

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ХАБАРОВСКОГО КРАЯ  
КРАЕВОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ХАБАРОВСКИЙ ТЕХНИКУМ ТЕХНОСФЕРНОЙ БЕЗОПАСНОСТИ И  
ПРОМЫШЛЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ»  
(КГБ ПОУ ХТТБПТ)

СОГЛАСОВАНО  
Методическим советом № 9  
от «15» июня 2024г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор  
\_\_\_\_\_/О.Б. Богданова/  
«03» июля 2024г.



РАССМОТРЕНО  
на заседании  
Педагогического Совета № 8  
от «28» июня 2024г.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ  
ПО ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ  
АКТИВНЫХ И ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМ,  
МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ

Хабаровск, 2024 г.

## **СОДЕРЖАНИЕ**

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ	3
2. ОСНОВНЫЕ АКТИВНЫЕ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ	10
3. ДРУГИЕ АКТИВНЫЕ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ	42
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	45
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ	46

## 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Одно из требований к условиям реализации профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО является широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий с целью формирования и развития общих и профессиональных компетенций обучающихся.

Учебные занятия, проводимые в активных и интерактивных формах, определяется главной целью профессиональной образовательной программы, особенностью контингента обучающихся и содержанием конкретных дисциплин. В учебном процессе они должны составлять большую часть.

Внедрение интерактивных форм обучения - одно из важнейших направлений совершенствования подготовки студентов.

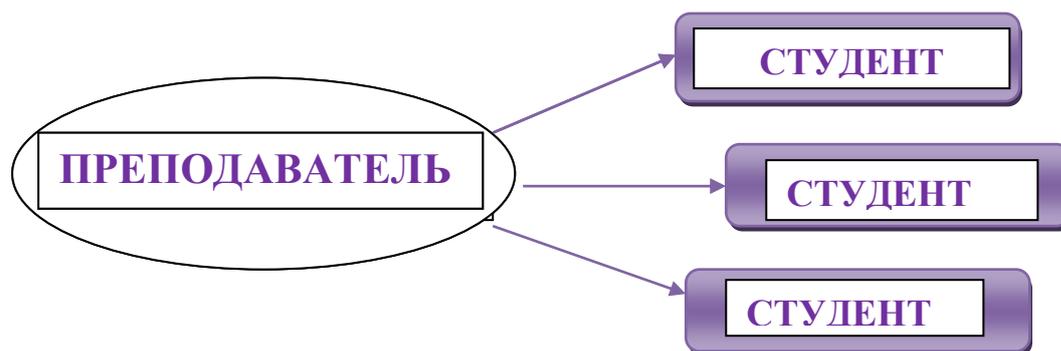
В процессе обучения необходимо обращать внимание в первую очередь на те методы, при которых студенты идентифицируют себя с учебным материалом, включаются в изучаемую ситуацию, побуждаются к активным действиям, переживают состояние успеха и соответственно мотивируют свое поведение. Всем этим требованиям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

Учебный процесс, опирающийся на использование интерактивных методов обучения, организуется с учетом включенности в процесс познания всех студентов группы без исключения. Совместная деятельность означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, в ходе работы идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Организуются индивидуальная, парная и групповая работа, используется проектная работа, ролевые игры, осуществляется работа с документами и различными источниками информации. Интерактивные методы основаны на принципах взаимодействия, активности обучаемых, опоре на групповой опыт, обязательной обратной связи. Создается положительная среда образовательного общения, которая характеризуется открытостью, взаимодействием участников, равенством их аргументов, накоплением совместного знания, возможностью взаимной оценки и контроля.

В ходе интерактивных методов обучения активность преподавателя уступает место активности студентов, задачей преподавателя становится создание условий для их инициативы. Преподаватель отказывается от роли своеобразного фильтра, пропускающего через себя учебную информацию, и выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации.

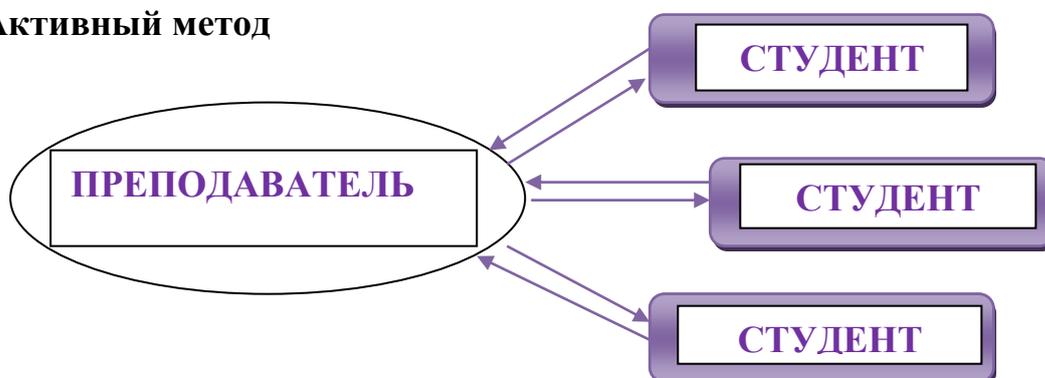
В образовании сложились, утвердились и получили широкое распространение в общем три формы взаимодействия преподавателя и студентов: пассивные, активные, интерактивные.

## Пассивный метод



*Пассивный метод* - это форма взаимодействия преподавателя и студента, в которой преподаватель является основным действующим лицом и управляющим ходом занятия, а студенты выступают в роли пассивных слушателей, подчиненных директивам преподавателя. Связь преподавателя со студентами на пассивных занятиях осуществляется посредством опросов, самостоятельных, контрольных работ, тестов и т. д. Если рассматривать это с позиции «портрета выпускника СПО» и эффективности усвоения студентами учебного материала, пассивный метод мало эффективен, но, несмотря на это, он имеет и некоторые плюсы. Это относительно легкая подготовка к занятию со стороны преподавателя и возможность преподнести сравнительно большее количество учебного материала в ограниченных временных рамках занятия.

## Активный метод



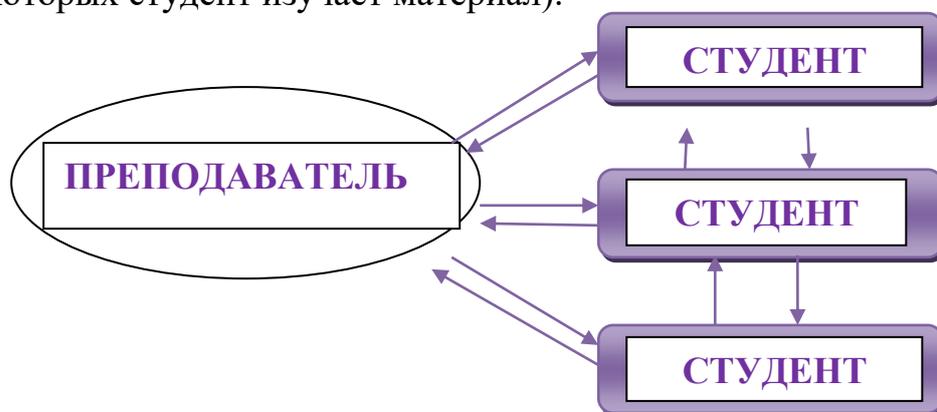
*Активный метод* - это форма взаимодействия студентов и преподавателя, при которой они взаимодействуют друг с другом в ходе занятия и студенты здесь не пассивные слушатели, а активные участники, студенты и преподаватель находятся на равных правах. Если пассивные методы предполагали авторитарный стиль взаимодействия, то активные больше предполагают демократический стиль. Чаще всего, используя эту форму организации учебного занятия, преподаватель создаёт ситуацию, когда каждый студент лично принимает активное участие в проведении занятия, но студенты между собой не взаимодействуют.

Многие педагоги между активными и интерактивными методами ставят знак равенства, однако, несмотря на общность, они имеют различия.

Интерактивные методы можно рассматривать как наиболее современную форму активных методов.

### **Интерактивный метод**

*Интерактивный метод* - означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо. Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие студентов не только с преподавателем, но и друг с другом и на доминирование активности студентов в процессе обучения. Место преподавателя на интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности студентов на достижение целей занятия. Преподаватель также разрабатывает план занятия (обычно, это интерактивные упражнения и задания, в ходе выполнения которых студент изучает материал).



Интерактивное обучение — это специальная форма организации познавательной деятельности. Она подразумевает вполне конкретные и прогнозируемые цели. *Цель* состоит в создании комфортных условий обучения, при которых студент чувствует свою успешность, значимость и свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения. Другими словами, интерактивное обучение - это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие между студентом и преподавателем, между самими студентами.

Задачами интерактивных форм обучения являются:

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

При использовании интерактивных форм роль преподавателя резко меняется, перестаёт быть центральной, он лишь регулирует процесс и занимается его общей организацией, готовит заранее необходимые задания и формулирует вопросы или темы для обсуждения в группах, даёт консультации, контролирует время (тайм менеджмент) и порядок выполнения намеченного совместного и личного плана. Участники обращаются к социальному опыту - собственному и других людей, при этом им приходится вступать в коммуникацию друг с другом, совместно решать поставленные задачи, преодолевать конфликты, находить общие точки соприкосновения, идти на компромиссы.

Для решения образовательных, развивающих и воспитательных задач преподавателем могут быть использованы следующие интерактивные формы:

- круглый стол (дискуссия, дебаты);
- мозговой штурм (брейншторм, мозговая атака);
- деловые и ролевые игры;
- case-study (анализ конкретных ситуаций, ситуационный анализ);
- мастер-класс.

В данных методических рекомендациях предложены к рассмотрению ведущие интерактивные формы обучения, которые можно использовать в процессе обучения студентов. Кроме того, преподаватель может применять не только ныне существующие интерактивные формы, а также разработать новые в зависимости от цели занятия, т.е. активно участвовать в процессе совершенствования учебного процесса.

Следует обратить внимание на то, что в ходе подготовки занятия на основе интерактивных форм обучения перед преподавателем стоит вопрос не только в выборе наиболее эффективной и подходящей формы обучения для изучения конкретной темы, а открывается возможность сочетать несколько методов обучения для решения проблемы, что, несомненно, способствует развитию личностных качеств студента и формированию компетентностей. Представляется целесообразным рассмотреть необходимость использования разных интерактивных форм обучения для решения поставленной задачи.

Принципы работы на интерактивном занятии:

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

## **Алгоритм проведения интерактивного занятия:**

### **1. Подготовка занятия**

Преподаватель, в соответствии с темой учебного занятия, производит подбор проблемной ситуации; определяет понятийный аппарат, выбирает конкретные формы интерактивного занятия, которые могут быть эффективны для работы с данной темой в данной группе.

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

#### **1) Участники занятия, выбор темы:**

- возраст участников, их интересы, будущая специальность (профессия);
- временные рамки проведения занятия;
- проводились ли занятия по этой теме в студенческой группе ранее;
- заинтересованность группы в данном занятии.

#### **2) Перечень необходимых условий:**

- должна быть четко определена цель занятия;
- подготовлены раздаточные материалы;
- обеспечено техническое оборудование;
- обозначены участники;
- определены основные вопросы, их последовательность;
- подобраны практические примеры из жизни.

#### **3) Что должно быть при подготовке каждого занятия:**

- уточнение проблем, которые предстоит решить;
- обозначение перспективы реализации полученных знаний;
- чем группа будет заниматься на занятии;

#### **4) Раздаточные материалы:**

- программа занятия;
- раздаточные материалы должны быть адаптированы к студентам;
- материал должен быть структурирован;
- использование графиков, иллюстраций, схем, символов, опорных конспектов.

### **2. Вступление:**

Сообщение темы и цели занятия.

