратная связь здесь может быть такой же богатой и красочной, как в современных компьютерных играх со звуковым сопровождением.

Исследования показали, что компьютерное обучение позволяет обучающимся очень быстро усваивать предлагаемый учебный материал. Хотя стоимость разработки компьютерных программ довольно высока, но их регулярное использование может быстро окупить эти затраты. Последние исследования немецких ученых свидетельствуют о том, что, хотя программированное обучение позволяет обучающимся довольно быстро усваивать учебный материал, однако его результаты не имеют решающих преимуществ перед результатами, получаемыми при использовании других активных методов обучения. В настоящее время компьютерное обучение является неотъемлемой составной частью других активных методов обучения, применяемых в практике повышения квалификации руководящих кадров в Германии. Например, разработано достаточно много компьютерных деловых игр, которые позволяют управлять образовательной организацией, проводить рекламные кампании, вести переговоры.

2.8 «Мозговая атака», «мозговой штурм» (метод «дельфи»)

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

«Мозговая атака» применяется, когда нужно выяснить информированность и/или отношение участников к определенному вопросу. Можно применять эту форму работы для получения обратной связи. Алгоритм проведения:

1. задать участникам определенную тему или вопрос для обсуждения;
2. предложить высказать свои мысли по этому поводу;
3. записывать все прозвучавшие высказывания (принимать их все без возражений). Допускаются уточнения высказываний, если они кажутся вам неясными (в любом случае записывайте идею так, как она прозвучала из уст участника);
4. когда все идеи и суждения высказаны, нужно повторить, какое было дано задание, и перечислить все, что записано вами со слов участников;
5. завершить работу, спросив участников, какие, по их мнению, выводы можно сделать из получившихся результатов и как это может быть связано с темой тренинга.

После завершения «мозговой атаки» (которая не должна занимать много времени, в среднем 4-5 минут), необходимо обсудить все варианты ответов, выбрать главные и второстепенные. «Мозговая атака» является эффективным методом при необходимости:

- обсуждения спорных вопросов;
- стимулирования неуверенных обучаемых для принятия участия в обсуждении;

- сбора большого количества идей в течение короткого периода времени;
- выяснения информированности или подготовленности аудитории

2.9 Тестирование

С помощью метода тестирования можно определить уровень информированности молодых людей или их отношение к обсуждаемой теме. Подход к формулировке вопросов тестов должен быть корректным: они должны быть составлены грамотно, четко, на понятном языке и щадить чувства учащихся. Получив тест, учащиеся должны внимательно прочитать его и отметить свой вариант ответа в соответствующей графе: «верно» – «не верно», «не знаю».

Затем, если тест не анонимный, ответы обсуждаются в парах или малых группах. Итоги анонимного тестирования подводятся преподавателем (тренером). А итоги обычного тестирования - после совместного обсуждения ответов участниками и преподавателем (тренером).

2.10 Мини-лекция

Мини-лекция является одной из эффективных форм преподнесения теоретического материала. Перед ее началом можно провести мозговой штурм или ролевою игру, связанную с предстоящей темой, что поможет актуализировать ее для участников, выяснить степень их информированности и отношение к теме. Материал излагается на доступном для участников языке. Каждому термину необходимо дать определение. Теорию лучше объяснять по принципу «от общего к частному». Перед тем, как перейти к следующему вопросу, необходимо подытожить сказанное и убедиться, что вы были правильно поняты.

Важно ссылаться на авторитетные источники и подчеркивать, что все сказанное – не придумано вами, а изучено и описано специалистами в данной области. По окончании выступления нужно обсудить все возникшие у участников вопросы, затем спросить, как можно использовать полученную информацию на практике и к каким результатам это может привести.

Мини-лекции предлагается проводить в интерактивном режиме: перед объявлением какой-либо информации тренер спрашивает, что знают об этом участники; после предоставления какого-либо утверждения тренер предлагает обсудить отношение участников к этому вопросу. Например:

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

2.11 Технология работы с портфолио

Портфолио — это коллекция студенческих работ за определенный период времени (обычно за семестр или учебный год), которая рассматривается либо с точки зрения прогресса студента, либо с точки зрения соответствия учебной программе и стандартам обучения.

В портфолио могут входить одноплановые (контрольные, тесты), либо разноплановые материалы (домашние работы, тесты, выполненные в аудитории пятиминутные работы, сочинения, лабораторные работы, видео- или аудиозаписи работы студентов, проекты и т. д.).

Что входит в портфолио?

- «график-органайзер» (схемы, рисунки, таблицы, графики, диаграммы, гистограммы);
- вопросы, возникающие у студента в процессе работы;
- заполненные студентом анкеты (об отношении к какой-либо теме и пр.);
- отчеты об интервьюировании других студентов;

- лист наблюдений (за какими-либо процессами);
- самооценка;
- письмо преподавателю связанное с содержанием портфолио;
- постановка и обоснование целей будущего обучения;
- схематическое изображение выступлений, дебатов, видео- и аудиофрагменты;
- схемы индивидуальных и групповых проектов;
- описание лабораторных экспериментов;
- образцы изобразительного творчества;
- грамоты, гранты, знаки отличий;
- публикации (статьи, тезисы).

Список литературы

1. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2 т. – М, Академия, 2006.
2. Иванов Д.А., Митрофанов К.Г., Соколова О.В. Компетентностный подход в образовании. Проблемы, понятия, инструментарий. - М, АПК и ППРО, 2008.
3. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение. - М, «Академия», 2009.
4. Панина Т.С. Современные способы активизации обучения. – М, «Академия», 2006.
5. Пузиков В.Г. Технологии введения тренинга, СПб, Речь, 2005.
6. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение. – М, «Академия», 2009.
7. Сидоренко Е.В. Технологии создания тренинга. От замысла к результату. СПб, «Речь»; ООО «Сидоренко и Ко», 2007.