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

- педагог информирует участников о рамочных условиях, правилах работы в группе, дает четкие инструкции о том, в каких пределах участники могут действовать на занятии;

- при необходимости нужно представить участников (в случае, если занятие межгрупповое, междисциплинарное);

- добиться однозначного семантического понимания терминов, понятий и т.п. Для этого с помощью вопросов и ответов следует уточнить понятийный аппарат, рабочие определения изучаемой темы. Систематическое уточнение понятийного аппарата сформирует у студентов установку,

привычку оперировать только хорошо понятными терминами, не употреблять малопонятные слова, систематически пользоваться справочной литературой.

Примерные правила работы в группе:

- быть активным;
- уважать мнение участников;
- быть доброжелательным;
- быть пунктуальным, ответственным;
- быть открытым для взаимодействия;
- быть заинтересованным;
- стремиться найти истину;
- придерживаться регламента;
- уважать правила работы в группе.

### 3. Основная часть:

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

#### 3.1. Выяснение позиций участников.

3.2. Сегментация аудитории и организация коммуникации между сегментами (означает формирование целевых групп по общности позиций каждой из групп). Производится объединение сходных мнений разных участников вокруг некоторой позиции, формирование единых направлений разрабатываемых вопросов в рамках темы занятия и создается из аудитории набор групп с разными позициями. Затем - организация коммуникации между сегментами. Этот шаг является особенно эффективным, если занятие проводится с достаточно большой аудиторией: в этом случае сегментирование представляет собой инструмент повышения интенсивности и эффективности коммуникации.

3.3. Интерактивное позиционирование включает четыре этапа интерактивного позиционирования:

- 1) выяснение набора позиций аудитории,
- 2) осмысление общего для этих позиций содержания,
- 3) переосмысление этого содержания и наполнение его новым смыслом,
- 4) формирование нового набора позиций на основании нового смысла.

### 4. Выводы (рефлексия)

Рефлексия начинается с концентрации участников на эмоциональном аспекте, чувствах, которые испытывали участники в процессе занятия. Второй этап рефлексивного анализа занятия - оценочный (отношение участников к содержательному аспекту использованных методик, актуальности выбранной темы и др.). Рефлексия заканчивается общими выводами, которые делает педагог.

Примерный перечень вопросов для проведения рефлексии:

- что произвело на вас наибольшее впечатление;
- что вам помогало в процессе занятия для выполнения задания, а что мешало;
- есть ли что-либо, что удивило вас в процессе занятия;
- чем вы руководствовались в процессе принятия решения;

- учитывалось ли при совершении собственных действий мнение участников группы;

- как вы оцениваете свои действия и действия группы;

- если бы вы играли в эту игру еще раз, чтобы вы изменили в модели своего поведения?

Интерактивное обучение позволяет решать одновременно несколько задач, главной из которых является развитие коммуникативных умений и навыков. Такое обучение помогает установлению эмоциональных контактов между обучающимися, обеспечивает решение воспитательных и развивающих задач, поскольку приучает работать в команде, прислушиваться к мнению своих товарищей, обеспечивает высокую мотивацию, прочность знаний, творчество и фантазию, коммуникабельность, активную жизненную позицию, ценность индивидуальности, свободу самовыражения, акцент на деятельность, взаимоуважение и саморазвитие. Использование интерактивных форм в процессе обучения, как показывает практика, снимает нервную нагрузку обучающихся, дает возможность менять формы их деятельности, переключать внимание на главные вопросы темы занятий.

## 2. ОСНОВНЫЕ АКТИВНЫЕ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ

### 2.1. Методы и методические приемы подготовки лекций в активной и интерактивной форме

История лекционного преподавания связана с культурой Средневековья, с историей европейских университетов. Особенностью этой культуры был культ слова, культ книги. Именно книга стала основным дидактическим средством в преподавании. Её представлял преподаватель как воплощение авторитета. Почему это было важно тогда? Существенной ментальной характеристикой средневекового человека являлись неуверенность и потребность в самоуспокоении. Именно поэтому «хотелось опереться на прошлое, на опыт предшественников», поскольку «поведение древних должно было обосновывать поведение нынешних». Эта связь прошлого и настоящего передавалась духовными авторитетами, способными истолковывать слово. «Назвать вещь уже значило её объяснить». Основой средневековой дидактики стало истолкование текста. Наглядный образ этого - преподаватель с текстом и школяры с книгами. Это типичная картина педагогического процесса того времени – он проходил в форме прямого ученичества. Книга, текст, слово – основа *lectio*, что в переводе и означает чтение. Когда задумываешься над этимологией этого понятия, возникает странное чувство от словосочетания читать лекцию. Не так ли? Но мы их читаем, диктуем, записываем, соотносим ответ студента с тем, что читали. До сих пор. Развитие лекции как способа преподавания, изучение истории этого способа приводит к выводам о постепенной модификации лекции, о её преобразовании. Постепенно в самой лекции появилось некое начало, разрушающее её предназначение. Возникла потребность подтвердить истинность веры, истинность текста аргументами разума. Поэтому лекция стала дополняться диспутами. Но диспут — это уже сомнение, разногласие, противоречие. Постепенно лекция стала обретать новые черты.

Традиционная лекция, в процессе которой преподаватель преподносит теоретические знания студентам в устной форме по своему конспекту, не отвечает современным требованиям организации учебного процесса – системно-деятельностный подход в обучении и в настоящее время редко используется.

Доказано, что внимание студентов начинает ослабевать через 15 минут, а через 45 минут после начала лекции они почти полностью утрачивают внимание (особенно при монотонной подаче материала преподавателем). Кроме того, проведение лекции в традиционной форме не даёт возможности индивидуального подхода к студенту, обратной связи с аудиторией, снижает познавательную активность студентов.

Наконец, в век компьютеризации и Интернета студенты в принципе утрачивают интерес к лекциям, проводимым лишь в устной форме (хотя, безусловно, многое зависит от личности и квалификации преподавателя).

В настоящее время наиболее эффективной формой лекционного обучения становится использование интерактивных видов деятельности

студентов. Задача применения интерактивных методов обучения - организация образовательного процесса в форме многосторонней практико-ориентированной коммуникации.

Интерактивная коммуникация не исключает, а дополняет процесс подачи материала преподавателем (в устной форме и с помощью вспомогательного оборудования). Интерактивные методики проведения лекции должны не заменять лекционный материал, а способствовать его лучшему усвоению. Интерактивная лекция сочетает в себе методы традиционной лекции и тренинговой игры. Продолжительность одной лекции - не менее полутора астрономических часов - вполне позволяет обратиться к студентам с вопросами по существу материала и/или с предложением привести собственные краткие примеры, провести небольшую дискуссию по видеоролику и т.п.

Таким образом, преимущество интерактивной лекции в том, что она сочетает в себе информативность и направленную деятельность студентов, повышает их интерес, концентрирует внимание, закрепляет в памяти полученную информацию. Интерактивные упражнения можно проводить несколько раз в течение одной лекции. Например, преподаватель, задав вопрос по теме лекции, предлагает студентам при ответе привести 1-2 кратких примера для доказательства своей точки зрения. При этом можно как спросить первого поднявшего руку студента, так и предложить всей аудитории подумать над ответом, обсудить свои мысли с соседями и дать ответ от «своей» группы.

Такой подход даст возможность всем студентам принять участие в обсуждении предложенного вопроса, принимать совместные решения по предложенной проблеме. Перечисленные виды деятельности не только активно вовлекают студентов в учебный процесс, но также способствуют развитию логического и критического мышления, умения работать в группе.

В свою очередь, преподаватель имеет возможность оперативно получить ответную реакцию студентов, оценить, насколько хорошо они усвоили преподнесенный учебный материал. Если выясняется, что материал усвоен недостаточно, преподаватель имеет возможность повторить основные моменты: в более медленном темпе и/или с использованием других примеров, более доступных аргументов. В конце или в процессе лекции можно провести опрос-проверку для выяснения уровня усвоения студентами нового материала.

Для этого, например, студентам раздаются карточки с готовыми разными ответами на поставленный вопрос (вопросы), либо карточки разного цвета - для разных ответов. Вопросы ставятся, например, по 1-3 ключевым моментам лекции. Выслушав вопрос, студенты должны быстро, не совещаясь, поднять карточки. Преподаватель визуально может определить, насколько усвоены ключевые моменты.

Существуют различные виды интерактивных лекций:

- лекция-презентация (лекция-визуализация),
- лекция-конференция,
- лекция - пресс-конференция,

- бинарная лекция (лекция вдвоём),
- проблемная лекция,
- лекция-консультация,
- лекция с разбором конкретных ситуаций,
- лекция с заранее запланированными ошибками и др.

К основным методическим приёмам, используемым при проведении интерактивных лекций, относятся следующие:

- постановка перед студентами вопросов, включение в лекцию элементов беседы преподаватель-студенты;
- предложение сформулировать какое-либо положение, способ решения дела/разрешения конфликта;
- разбивка аудитории на микрогруппы для краткого обсуждения вопроса/проблемы и формулирования общего вывода/ответа;
- использование раздаточных материалов в печатной/электронной форме и др.

Рекомендуется выделять для визуализации, для вопросов к студентам и для обсуждения наиболее актуальные и проблемные аспекты темы. Гораздо эффективнее заинтересовать студентов проблематикой лекции для стимулирования самостоятельного изучения ими нормативных правовых актов и специальной литературы.

Первая лекция по учебной дисциплине, как правило, проводится без предварительной подготовки/информирования студентов. Далее желательно проводить предварительное информирование и подготовку студентов к последующим лекциям. Т.е. в конце каждой лекции студентам предоставляется информация о теме следующей лекции и её виде (т.е. будет ли это лекция консультация или бинарная лекция и т.п.); даётся небольшой перечень литературы и/или нормативных правовых актов, с которыми необходимо ознакомиться перед лекцией; при необходимости - предлагается подготовить примеры по теме лекции или вопросы к преподавателю.

### **Краткое описание нескольких форм проведения лекций, которые уже становятся традиционными.**

#### **Лекция-презентация с последующим обсуждением.**

Интерактивный метод - устная презентация с использованием различных вспомогательных средств (слайды, компьютер, проектор, аудио-видео-техника, интерактивная доска, постеры и пр.) с последующей дискуссией по основным или проблемным вопросам темы.

Этот вид лекций называют также **лекцией-визуализацией**, иногда лекцией визуализацией называют лишь лекцию с просмотром и обсуждением видеоматериалов. Часто этот вид интерактивных лекций является основным и дополняется методическими приёмами других лекций: например, разбором конкретных ситуаций, беседой преподаватель-студент и пр. В подготовке к лекции-презентации важнейшую роль играет подбор наглядных материалов,

выделение основных аспектов темы для формирования слайдов, формулирование вопросов для дискуссии. Однако лекция не должна превращаться в слайд- или видео-шоу: использование презентации является лишь дополнением, иллюстрацией излагаемого лектором материала. В конце лекции преподаватель самостоятельно, либо (если позволяет время и количество присутствующих) совместно со студентами подводит итоги обсуждения, подводя аудиторию к логическим выводам.

#### **Лекция-визуализация с просмотром и обсуждением видеофильмов.**

Такая лекция может полностью состоять из просмотра видеофильма с последующим обсуждением. В этом случае в начале лекции перед просмотром фильма перед студентами ставятся вопросы, которые будут обсуждаться после просмотра фильма. Фильм следует выбирать очень тщательно, чтобы он не только непосредственно иллюстрировал тему лекции, но и был направлен на решение воспитательных задач. Короткие видео-клипы могут быть включены и в лекцию-презентацию. В этом случае они должны либо носить чисто иллюстративный характер, либо ставить не более одного-двух несложных вопроса, ответы на которые студентам предлагается дать непосредственно после показа клипа или в конце лекции.

#### **Лекция-консультация.**

Готовится и проводится по аналогии с лекцией-презентацией (лекцией-дискуссией). В первой половине лекции преподаватель излагает основную учебную информацию по теме. Затем преподаватель отвечает на вопросы студентов (как бы даёт консультацию), связанные с конкретными ситуациями (казусами), имеющими отношение к теме лекции.

Поскольку тема и вид лекции были объявлены студентам заранее (как указано выше, в конце предыдущей лекции), желательно, чтобы студенты подготовили свои вопросы-казусы) заранее. Рекомендуется перед тем, как на вопросы ответит преподаватель, выяснить, не желает ли кто-либо из студентов ответить на вопрос. В этом случае задавший вопрос, при необходимости, дополняет ответившего студента либо указывает на ошибки в ответе. Преподаватель подводит итог «консультации», при необходимости также дополняя или корректируя ответ.

#### **Лекция - пресс-конференция.**

В отличие от лекции-консультации преподаватель в начале лекции, назвав тему, просит студентов оперативно сформулировать и задать ему наиболее интересующие вопросы в письменной форме (предлагается выделять на это 2-3 минуты, максимум 5 минут). Затем преподаватель в течение 3-5 минут сортирует поступившие вопросы по содержанию и проводит лекцию. Лектор излагает материал по теме, не отвечая на каждый конкретный вопрос, а по заготовленному сценарию (т.е. связно излагая материал по теме), формулируя ответы на соответствующую группу вопросов по ходу лекции.

Проведение лекций этого вида требует большой «гибкости» преподавателя. В случае поступления большого количества вопросов, либо наличия сложных вопросов, требующих дополнительного изучения, лектор может ответить на какие-то вопросы в начале/конце следующей лекции

(соответственно, проинформировав об этом студентов). Также можно предложить студентам подобрать и изучить дополнительные материалы и ответить на вопрос самостоятельно в начале или конце одной из последующих лекций.

### **Проблемная лекция, лекция-диалог.**

В отличие от обычной лекции, которая, в основном, носит информационный характер (т.е. студентам преподносится известный материал, «устоявшееся знание», подлежащее запоминанию), на проблемной лекции студентам даётся новое, неизвестное им знание, спорный материал. Преподаватель как бы создаёт проблемную ситуацию (т.н. «интеллектуальное затруднение»), чем запускает логическое, творческое мышление студентов, нацеленное на решение проблемы.

В начале лекции лектор описывает проблемную ситуацию (коллизия правовых норм, законопроект, существенно изменяющий действующее законодательство и т.п.); конкретизирует правовую проблему (проблемы), требующую решения. Затем студенты формулируют, выдвигают и обсуждают гипотезы о путях и способах решения проблемы, подбирают аргументы и факты для их подтверждения, формулируют выводы. В процессе лекции могут быть использованы такой методический приём как «мозговой штурм», «мозговая атака», при которых принимается любая из гипотез. Важно не давать оценку высказываемым точкам зрения сразу, а принимать все гипотезы и записывать мнение каждого на доске или компьютере с трансляцией на экран. Обсуждение и доказательство гипотез проводится после того, как все они будут выдвинуты. Во время мозгового штурма участники свободно обмениваются идеями таким образом, что каждый может развивать не только свои, но и чужие идеи.

Такие лекции близки к интерактивным семинарским занятиям для небольшой аудитории. При большом количестве студентов их целесообразно делить на группы для совместного обсуждения и формулирования совместных решений.

### **Лекция с разбором конкретных ситуаций.**

В отличие от вышеописанной лекции-дискуссии преподаватель выносит на обсуждение конкретный казус («кейс», дело). Студенты анализируют его и ищут пути решения всей аудиторией либо (при большом количестве студентов) - разделённые на группы. Лектор направляет процесс обсуждения, задавая вопросы, подавая реплики, для подведения студентов к правильному коллективному решению.

Этот вид лекции также близок к семинарским занятиям. Процесс подготовки такой лекции аналогичен подготовке лекции-презентации, при её проведении могут использоваться методические приёмы проблемной лекции (лекции-дискуссии). При подготовке к лекции необходимо не только тщательно подобрать казус (казусы) для рассмотрения, но и подготовить дополнительные и наводящие вопросы, вопросы-провокации. Этот вид лекции хорошо проводить на «сдвоенных парах», когда одной теме или близким темам посвящены две лекции подряд.

### **Бинарная лекция (лекция вдвоём).**

Лекция проводится в форме диалога двух преподавателей: теоретика и практика, представителей двух разных научных школ, преподавателя и магистранта. Суть лекции в том, что лекторы излагают различные точки зрения на проблему (проблемы) в соответствии с темой лекции либо (в паре теоретик-практик) взаимодополняют друг друга. При использовании вспомогательных средств желательно, чтобы различные позиции по одному из аспектов проблемы высказывались последовательно одна за другой и визуально демонстрировались так же либо одновременно: показом двух постеров, разделением слайда пополам или последовательной демонстрацией слайдов один за другим т.п. После выступления обоих лекторов студентов приглашают к дискуссии, попросив обосновать, с какой из точек зрения они согласны, либо высказать свою собственную точку зрения по проблемным вопросам.

### **Лекция с запланированными ошибками (лекция-провокация).**

Этот вид лекции целесообразно проводить в форме лекции-презентации. Перед проведением такой лекции необходимо обязательно проинформировать об этом студентов, кратко разъяснив им суть «провокации» как в конце предыдущей лекции, так и в начале данной лекции.

Также в конце предыдущей лекции преподавателю надо указать, на какие источники студенты должны обратить внимание в первую очередь, чтобы «выловить» ошибки в лекции. Кроме того, желательно, чтобы в процессе лекции информация о её «провокационности» постоянно находилась перед глазами студентов (на экране, доске, постере).

Не секрет, что студенты имеют обыкновение делать фото презентаций лектора, и некоторые из них (например, опоздавшие, ушедшие раньше времени) могут принять подаваемую информацию «за чистую монету» и неверно её интерпретировать, к примеру, при подготовке к семинарским занятиям).

При подготовке к лекции преподаватель закладывает в её содержание некоторое количество ошибок содержательного, методического или поведенческого характера. Список ошибок имеется у преподавателя и указывается на последнем слайде презентации.

Студентам ставится задача: по ходу лекции отмечать имеющиеся в ней ошибки. Рекомендуется осуществлять «разбор ошибок» в конце лекции, отведя на это 10-15 минут.

В ходе этой дискуссии даются правильные ответы, в первую очередь, самими студентами, студентами совместно с преподавателем либо только преподавателем, в случае если у студентов будут затруднения с ответом. (Последнее, к сожалению, будет указывать на недостаточную подготовку студентов к лекции, либо недостаточное информирование их о предстоящей лекции со стороны преподавателя, либо нечёткую постановку преподавателем перед ними задачи по выявлению запланированных ошибок).

### **Лекция-конференция.**

Готовится и проводится по аналогии с лекцией - презентацией (лекцией-дискуссией). Отличие состоит в том, что преподаватель готовит и представляет короткую лекцию-презентацию по основополагающим вопросам темы, а ещё несколько небольших презентаций по отдельным аспектам темы готовятся и представляются магистрантами либо наиболее активными студентами.

### **Лекция-беседа.**

Может быть проведена преподавателем при небольшом количестве присутствующих студентов и может строиться как в форме лекции-презентации с последующей дискуссией, так и с проведением дискуссии по ходу лекции по отдельным аспектам темы (после демонстрации одного или нескольких слайдов).

## **2.2 Круглый стол, дискуссия, дебаты**

**Круглый стол** – это метод активного обучения, одна из организационных форм познавательной деятельности учащихся, позволяющая закрепить полученные ранее знания, восполнить недостающую информацию, сформировать умения решать проблемы, укрепить позиции, научить культуре ведения дискуссии. Характерной чертой «круглого стола» является сочетание тематической дискуссии с групповой консультацией.

Основной целью проведения «круглого стола» является выработка у обучающихся умений излагать мысли, аргументировать свои соображения, обосновывать предлагаемые решения и отстаивать свои убеждения. При этом происходит закрепление информации, а также выявление проблем и вопросов для обсуждения.

Важными задачами при организации «круглого стола» являются:

- обсуждение в ходе дискуссии одной-двух проблемных, острых ситуаций по данной теме;
- иллюстрация мнений, положений с использованием различных наглядных материалов (схемы, диаграммы, графики, аудио-, видеозаписи, фото-, кинодокументы);
- тщательная подготовка основных выступающих (не ограничиваться докладами, обзорами, а высказывать свое мнение, доказательства, аргументы).

При проведении «круглого стола» необходимо учитывать некоторые особенности:

а) нужно, чтобы он был действительно круглым, т.е. процесс коммуникации, общения, происходил «глаза в глаза». Принцип «круглого стола» (не случайно он принят на переговорах), т.е. расположение участников лицом друг к другу, а не в затылок, как на обычном занятии, в целом приводит к возрастанию активности, увеличению числа высказываний, возможности личного включения каждого обучающегося в обсуждение, повышает мотивацию обучающихся, включает невербальные средства общения, такие как мимика, жесты, эмоциональные проявления.

б) преподаватель также располагался в общем кругу, как равноправный член группы, что создает менее формальную обстановку по сравнению с общепринятой, где он сидит отдельно от студентов они обращены к нему лицом. В классическом варианте участники адресуют свои высказывания преимущественно ему, а не друг другу. А если преподаватель сидит среди студентов, обращения членов группы друг к другу становятся более частыми и менее скованными, это также способствует формированию благоприятной психологической обстановки для дискуссии и развития взаимопонимания между преподавателем и студентами.

«Круглый стол» целесообразно организовать следующим образом:

1) преподавателем формулируются (рекомендуется привлекать и самих студентов) вопросы, обсуждение которых позволит всесторонне рассмотреть проблему;

2) вопросы распределяются по подгруппам и раздаются участникам для целенаправленной подготовки;

3) для освещения специфических вопросов могут быть приглашены специалисты (инженер, бухгалтер, экономист и т.д.);

4) в ходе занятия вопросы раскрываются в определенной последовательности.

Выступления специально подготовленных студентов обсуждаются и дополняются. Задаются вопросы, студенты высказывают свои мнения, спорят, обосновывают свою точку зрения.

Основную часть «круглого стола» по любой тематике составляют дискуссия и дебаты.

**Дискуссия** (от лат. *discussio* – исследование, рассмотрение) – это всестороннее обсуждение спорного вопроса в публичном собрании, в частной беседе, споре. Другими словами, дискуссия заключается в коллективном обсуждении какого-либо вопроса, проблемы или сопоставлении информации, идей, мнений, предложений. Цели проведения дискуссии могут быть очень разнообразными: обучение, тренинг, диагностика, преобразование, изменение установок, стимулирование творчества и др.

1. Подготовка занятия. При организации дискуссии в учебном процессе обычно ставятся сразу несколько учебных целей, как чисто познавательных, так и коммуникативных. При этом цели дискуссии, конечно, тесно связаны с ее темой. Если тема обширна, содержит большой объем информации, в результате дискуссии могут быть достигнуты только такие цели, как сбор и упорядочение информации, поиск альтернатив, их теоретическая интерпретация и методологическое обоснование. Если тема дискуссии узкая, то дискуссия может закончиться принятием решения.

Во время дискуссии студенты могут либо дополнять друг друга, либо противостоять один другому. В первом случае проявляются черты диалога, а во втором – дискуссия приобретает характер спора. Как правило, в дискуссии присутствуют оба эти элемента, поэтому неправильно сводить понятие дискуссии только к спору. И взаимоисключающий спор, и взаимодополняющий, взаиморазвивающий диалог играют большую роль, так

как первостепенное значение имеет факт сопоставления различных мнений по одному вопросу.

Для того чтобы организовать дискуссию и обмен информацией в полном смысле этого слова, чтобы «круглый стол» не превратился в мини-лекцию, монолог преподавателя, занятие необходимо тщательно подготовить. Для этого организатор «круглого стола» должен:

- заранее подготовить вопросы, которые можно было бы ставить на обсуждение по выводу дискуссии, чтобы не дать ей погаснуть;
- не допускать ухода за рамки обсуждаемой проблемы;
- обеспечить широкое вовлечение в разговор как можно большего количества студентов, а лучше — всех;
- не оставлять без внимания ни одного неверного суждения, но не давать сразу же правильный ответ; к этому следует подключать учащихся, своевременно организуя их критическую оценку;
- не торопиться самому отвечать на вопросы, касающиеся материала «круглого стола»: такие вопросы следует переадресовывать аудитории;
- следить за тем, чтобы объектом критики являлось мнение, а не участник, выразивший его.
- сравнивать разные точки зрения, вовлекая учащихся в коллективный анализ и обсуждение, помнить слова К.Д. Ушинского о том, что в основе познания всегда лежит сравнение.

В проведении **дискуссии** используются различные организационные методики.

*Методика «вопрос - ответ».* Данная методика - это разновидность простого собеседования; отличие состоит в том, что применяется определённая форма постановки вопросов для собеседования с участниками дискуссии-диалога.

*Процедура «Обсуждение вполголоса».* Данная методика предполагает проведение закрытой дискуссии в микрогруппах, чаще всего в парах, после чего проводится общая дискуссия, в ходе которой мнение своей микрогруппы докладывает ее лидер и это мнение обсуждается всеми участниками.

*Методика клиники.* При использовании «методики клиники» каждый из участников разрабатывает свой вариант решения, предварительно представив на открытое обсуждение свой «диагноз» поставленной проблемной ситуации, затем это решение оценивается как руководителем, так и специально выделенной для этой цели группой экспертов по балльной шкале либо по заранее принятой системе «принимается - не принимается».

*Методика «лабиринта».* Этот вид дискуссии иначе называют методом последовательного обсуждения, он представляет собой своеобразную шаговую процедуру, в которой каждый последующий шаг делается другим участником. Обсуждению здесь подлежат все решения, даже неверные (тупиковые).

*Методика эстафеты.* Каждый заканчивающий выступление участник может передать слово тому, кому считает нужным.

*Свободно плавающая дискуссия.* Сущность данного вида дискуссии состоит в том, что группа к результату не приходит, но активность продолжается за рамками занятия. Такая процедура групповой работы характеризуется высоким качеством запоминания незавершенных действий, поэтому участники продолжают «домысливать» наедине идеи, которые оказались незавершенными или реализуют свои мысли в проектах.

Эффективность проведения дискуссии зависит от таких факторов, как:

- подготовка (информированность и компетентность) студента по предложенной проблеме;
- семантическое однообразие (все термины, дефиниции, понятия и т.д. должны быть одинаково поняты всеми учащимися);
- корректность поведения участников;
- умение преподавателя проводить дискуссию.

Правильная организация «круглого стола» в форме дискуссии проходит три стадии развития: ориентация, оценка и консолидация.

2. Вступление. На первой стадии студенты адаптируются к проблеме и/или друг к другу, т.е. в это время вырабатывается определенная установка на решение поставленной проблемы. При этом перед преподавателем (организатором дискуссии) ставятся следующие задачи:

- сформулировать проблему и цели дискуссии (для этого надо объяснить, что обсуждается, что должно дать обсуждение).

- провести знакомство участников (если группа в таком составе собирается впервые). Для этого можно попросить представиться каждого студента или использовать метод «интервьюирования», который заключается в том, что участники разбиваются на пары и представляют друг друга после короткой ознакомительной (не более 5 минут), направленной беседы.

- создать необходимую мотивацию, т.е. изложить проблему, показать ее значимость, выявить в ней нерешенные и противоречивые вопросы, определить ожидаемый результат (решение).

- установить регламент дискуссии, а точнее, регламент выступлений.

- сформулировать правила ведения дискуссии, основное из которых — *выступить должен каждый*. Кроме того, необходимо: внимательно выслушивать выступающего, не перебивать, аргументировано подтверждать свою позицию, не повторяться, не допускать личной конфронтации, сохранять беспристрастность, не оценивать выступающих, не выслушивать до конца и не поняв позицию.

- создать доброжелательную атмосферу, а также положительный эмоциональный фон. Здесь преподавателю могут помочь персонифицированные обращения к студентам, динамичное ведение беседы, использование мимики и жестов, и, конечно, улыбки. Следует помнить, что основой любого активного метода обучения является *бесконфликтность!*

- добиться однозначного семантического понимания терминов, понятий и т.п. Для этого с помощью вопросов и ответов следует уточнить понятийный аппарат, рабочие определения изучаемой темы.

Систематическое уточнение понятийного аппарата сформирует у студентов установку, привычку оперировать только хорошо понятными терминами, не употреблять малопонятные слова, систематически пользоваться справочной литературой.

3. Основная часть. Вторая стадия – стадия оценки - обычно предполагает ситуацию сопоставления, конфронтации и даже конфликта идей, которая в случае, неумелого руководства дискуссией, может перерасти в конфликт личностей. На этой стадии перед преподавателем (организатором «круглого стола») ставятся следующие задачи:

- начать обмен мнениями, что предполагает предоставление слова конкретным участникам (преподавателю не рекомендуется брать слово первым);

- собрать максимум мнений, идей, предложений ( для этого необходимо активизировать каждого студента; выступая со своим мнением, каждый может сразу внести свои предложения, а может сначала просто выступить, а позже сформулировать свои предложения);

- не уходить от темы, что требует некоторой твердости организатора, а иногда даже авторитарности (следует тактично останавливать отклоняющихся, направляя их в заданное «русло»);

- поддерживать высокий уровень активности всех участников (не допускать чрезмерной активности одних за счет других, соблюдать регламент, останавливать затянувшиеся монологи, подключать к разговору всех присутствующих);

- оперативно проводить анализ высказанных идей, мнений, позиций, предложений перед тем, как переходить к следующему витку дискуссии (такой анализ, предварительные выводы или резюме целесообразно делать через определенные интервалы (каждые 10—15 минут), подводя при этом промежуточные итоги; подведение промежуточных итогов очень полезно поручать учащимся, предлагая им временную роль ведущего).

4. Выводы (рефлексия). Третья стадия — стадия рефлексии — предполагает выработку определенных единых или компромиссных мнений, позиций, решений. На этом этапе осуществляется контролирующая функция занятия. Задачи, которые должен решить преподаватель, можно сформулировать следующим образом:

- проанализировать и оценить проведенную дискуссию, подвести итоги, результаты (для этого надо сопоставить сформулированную в начале дискуссии цель с полученными результатами, сделать выводы, вынести решения, оценить результаты, выявить их положительные и отрицательные стороны);

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

- принять групповое решение совместно с участниками (при этом следует подчеркнуть важность разнообразных позиций и подходов);

- в заключительном слове подвести группу к конструктивным выводам,

имеющим познавательное и практическое значение;

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

При проведении «круглого стола» в форме дискуссии студенты воспринимают не только высказанные идеи, новую информацию, мнения, но и носителей этих идей и мнений, и, прежде всего преподавателя. Поэтому целесообразно конкретизировать основные качества и умения, которыми организатор должен обладать в процессе проведения «круглого стола»:

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

- речевая культура и, в частности, свободное и грамотное владение профессиональной терминологией;

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

- быстрота реакции;

- способность лидировать;

- умение вести диалог;

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

- умение анализировать и корректировать ход дискуссии;

- умение владеть собой;

- умение быть объективным.

Составной частью любой дискуссии является процедура вопросов и ответов. Умело поставленный вопрос (каков вопрос, таков и ответ) позволяет получить дополнительную информацию, уточнить позиции выступающего и тем самым определить дальнейшую тактику проведения «круглого стола».

С функциональной точки зрения, все вопросы можно разделить на две группы:

- *уточняющие (закрытые)* вопросы, направленные на выяснение истинности или ложности высказываний, грамматическим признаком которых обычно служит наличие в предложении частицы «ли», например: «Верно ли, что?», «Правильно ли я понял, что?». Ответить на такой вопрос можно только «да» или «нет».

- *восполняющие (открытые)* вопросы, направленные на выяснение новых свойств или качеств интересующих нас явлений, объектов. Их грамматический признак — наличие вопросительных слов: *что, где, когда, как, почему* и т.д.

С грамматической точки зрения, вопросы бывают *простые и сложные*, т.е. состоящие из нескольких простых. Простой вопрос содержит в себе упоминание только об одном объекте, предмете или явлении.

Если на вопросы смотреть с позиции правил проведения дискуссии, то среди них можно выделить *корректные и некорректные* как с содержательной точки зрения (некорректное использование информации), так и с коммуникативной точки зрения (например, вопросы, направленные на личность, а не на суть проблемы). Особое место занимают так называемые, *провокационные* или *улавливающие* вопросы. Такие вопросы задаются для того, чтобы сбить с толку оппонента, посеять недоверие к его высказываниям, переключить внимание на себя или нанести критический удар.

С преподавательской точки зрения, вопросы могут быть *контролирующими, активизирующими внимание, активизирующими память, развивающими мышление*.

В дискуссии предпочтительнее использовать простые вопросы, так как они не несут в себе двусмысленности, на них легко дать ясный и точный ответ. Если студент задает сложные вопросы, целесообразно попросить его разделить свой вопрос на несколько простых.

В основе «круглого стола» в форме **дебатов** - свободное высказывание, обмен мнениями по предложенному студентами тематическому тезису. Участники дебатов приводят примеры, факты, аргументируют, логично доказывают, поясняют, дают информацию и т.д. Процедура дебатов не допускает личностных оценок, эмоциональных проявлений. Обсуждается тема, а не отношение к ней отдельных участников.

Основное отличие дебатов от дискуссий состоит в следующем: эта форма «круглого стола» посвящена однозначному ответу на поставленный вопрос - да или нет. Причем одна группа (утверждающие) является сторонниками положительного ответа, а другая группа (отрицающие) - сторонниками отрицательного ответа. Внутри каждой из групп могут образовываться 2 подгруппы, одна подгруппа - подбирает аргументы, а вторая - разрабатывает контраргументы.

Дебаты формируют:

- умение формировать и отстаивать свою позицию;
- ораторское мастерство и умение вести диалог;
- командный дух и лидерские качества.

«Круглый стол» в форме дебатов развивает способности и формирует необходимые навыки для ведения диалога:

- развитие критического мышления (рациональное, рефлексивное и творческое мышление, необходимое при формулировании, определении, обосновании и анализе обсуждаемых мыслей и идей);

- развитие коммуникативной культуры, навыков публичного выступления;

- формирование исследовательских навыков (приводимые аргументы требуют доказательства и примеров, для поиска которых необходима работа с источниками информации);

- формирование организационных навыков (подразумеваются не только организацию самого себя, но и излагаемых материалов);

- формирование навыков слушания и ведения записей.

В дебатах принимают участие две команды (одна утверждает тезис, а другая его отрицает). Команды в зависимости от формата дебатов состоят из двух или трех игроков (спикеров). Суть игры заключается в том, чтобы убедить нейтральную третью сторону, судей, в том, что ваши аргументы лучше (убедительнее), чем аргументы вашего оппонента.

Каждый этап дебатов имеет собственную структуру и систему используемых методов и приемов.

1. Подготовка занятия. Разработка подготовительного этапа для проведения «Дебатов». Для этого вместе с инициативными студентами определяют следующее:

- учебный предмет;
- тема «Дебатов» (несколько вариантов);
- цель «Дебатов»;
- принципы формирования команд;
- виды работы с информацией по теме «Дебатов»;
- подготовка команд к «Дебатам»;
- критерии оценки «Дебатов»;
- форма анализа и оценки «Дебатов».

Реализация разработанных занятий со студентами или коллегами. Обсуждение результатов.

Подготовка к дебатам начинается с определения темы (тезисов). В дебатах, как правило, она формулируется в виде утверждения, например: «Технический прогресс ведет к гибели цивилизации». При подборе темы необходимо учитывать требования, согласно которым «хорошая» тема должна:

- провоцировать интерес, затрагивая значимые для дебатеров проблемы;
- быть сбалансированной и давать одинаковые возможности командам в представлении качественных аргументов;
- иметь четкую формулировку;
- стимулировать исследовательскую работу;
- иметь положительную формулировку для утверждающей стороны.

Обобщенно структура подготовительного этапа может быть представлена следующим образом.

Работа с информацией по теме:

- активизация знаний обучающихся (мозговой штурм);
- поиск информации с использованием различных источников;
- систематизация полученного материала;
- составление кейсов (системы аргументации) утверждения и отрицания тезиса, подготовка раунда вопросов и т. д.

Формирование общих и специальных умений и навыков:

- формулирование и обоснование аргументов, подпор, поддержек;
- построение стратегии отрицающей стороны;

- умение правильно формулировать вопросы;
- овладение знаниями риторики и логики, применение их на практике;
- овладение навыками эффективной работы в группе.

Итак, на подготовительном этапе студенты должны не только глубоко изучить и тщательно проработать содержание предлагаемой для игры темы, но также дать определения каждому понятию в тезисе, составить кейсы (систему аргументов) как для утверждающей, так и для отрицающей стороны, так как жеребьевка команд осуществляется незадолго до начала самой игры. При этом для каждой стороны продумывается стратегия отрицания, то есть составляются контраргументы на возможные аргументы оппонентов, и предлагаются вопросы, которые способствуют обнаружению противоречий в позиции противоположной стороны.

2. Вступление. Каждая команда (в составе трех спикеров) имеет возможность брать тайм-ауты между любыми раундами общей продолжительностью 8 минут.

Роли спикеров

Спикер У1:

- представление команды;
- формулировка темы, актуальность;
- определение ключевых понятий, входящих в тему;
- выдвижение критерия (ценность или цель команды);
- представление кейса утверждающей стороны;
- заключение (таким образом... готов ответить на вопросы...).

Спикер О1:

- представление команды;
- формулировка тезиса отрицания;
- принятие определений ключевых понятий;
- атака или принятие критерия оппонентов;
- опровержение позиции утверждения;
- представление кейса отрицающей стороны.

Специально выбранные судьи или нейтральная аудитория оценивают выступления команд по выбранным критериям и объявляют победителя.

3. Основная часть.

Форма дебатов

У1 — первый спикер команды утверждения;

О1 — первый спикер команды отрицания и т. д.

Каждый спикер во время игры выполняет строго определенные технологии игры роли и функции, причем роли первых спикеров отличаются друг от друга, а роли вторых и третьих совпадают.

За временем на протяжении всей игры следит «тайм-кипер», который предупреждает команды и судей за 2, 1 и 0,5 минуты об окончании времени

выступления (подготовки). Для этого он использует карточки с написанным на них временем, которые показывает командам.

Таблица 2.1 Регламент «Дебатов»

<b>Действие</b>	<b>Время</b>
<u>Выступление У1</u>	<u>6 минут</u>
<u>Вопросы О3 к У1</u>	<u>3 минуты</u>
<u>Выступление О1</u>	<u>6 минут</u>
<u>Вопросы У3 к О1</u>	<u>3 минуты</u>
<u>Выступление У2</u>	<u>5 минут</u>
<u>Вопросы О1 к У2</u>	<u>3 минуты</u>
<u>Выступление О2</u>	<u>5 минут</u>
<u>Вопросы У1 к О2</u>	<u>3 минуты</u>
<u>Выступление У3</u>	<u>5 минут</u>
<u>Выступление О3</u>	<u>5 минут</u>

#### 4. Выводы (рефлексия).

После завершения «круглого стола» в форме дебатов происходит рефлексивный разбор деятельности всех участников. Анализируется подготовка команд к «Дебатам», их способы выдвижения аргументов и ответов на вопросы оппонентов, другие элементы деятельности.

«Круглый стол» помогает формировать умения студентов к обобщению, развивать самостоятельность их мысли, учиться выделить главное в учебном материале, развить речь и многое другое.

Как показывает практика, использование активных методов в вузовском обучении является необходимым условием для подготовки высококвалифицированных специалистов и приводит к положительным результатам: они позволяют формировать знания, умения и навыки студентов путем вовлечения их в активную учебно-познавательную деятельность, учебная информация переходит в личностное знание студентов.

### **2.3. Мозговой штурм, брейнсторм, мозговая атака**

Метод мозгового штурма (мозговая атака, *braine storming*) – оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности участников образовательного процесса, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастических. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике.

Мозговой штурм – один из наиболее популярных методов стимулирования творческой активности. Широко используется во многих организациях для поиска нетрадиционных решений самых разнообразных задач. Используется при тупиковых или проблемных ситуациях.

Сущность метода заключается в том, что процесс выдвижения, предложения идей отделен от процесса их критической оценки и отбора.

Кроме того, используются разнообразные приемы "включения" фантазии, для лучшего использования "чисто человеческого" потенциала в поиске решений. Например, иногда используется привлечение неспециалистов, которые могут благодаря неосведомленности сделать "безумные" предложения, которые в свою очередь стимулируют воображение "специалистов".

Оптимальный состав группы от 6 до 12 человек.

Мозговой штурм - это:

- новаторский метод решения проблем;
- максимум идей за короткий отрезок времени;
- расслабление, полет фантазии, самоудовлетворение (чем неожиданнее идея, тем лучше, нужны необычные, самые "дикие" идеи);
- отсутствие какой-либо критики (любые оценки идеи откладываются на более поздний период);
- это развитие, комбинация и модификация как своих, так и чужих идей.

Для активизации процесса генерирования идей в ходе «штурма», рекомендуется использовать некоторые приемы:

- инверсия (сделай наоборот);
- аналогия (сделай так, как это сделано в другом решении);
- эмпатия (считай себя частью задачи, выясни при этом свои чувства, ощущения);
- фантазия (сделай нечто фантастическое).

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

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

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

#### 1. Подготовка занятия.

Формируем команду генераторов идей (как правило, 5-10 человек). Это должны быть творческие люди, студенты, обладающие подвижным, активным умом.

Требуется создать экспертную группу, которой предстоит подвергнуть анализу все выдвинутые идеи и отобрать лучшие. На практике нередко сами генераторы, завершив выдвижение идей, выступают как эксперты.

За день-два до штурма нужно раздать участникам оповещение о штурме с кратким описанием темы и задачи. Возможно, кто-то придёт с готовыми идеями.

Следует подготовить всё необходимое для записи идей и демонстрации списка.

2. Вступление. Требуется назначить ведущего мозгового штурма. В большинстве случаев ведущий известен изначально, он и организует мозговой штурм.

Желательно, выбрать одного или двух секретарей, которые будут фиксировать все идеи.

Назначить продолжительность первого этапа.

Участники должны знать, что время ограничено, и им необходимо выдать как можно больше идей в сжатые сроки. Это активизирует, заставляет выложиться.

Так же нужно поставить задачу. Что конкретно нужно получить в результате мозговой атаки? Записать задачу так, чтобы она всё время была на виду.

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

3. Основная часть. Использование методики «мозговой штурм» стимулирует группу студентов к быстрому генерированию как можно большего вариантов ответа на вопрос.

На *первом этапе* проведения «мозгового штурма» группе дается определенная проблема для обсуждения, участники высказывают по очереди любые предложения в точной и краткой форме, ведущий записывает все предложения (на доске, плакате) без критики их практической применимости.

На *втором этапе* проведения «мозгового штурма» высказанные предложения обсуждаются. Группе необходимо найти возможность применения любого из высказанных предложений или наметить путь его усовершенствования. На данном этапе возможно использование различных форм дискуссии.

На *третьем этапе* проведения «мозгового штурма» группа представляет презентацию результатов по заранее оговоренному принципу:

- самое оптимальное решение,
- несколько наиболее удачных предложений;
- самое необычное решение и т.п.

Для проведения «мозгового штурма» возможно деление участников на несколько групп:

- генераторы идей, которые высказывают различные предложения, направленные на разрешение проблемы;
- критики, которые пытаются найти отрицательное предложение в предложенных идеях;
- аналитики, которые будут привязывать выработанные предложения к конкретным реальным условиям с учетом критических замечаний и др.

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

### *Ведущий мозговой атаки:*

Ведущий (фасилитатор, модератор) поочередно даёт слово генераторам идей, чтобы они не говорили все одновременно. Следит, чтобы все участники штурма имели равную возможность высказаться. Ведущий может вносить свои идеи наравне со всеми.

Корректно, но решительно пресекает критику идей, которая почти всегда произвольно возникает, особенно поначалу.

Типичные фразы и как на них нужно отвечать:

- Из этого ничего не выйдет. - «Конечно, если не развивать эту идею, из неё ничего не получится».

- Это не работает. - «Но идея ведь неплохая?»

- Это чересчур. - «И что?»

- Ну и что в этом оригинального? - «То, что это раньше никто не предлагал».

- Кто угодно может придумать такое - «Точно!»

Ведущий обеспечивает непрерывность выдвижения идей. Он всеми мерами не допускает зажима «плохих» идей, снимает боязнь участников «сказать что-нибудь не то».

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

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

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

Рекомендуемая последовательность действий при решении задач «мозгового штурма»:

1) продумайте все аспекты проблемы (наиболее важные из них часто бывают так сложны, что для их выявления требуется работа воображения);

2) отберите маленькие проблемки для "атаки" (необходимо обратиться к списку всевозможных аспектов проблемы, тщательно проанализировать их, выделить несколько целей);

3) обдумайте, какие данные могут пригодиться (когда сформулирована проблема, требуется вполне определенная информация);

4) отберите самые предпочтительные источники информации;

5) придумайте всевозможные идеи - "ключи" к проблеме (эта часть процесса мышления, безусловно, требует свободы воображения, не сопровождаемой и не прерываемой критическим мышлением);

6) отберите идеи, которые вероятнее всего ведут к решению (этот процесс связан в основном с логическим мышлением; акцент здесь делается на сравнительном анализе);

7) придумайте всевозможные пути для проверки (часто удается

обнаружить совершенно новые способы проверки);

8) отберите наиболее основательные способы проверки (принимая решение о том, как лучше проверять, будьте строги и последовательны); 9) отберите те способы, которые кажутся наиболее убедительными;

10) представьте себе все возможные области применения (даже если окончательное решение подтверждено экспериментально, надо иметь представление о том, что может произойти в результате его использования в различных областях);

11) дайте окончательный ответ.

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

#### 4. Выводы (рефлексия).

Метод мозгового штурма эффективен:

- при решении задач, которые не имеют однозначного решения, и задач, где решения требуются нетрадиционные.

- когда необходимо быстро найти выход из критической ситуации.

- везде, где нужно получить много идей за короткое время.

Методика мозгового штурма универсальна.

### **2.4. Деловые и ролевые игры**

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

В деловой игре обучение участников происходит в процессе совместной деятельности. При этом каждый решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. Общение в деловой игре - это не просто общение в процессе совместного усвоения знаний, но первым делом - общение, имитирующее, воспроизводящее общение людей в процессе реальной изучаемой деятельности. Деловая игра - это не просто совместное обучение, это обучение совместной деятельности, умениям и навыкам сотрудничества.

Специфика обучающих возможностей деловой игры как метода активного обучения состоит в следующем:

- процесс обучения максимально приближен к реальной практической деятельности специалистов. Это достигается путем использования в деловых играх моделей реальных социально-экономических отношений.

- метод деловых игр представляет собой не что иное, как специально организованную деятельность по активизации полученных теоретических знаний, переводу их в деятельностный контекст. То, что в традиционных методах обучения «отдается на откуп» каждому студенту без учета его готовности и способности осуществить требуемое преобразование, в деловой игре приобретает статус метода. Происходит не механическое накопление информации, а деятельностное распрямление какой-то сферы

человеческой реальности.

### *Виды деловых игр*

На сегодняшний день в литературе существует большое разнообразие типологий и классификаций деловых игр. Приведем примеры некоторых из них.

Например, классификация деловых игр:

1) по типу человеческой практики, воссоздаваемой в игре и каковы целям: учебная, исследовательская, управленческие, аттестационная;

2) по времени проведения: без ограничения времени; с ограничением времени; игры, проходящие в реальное время; игры, где время сжато;

3) по оценке деятельности: балльная или иная оценка деятельности игрока или команды;

4) по конечному результату: жесткие игры - заранее известен ответ (например, сетевой график), существуют жесткие правила; свободные, открытые игры - заранее известного ответа нет, правила изобретаются для каждой игры свои, участники работают над решением неструктурированной задачи;

5) по конечной цели: обучающие - на появление новых знания и нового опыта; закрепляющие - направлены на закрепление учебных достижений;

констатирующие - конкурсы профессионального мастерства; поисковые - направлены на выявление проблем и поиск путей их решения;

б) по методологии проведения:

- луночные игры - игра проходит на специально организованном поле, с жесткими правилами, результаты заносятся на бланки;

- ролевые игры - каждый участник имеет или определенное задание, или определенную роль, которую он должен исполнить в соответствии с заданием;

- групповые дискуссии - связаны с отработкой проведения совещаний или приобретением навыков групповой работы (участники имеют индивидуальные задания, существуют правила ведения дискуссии);

- имитационные - имеют цель создать у участников представление, как следовало бы действовать в определенных условиях;

- организационно-деятельностные игры - не имеют жестких правил, у участников нет ролей, игры направлены на решение междисциплинарных проблем (активизация работы участников происходит за счет жесткого давления на личность);

- инновационные игры - формируют инновационное мышление участников, выдвигают инновационные идеи в традиционной системе действий, отрабатывают модели реальной, желаемой, идеальной ситуаций, включают тренинги по самоорганизации.

1. Подготовка занятия. Проведению деловых игр предшествует разработка единых требований к отдельным этапам:

- целевая установка проведения игры;

- сценарий всех этапов деловой игры;

- структура конкретных ситуаций, отражающих моделируемый процесс

или явление;

- критерии оценки, полученных в ходе игры результатов;
- рекомендации по дальнейшему совершенствованию профессиональных умений и навыков.

Условия проведения деловых игр:

- проигрывать реальные события;
- приводимые факты должны быть интересными, «живыми»;
- ситуации должны быть проблемными;
- обеспечение соответствия выбранной игровой методики учебным целям и уровню подготовленности участников;
- проверка пригодности аудитории для занятия;
- использование адекватных характеру игры способов фиксации ее процесса поведения игроков;
- определение способов анализа игрового процесса, оценка действий игроков с помощью системы критериев;
- оптимизация требований к участникам;
- структурирование игры во времени, обеспечение примерного соблюдения ее временного регламента, продолжительности пауз, завершении этапов и всего процесса игры;
- формирование игровой группы;
- руководство игрой, контроль за ее процессом;
- подведение итогов и оценка результатов.

2. Вступление. Для разработки деловой игры принципиальными моментами являются также определение темы и целей. Так, например, в теме могут быть отражены: характер деятельности; масштаб управления; состав инстанций и условия обстановки.

При определении целей разработчику важно ответить на несколько принципиальных вопросов:

- 1) для чего проводится данная деловая игра;
- 2) для какой категории обучаемых;
- 3) чему именно следует их обучать;
- 4) какие результаты должны быть достигнуты?

При постановке целей необходимо различать учебные цели игры (её ставит перед собой преподаватель, руководитель игры) и цели действий её участников (студентов), которые ставятся ими, исходя из игровых ролей. Таким образом, деловая игра имеет достаточно сложную целевую систему.

Задачи преподавателя в подготовке деловой игры:

- отобрать необходимые ситуации;
- подготовить дидактический материал, карточки-задания для каждого (можно с подсказкой о характере его деятельности);
- подобрать подгруппы студентов;
- поставить задачу (проблему), по которой группа должна высказывать свою точку зрения;
- продумать предполагаемые ответы и реплики;
- проявлять к студентам интерес, постоянное внимание и т.п.

Основой разработки деловой игры является создание имитационной и игровой моделей, которые должны органически накладываться друг на друга, что и определяет структуру деловой игры.

Имитационная модель отражает выбранный фрагмент реальной действительности, который можно назвать прототипом модели или объектом имитации, задавая предметный контекст профессиональной деятельности специалиста в учебном процессе. Игровая модель является фактически описанием работы участников с имитационной моделью, что задает социальный контекст профессиональной деятельности специалиста.

Таким образом, преподаватель при подготовке деловой игры должен решать как профессиональную, так и педагогическую задачу.

При конструировании деловой игры необходимо опираться на структурное описание последней.

Одним из самых сложных этапов конструирования деловой игры является выбор и описание объекта имитации. В качестве такого объекта выбирается наиболее типичный фрагмент профессиональной реальности выполнение, которого специалистами требует системного применения, разнообразных умений и навыков, «заготовленных» у учащихся в период обучения, предшествующей игре, при чем это применение связано с трудностями; в решение профессиональных задач вовлечен тот или иной круг специалистов, имеющих разные интересы и свои предметы деятельности. Таким образом, отнюдь не любое содержание профессиональной деятельности подходит для игрового моделирования, а только такое, которое достаточно сложно, содержит в себе проблемность и не может быть усвоено индивидуально.

Базовым элементом деловой игры является сценарий. Сценарий деловой игры является основным документом для её проведения.

Как правило, в сценарии отображается общая последовательность игры, разбитой на основные этапы, операции и шаги.

Схема сценария может быть описана с помощью следующих элементов:

- реальное противоречие (следует отличать от игрового конфликта, обусловленного разностью позиций игроков), конфликт - наличие в ситуации «рассогласования параметров деятельности, столкновения разноплановых явлений, противоречивости критериев принятия решений» и т.п.

Игровой конфликт также может присутствовать в сценарии. Деловой игре в наибольшей мере присущ смешанный способ генерирования событий, когда процесс игры следует какому-то обобщенному алгоритму, отражающему технологию производственного процесса, но учитывающему вероятностный характер событий.

Деловую игру можно проводить перед изложением лекционного материала для обнаружения пробелов в знаниях, когда их основой является только личный опыт, либо после лекционного курса для закрепления и актуализации знаний в опыт. Можно также осуществлять организацию всего учебного процесса на основе сквозной деловой игры. В последнем случае динамика интереса обуславливается динамикой смены традиционных и

деловых форм проведения занятий, которые целостно воспроизводят процесс будущей профессиональной деятельности.

Деловая игра в зависимости от содержания может длиться от одного до 2-3 академических часов, т.е. это могут быть небольшие фрагменты или полноценная деловая игра. Учитывая большую эмоциональную нагрузку на участников игры, целесообразно деловыми играми заканчивать учебный день. Деловую игру можно использовать и как форму проведения зачета. В этом случае преподаватель определяет, какие проблемы выносятся в ее содержание, по каким критериям будет оцениваться уровень знаний. Содержание, ход игры и участие в ней обговариваются в студенческой аудитории заранее. Можно выбрать группу экспертов (3-4 человека), которая, внимательно наблюдая за ходом игры, выносит решение о получении зачета каждым ее участником. Преподаватель как бы снимает с себя ответственность за принятие или непринятие зачета, но в действительности он создает для обучающихся условие, в котором требуются проявление ответственности за знания, как собственные, так и других студентов группы, аргументированность решения, умение критически оценить происходящее, высказать замечание, видеть позитивные начала в действиях и поступках окружающих.

Успех игр как метода обучения в гораздо большей степени, чем традиционных, зависит от материально-технического обеспечения, в состав которого входят аудитории (классы), специально оборудованные для игр, средства отображения информации, средства управления, тренажеры, вычислительная техника и т.п. Разумеется, состав материально-технического обеспечения и размещение в решающей степени зависят от формы игрового занятия, числа участников и многих других факторов.

Оценка деятельности участников игры всякий раз складывается из оценки анализа обстановки, выработанного и принятого решения, а также его реализации в установленное нормативами время.

3. Основная часть. Рассмотрим этапы проведения деловой игры (таб. 2.3.1).

Таблица 2.3.1.

Этапы проведения деловой игры

Этап	Содержание деятельности	Время (минуты)
1	Постановка целей, задач, формирование команд. Выбор экспертов.	3-5
2	Ознакомление с правилами деловой игры, правами и обязанностями.	15
3	Выполнение заданий в паре участников.	10
4	Обмен информацией между парами участников в команде. Обсуждение выступления. Выступление экспертов с критериями оценки деятельности.	15
5	Обмен опытом участников деловой игры. Выступление преподавателя с обобщением по теме.	10 - 15
6	Подведение итогов. Выступление экспертов.	10
7	Заключение о результатах деловой игры.	5

Пример правил деловой игры:

- работа по изучению, анализу и обсуждению заданий в командах

осуществляется в соответствии с предложенной схемой сотрудничества.

- выступление должно содержать анализ и обобщение. Ответы на предложенные вопросы должны быть аргументированными и отражать практическую значимость рассматриваемой проблемы.

- после выступления любым участником могут быть заданы вопросы на уточнение или развитие проблемы. Вопросы должны быть краткими и четкими.

- ответы на вопросы должны быть строго по существу, обоснованными и лаконичными.

- при необходимости развития и уточнения проблемы любым участником игры могут быть внесены предложения и дополнения. Они должны быть корректны и доброжелательны.

Пример прав и обязанностей участников:

1) Преподаватель:

- инструктирует участников деловой игры по методике ее проведения;
- организует формирование команд, экспертов;
- руководит ходом деловой игры в соответствии с дидактическими целями и правилами деловой игры;

- вносит в учебную деятельность оперативные изменения, задает вопросы, возражает и при необходимости комментирует содержание выступлений;

- вникает в работу экспертов, участвует в подведении итогов; способствует научному обобщению результатов;

- организует подведение итогов.

2) Экспертная группа:

- оценивает деятельность участников деловой игры в соответствии с разработанными критериями;

- дорабатывает в ходе деловой игры заранее подготовленные критерии оценки деятельности команд;

- готовит заключение по оценке деятельности команд, обсуждают его с преподавателем;

- выступает с результатами оценки деятельности команд;

- распределяет по согласованию с преподавателем места между командами.

3) Участники игры:

- выполняют задания и обсуждают проблемы в соответствии со схемой сотрудничества в командах;

- доброжелательно выслушивают мнения;

- готовят вопросы, дополнения;

- строго соблюдают регламент;

- активно участвуют в выступлении.

**4. Выводы (рефлексия).** Обучение в деловых играх направлено на формирование коммуникативных умений: налаживать и поддерживать общение, направлять обсуждение вопросов по заданному руслу, вырабатывать правильный стиль отношений. В играх формируются умения, связанные с

организацией работы: правильно распределять работу, выделять наиболее важные вопросы для обсуждения, четко организовывать работу в соответствии с намеченным планом, готовить проекты документов.

Деловые игры развивают культуру принятия решений, воспитывают ограничения в эмоциональных проявлениях, сдержанность в словах и поступках.

Ожидаемая эффективность деловых игр:

- познавательная: в процессе деловой игры студенты знакомятся с методами аргументации и мышления в исследовании вопроса (проблемы), организацией работы коллектива, функциями своей «должности» на личном примере;

- воспитательная: в процессе деловой игры формируется сознание принадлежности ее участников к коллективу, что формирует критичность, сдержанность, уважение к мнению других, внимательность к товарищам по игре;

- развивающая: в процессе деловой игры развиваются логическое мышление, способность к поиску ответов на поставленные вопросы, речь, умение общаться в процессе дискуссии.

Эффективность деловых игр обеспечивается рядом факторов:

- когда они составляют систему формирования специалиста на протяжении всего периода обучения, развиваясь от простых к сложным на различных этапах обучения;

- когда они способствуют интеграции различных дисциплин, приобретая комплексный характер;

- когда содержание деловых игр, моделирование деятельности руководителей и специалистов строится на практическом материале конкретных предприятий, на связи теоретического обучения с производством.

Отличаясь, друг от друга обучающими целями, деловые игры решают единые задачи:

- развития навыков поиска, сбора, обработки и анализа информации; применения полученных знаний и умений в решении практических ситуаций предпринимательской, организаторской и правовой деятельности;

- формирования умений работы в коллективе и с коллективом; воспитания творческой личности будущего специалиста, сочетающего профессионализм, организаторские способности, самостоятельность.

Оценка итогов игры осуществляется с целью подведения промежуточных и итоговых результатов деятельности предприятий. Главная задача оценки - получение представления о характере действий команд - участников игры. Используется два варианта оценки итогов игры: оценка игры ее участниками; оценка игры ее преподавателем и/или руководителем. Оценка игры ее участниками производится по каждому предприятию и охватывает все периоды игры. Оценка игры ее руководителем проводится как итоговая по совокупности периодов игры и осуществляется путем сравнительного анализа результата деятельности всех участников игры, т.е. носит обобщающий

характер и осуществляется по основным направлениям деятельности предприятия.

Подведение итогов деловой игры должно сопровождаться наряду с ранжированием участников тщательным анализом факторов успеха лидеров и причин отставания аутсайдеров игры.

Деловая игра дает возможность наглядно и просто представить моделирующий процесс. Полученные в результате проведения деловой игры умения и навыки имеют более высокую степень усвояемости по сравнению с другими традиционными методами обучения.

## **2.5. Case-study (анализ конкретных ситуаций, ситуационный анализ).**

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

Ситуационный анализ (разбор конкретных ситуаций, case-study), 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.

Анализ конкретных ситуаций (case-study) - эффективный метод активизации учебно-познавательной деятельности обучаемых.

Ситуация - это соответствующие реальности совокупность взаимосвязанных факторов и явлений, размышлений и надежд персонажей, характеризующая определенный период или событие и требующая разрешения путем анализа и принятия решения.

Учебный процесс должен организовываться таким образом, чтобы практически все учащиеся оказывались вовлеченными в процесс познания. Они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Совместная деятельность учащихся в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Причем, 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 сотрудничества.

Цель обучающихся - проанализировать данные ситуации, найденные решения, используя при этом приобретенные теоретические знания.

### 1. Подготовка занятия.

Прежде всего, необходимо:

- внимательно ознакомиться с ситуацией, попытаться войти в положение группы и каждого из участников;
- определить значение фактора времени при решении ситуации;
- определить очередность действий или последовательность оказания

помощи;

- определить приемы, которые необходимо осуществить;
- решить, какие инструменты требуются для решения конкретной задачи, их оптимальное или минимальное количество, и что можно сделать при отсутствии их;
- из нескольких возможных вариантов решений выбрать и обосновать оптимальный вариант;
- рассмотреть, как и с помощью чего участник, оказавшийся в критической ситуации, может выйти из неё без помощи товарищей.

Чтобы подготовить кейс нужно:

1) определить цель создания кейса, например, обучение эффективным коммуникациям внутри предприятия (для этого можно разработать кейс по конкретному хорошо известному предприятию, описав его коммуникации, используемые менеджерами для организации работы с персоналом внутри фирмы; разработать вопросы и задания, которые позволят студентам освоить различные виды коммуникаций);

2) идентифицировать соответствующую цели конкретную реальную ситуацию или например, фирму;

3) провести предварительную работу по поиску источников информации для кейса (можно использовать поиск по ключевым словам в Internet, анализ каталогов печатных изданий, журнальных статей, газетных публикаций, статистических сводок);

4) собрать информацию и данные для кейса, используя различные источники;

5) подготовить первичный вариант представления материала в кейсе (этот этап включает макетирование, компоновку материала, определение формы презентации (видео, печатная и т.д.));

6) получить разрешение на публикацию кейса, в том случае если информация содержит данные по конкретному учреждению, предприятию;

7) обсудить кейс, привлекая как можно более широкую аудиторию и получить экспертную оценку коллег перед его апробацией (как результат такой оценки может быть внесение необходимых изменений и улучшение кейса);

8) подготовить методические рекомендации по использованию кейса (разработать задания для студентов и возможные вопросы для ведения дискуссии и презентации кейса, описать предполагаемые действия студентов и преподавателя в момент обсуждения кейса).

Отличительной особенностью метода case-study является создание проблемной ситуации на основе фактов из реальной жизни.

2. Вступление. Для того чтобы учебный процесс на основе case-study был эффективным, важны два момента: хороший кейс и определенная методика его использования в учебном процессе. Кейс - не просто правдивое описание событий, а единый информационный комплекс, позволяющей понять ситуацию. Кроме того, он должен включать набор вопросов, подталкивающих к решению поставленной проблемы.

Кейс должен удовлетворять следующим требованиям:

- соответствовать четко поставленной цели создания;
  - иметь соответствующий уровень трудности
- иллюстрировать несколько аспектов дисциплины;
- быть актуальным на сегодняшний день;
  - иллюстрировать типичные ситуации в бизнесе;
  - развивать аналитическое мышление;
  - провоцировать дискуссию;
  - иметь несколько решений использовать междисциплинарные связи.

Некоторые ученые считают, что кейсы бывают «мертвые» и «живые». К «мертвым» кейсам можно отнести кейсы, в которых содержится вся необходимая для анализа информация. Чтобы «оживить» кейс, необходимо построить его так, чтобы спровоцировать обучающихся на поиск дополнительной информации для анализа. Это позволяет кейсу развиваться и оставаться актуальным длительное время.

Существуют 3 возможные стратегии поведения преподавателя *в ходе работы с кейсом*:

- 1) преподаватель будет давать ключи к разгадке в форме дополнительных вопросов или (дополнительной) информации;
- 2) в определенных условиях преподаватель будет сам давать ответ;
- 3) преподаватель может ничего не делать, (оставаться молчаливым) пока кто-то работает над проблемой.

При разборе учебной ситуации преподаватель может занимать "активную" или "пассивную" роль. Иногда он "дирижирует" разбором, а иногда ограничивается подведением итогов дискуссии. Увидев интересную линию доказательств, он может ее поддержать или даже настоять на том, чтобы она стала приоритетной, выведя из поля обсуждения другие.

3. Основная часть. На практических занятиях организуется индивидуальная, парная и групповая работа, применяются исследовательские проекты, ролевые игры, идет работа с документами и различными источниками информации, используются элементы творческой работы.

Технология работы с кейсом в учебном процессе включает в себя следующие этапы:

- 1) индивидуальная самостоятельная работа обучаемых с материалами кейса (идентификация проблемы, формулирование ключевых альтернатив, предложение решения или рекомендуемого действия);
- 2) работа в малых группах по согласованию видения ключевой проблемы и ее решений;
- 3) презентация и экспертиза результатов малых групп на общей дискуссии (в рамках учебной группы).

4. Выводы (рефлексия). При использовании интерактивных методов обучаемый становится полноправным участником процесса восприятия, его опыт служит основным источником учебного познания. Преподаватель не даёт готовых знаний, но побуждает обучаемых к самостоятельному поиску. По сравнению с традиционными формами ведения занятий, в интерактивном

обучении меняется взаимодействие преподавателя и обучаемого: 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 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.

## **2.6. Мастер-класс**

Мастер-класс - это главное средство передачи концептуальной новой идеи своей (авторской) педагогической системы. Преподаватель как профессионал на протяжении ряда лет вырабатывает индивидуальную (авторскую) методическую систему, включающую целеполагание, проектирование, использование последовательности ряда известных дидактических и воспитательных методик, занятий, мероприятий, собственные «ноу-хау», учитывает реальные условия работы с различными категориями учащихся и т.п.

Форма работы мастер-класса зависит от наработанного мастером стиля своей профессиональной деятельности, который, в конечном итоге, и задает на мастер-классе изначальную точку отсчета в построении общей схемы проведения этого интереснейшего мероприятия. Мастер-классы способствуют развитию личности студента, формированию компетенций.

Мастер-класс характеризуется следующим:

- метод самостоятельной работы в малых группах, позволяющий провести обмен мнениями;
- создание условий для включения всех в активную деятельность;
- постановка проблемной задачи и решение ее через проигрывание различных ситуаций;
- приемы, раскрывающие творческий потенциал как Мастера, так и участников мастер-класса;
- формы, методы, технологии работы должны предлагаться, а не навязываться участникам;
- представление возможности каждому участнику отнестись к предлагаемому методическому материалу;
- форма взаимодействия - сотрудничество, сотворчество, совместный поиск.

Целью проведения мастер-класса является:

- профессиональное, интеллектуальное и эстетическое воспитание студента.

В это понятие вкладывается, прежде всего, развитие в ходе мастер-класса способности студента самостоятельно и нестандартно мыслить. В контексте мастер-класса профессиональное мастерство означает прежде

всего умение быстро и качественно решать образовательную задачу в практическом поле выбранного предмета

Задачами являются:

- преподавание студенту основ профессионального отношения к избранной специальности.

- обучение профессиональному языку той или иной науки (экономической, юридической, искусствоведческой и т.д.).

- передача продуктивных способов работы - прием, метод, методика или технология.

- адекватные формы и способы представления своего опыта.

Методика проведения мастер-классов не имеет каких-либо строгих и единых норм. В большинстве своем, она основывается как на педагогической интуиции преподавателя, так и на художественной восприимчивости студента. Мастер-класс - это двусторонний процесс, поэтому мастер-класс нередко называют школой.

### 1. Подготовка занятия.

Определение алгоритма проведения мастер-класса:

- идея;

- подготовка, постановка цели, задач;

- разработка плана;

- найти личность мастера, подбор команды;

- подбор информации;

- реализация проекта;

- показ своей презентации (методов, приемов работы);

- рефлексия (последний и обязательный этап – отражение чувств, ощущений, возникших у участников в ходе мастер-класса).

Для проведения мастер-класса необходимо:

- сочетание имеющегося опыта и аналитичности, понимаемой как способности мастера смотреть «внутрь своего опыта», принципы и механизмы осуществляемой системы обучающих действий;

- гармония теоретико-аналитического и описательно-методического начал: наличие у преподавателя письменно оформленных теоретико-аналитических разработок или каких-либо других иллюстративно-методических материалов. (иллюстрации в виде схем, таблиц, моделей, видеофрагментов);

- участники конкретного мастер-класса должны быть готовы к обстоятельному теоретико-методическому анализу представляемого опыта.

Критерии качества подготовки и проведения мастер-класса:

- презентативность (выраженность инновационной идеи, уровень ее представленности, культура презентации идеи, популярность идеи в педагогике, методике и практике образования);

- эксклюзивность (ярко выраженная индивидуальность; выбор, полнота и оригинальность решения новационных и инновационных идей);

- прогрессивность (актуальность и научность содержания и приемов обучения, наличие новых идей, выходящих за рамки стандарта и

соответствующих тенденциям современного образования и методике обучения предмета, способность не только к методическому, но и к научному обобщению опыта);

- мотивированность (наличие приемов и условий мотивации, включения каждого в активную творческую деятельность по созданию нового продукта);

- оптимальность (достаточность используемых средств на занятии, их сочетание, связь с целью и результатом;

- эффективность (результативность, полученная для каждого участника мастер-класса; умение адекватно проанализировать результаты своей деятельности);

- технологичность (чёткий алгоритм занятия (этапы, виды деятельности), наличие оригинальных приемов актуализации, проблематизации («разрыва»), приемов поиска и открытия, удивления, озарения, рефлексии (самоанализа, самокоррекции));

- артистичность (возвышенный стиль, педагогическая харизма, способность к импровизации, степень воздействия на аудиторию, степень готовности к распространению и популяризации своего опыта);

- общая культура (эрудиция, нестандартность мышления, стиль общения, культура интерпретации своего опыта).

## 2. Вступление.

Презентация педагогического опыта учителем-мастером:

- дается краткая характеристика студентов, обосновываются результаты предварительной диагностики, прогнозируется развитие студентов;

- кратко характеризуются основные идеи технологии;

- описываются достижения в работе;

- доказываются результативность деятельности студентов, свидетельствующая об эффективности технологии;

- определяются проблемы и перспективы в работе мастера.

Представление системы учебных занятий:

- описывается система учебных занятий в режиме презентуемой технологии;

- определяются основные приемы работы, которые мастер будет демонстрировать слушателям.

## 3. Основная часть.

Проведение имитационной игры:

- преподаватель-мастер проводит учебное занятие со студентами, демонстрируя приемы эффективной работы;

- студенты одновременно играют две роли: учащихся экспериментального класса и экспертов, присутствующих на открытом занятии.

Моделирование:

- преподаватели-студенты выполняют самостоятельную работу по конструированию собственной модели учебного занятия в режиме технологии преподавателя-мастера;

- мастер выполняет роль консультанта, организует самостоятельную

работу студентов и управляет ею;

- мастер совместно со студентами проводит обсуждение авторских моделей учебного занятия.

#### 4. Выводы (рефлексия):

- проводится дискуссия по результатам совместной деятельности мастера и слушателей.

Мастер-класс как локальная технология трансляции педагогического опыта должен демонстрировать конкретный методический прием или метод, методику преподавания, технологию обучения и воспитания. Он должен состоять из заданий, которые направляют деятельности участников для решения поставленной педагогической проблемы, но внутри каждого задания участники абсолютно свободны: им необходимо осуществить выбор пути исследования, выбор средств для достижения цели, выбор темпа работы. Мастер-класс должен всегда начинаться с актуализации знаний каждого по предлагаемой проблеме, что позволит расширить свои представления знаниями других участников. Основные преимущества мастер-класса - это уникальное сочетание короткой теоретической части и индивидуальной работы, направленной на приобретение и закрепление практических знаний и навыков.

### **3. ДРУГИЕ АКТИВНЫЕ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ**

1. Брифинг - (англ. briefing от англ. brief — короткий, недолгий) — краткая пресс- конференция, посвященная одному вопросу. Основное отличие: отсутствует презентационная часть. То есть практически сразу идут ответы на вопросы журналистов.

2. Вебинар (от слов "веб" и "семинар") — это «виртуальный» практикум, организованный посредством Интернет-технологий. Вебинару присущ главный признак практикума — интерактивность. Вы делаете доклад, слушатели задают вопросы, а вы отвечаете на них. Наиболее легкий способ организовать вебинар — воспользоваться услугами компаний, специализирующихся на оказание данных услуг.

3. Видео-конференция (англ. videoconference) — это область информационной технологии, обеспечивающая одновременно двустороннюю передачу, обработку, преобразование и представление интерактивной информации на расстояние в реальном режиме времени с помощью аппаратно-программных средств вычислительной техники.

Взаимодействие в режиме видеоконференций также называют сеансом видеоконференцсвязи. Видеоконференцсвязь (сокращенное название ВКС) — это телекоммуникационная технология интерактивного взаимодействия двух и более удаленных абонентов, при которой между ними возможен обмен аудио- и видеoinформацией в реальном масштабе времени с учетом передачи управляющих данных.

4. Виртуальная консультация. Самостоятельные занятия студента по изучению интерактивных учебных материалов позволяют ему получить

основной объем учебной информации, а выполнение письменных заданий - развить навыки практического использования концепций курса при исследовании собственного опыта.

5. Виртуальный тьюториал. Используется для закрепления и корректировки самостоятельно полученных знаний и умений, выработки навыков групповой деятельности и обмена опытом с другими участниками. Тьюториалы проводятся с применением активных методов обучения (групповые дискуссии, деловые игры, решение кейсов, тренинги и мозговые штурмы).

6. Групповая дискуссия (обсуждение вполголоса). Для проведения такой дискуссии все студенты, присутствующие на практическом занятии, разбиваются на небольшие подгруппы, которые обсуждают те или иные вопросы, входящие в тему занятия. Обсуждение может организовываться двояко: либо все подгруппы анализируют одну и ту же проблему, либо какая-то крупная проблема разбивается на задачи и предлагается каждой подгруппе подумать, разобраться в поставленной перед ними задаче и найти пути решения.

7. Имитационные игры. Известные также как «микромир» (microworlds) - представляют собой своеобразные «тренажеры», которые развивают системное мышление, навыки принятия решений в динамично меняющейся окружающей среде в условиях стресса и неопределенности. Микромир позволяет за несколько часов промоделировать ситуации протяженностью в несколько месяцев, лет или десятилетий, что позволяет оценить долгосрочные последствия принятия решений и вероятные побочные эффекты. Имитационные игры представляют собой своеобразную «лабораторию обучения», в которой моделируется реальная ситуация из жизни, практики.

8. Интервью. Термин «интервью» происходит от английского interview - беседа. По содержанию интервью делятся на группы:

- документальные интервью;
- интервью мнений;
- интервью «пресс-конференция».

Субъектом интервью может выступать как лектор, так и студенты, подготовившие информацию по заданной теме.

9. Коллективные решения творческих задач. Под творческими заданиями понимаются такие учебные задания, которые требуют от обучающихся не простого воспроизводства информации, а творчества, поскольку задания содержат больший или меньший элемент неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов.

10. Коллоквиум. Коллоквиум - вид учебно-теоретических занятий, представляющий собой групповое обсуждение под руководством преподавателя достаточно широкого круга проблем (ситуаций). Одновременно это и форма контроля, разновидность устного экзамена, массового (фронтального) опроса, позволяющая преподавателю в сравнительно небольшой срок выяснить уровень знаний, умений студентов целой группы по

какому-либо разделу. Коллоквиум, как правило, проходит в форме дискуссии, в ходе которой студентам предоставляется возможность высказать свою точку зрения на рассматриваемую проблему, учиться обосновывать и защищать её. Аргументируя и отстаивая своё мнение, обучающиеся в то же время демонстрируют, насколько осознанно они усвоили изученный материал.

11. Коучинг (тренинг) – раскрытие потенциала человека с целью максимального повышения его эффективности; искусство создания, с помощью беседы и поведения, среды, которая облегчает движение человека к желаемым целям, так, чтобы оно приносило удовлетворение; система реализации совместного социального, личностного и творческого потенциала участников процесса развития с целью получения максимально возможного эффективного результата. Тренинг - форма интерактивного обучения, целью которого является развитие компетентности межличностного и профессионального поведения в профессиональном общении.

12. Метод обучения в парах (спарринг-партнерство). Спарринг (от англ. sparring) – в боксе тренировочный бой с целью всесторонней подготовки к соревнованиям. Спарринг-партнёр – соперник в различных тренировочных состязаниях. Соответственно, спарринг-партнерство как форма организации во внеаудиторной самостоятельной работе представляет собой разновидность парной работы, в которой обучающиеся, исполняя роль соперников в состязании, выполняют задания по заранее заданному педагогом алгоритму.

13. Методика «Дерево решений». Использование методики «дерево решений» позволяет овладеть навыками выбора оптимального варианта решения, действия и т.п. Построение «дерева решений» - практический способ оценить преимущества и недостатки различных вариантов. На этапе предложения вариантов, и на этапе их оценки возможно использование метода мозгового штурма.

14. Метод портфолио. Метод портфолио (итал. portfolio — 'портфель, англ. - папка для документов) - современная образовательная технология, в основе которой используется метод аутентичного оценивания результатов образовательной и профессиональной деятельности.

15. Метод Сократа. Метод Сократа – метод вопросов, предполагающих критическое отношение к догматическим утверждениям, называется еще как метод «сократовской иронии». Это умение извлекать скрытое в человеке знание с помощью искусных наводящих вопросов, подразумевающих короткий, простой и заранее предсказуемый ответ.

16. Мини-лекция. Мини-лекция является одной из эффективных форм преподнесения теоретического материала. Перед объявлением какой-либо информации преподаватель спрашивает, что знают об этом студенты. После предоставления какого-либо утверждения преподаватель предлагает обсудить отношение студентов к этому вопросу.

17. Моделирование производственных процессов и ситуаций. Метод «Моделирование производственных процессов и ситуаций» предусматривает имитацию реальных условий, конкретных специфических операций,

моделирование соответствующего рабочего процесса, создание интерактивной модели и др.

18. Образовательная экспедиция (живая параллель). Обучение через живое наблюдение и проживание, погружение в закономерности развития, действующие повсюду. Образовательная экспедиция – это непосредственный контакт с внешней образовательной средой, её конкретным образовательным объектом.

19. Онлайн-семинар. Разновидность веб-конференции, проведение онлайн-встреч или презентаций через Интернет в режиме реального времени. Во время веб-конференции каждый из участников находится у своего компьютера, а связь между ними поддерживается через Интернет посредством загружаемого приложения, установленного на компьютере каждого участника, или через веб-приложение. В последнем случае, чтобы присоединиться к конференции, нужно просто ввести URL (адрес сайта).

20. Передача (делегирование) полномочий. Процесс передачи части функций преподавателя студентам для достижения конкретных целей организации. Используется для улучшения и оптимизации образовательного процесса. Очень актуален в проектной деятельности студентов. Суть заключается в том, что работающие над проектом лица, лучше понимают ситуацию, чем руководитель проекта. И, соответственно им проще найти выход и решить имеющуюся проблему.

21. Стажировка. Производственная деятельность для приобретения опыта работы или повышения квалификации по специальности.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

При использовании интерактивных методов роль преподавателя резко меняется, перестаёт быть центральной, он лишь регулирует процесс и занимается его общей организацией, готовит заранее необходимые задания и формулирует вопросы или темы для обсуждения в группах, даёт консультации, контролирует время и порядок выполнения намеченного плана. Использование интерактивных форм и методов обучения позволят приобрести:

### **1) конкретному обучающемуся:**

- опыт активного освоения содержания будущей профессиональной деятельности во взаимосвязи с практикой;
- развитие личностной рефлексии как будущего профессионала в своей профессии;
- освоение нового опыта профессионального взаимодействия с практиками в этой области;

### **2) учебной группе:**

- развитие навыков общения и взаимодействия в малой группе;
- формирование ценностно-ориентационного единства группы;
- поощрение к гибкой смене социальных ролей в зависимости от ситуации;
- принятие нравственных норм и правил совместной деятельности;
- развитие навыков анализа и самоанализа в процессе групповой рефлексии;
- развитие способности разрешать конфликты, способности к компромиссам;

### **3) системе преподаватель - группа**

- нестандартное отношение к организации образовательного процесса;
- формирование мотивационной готовности к межличностному взаимодействию не только в учебных, но и в профессиональных ситуациях.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Двурличанская Н. Н. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций // Наука и образование: электронное научно-техническое издание, 2011 <http://technomag.edu.ru/doc/172651>
2. Зеер Э.Ф., Павлова А.М., Сыманюк Э.Э. Модернизация профессионального образования: Компетентностный подход. – М.: МПСИ, 2005. – 216 с.
3. Зимняя И.А. Ключевые компетенции – новая парадигма результата образования // Высшее образование сегодня. – 2003. – № 5. – С. 34–42; Компетентностный подход... // Высшее образование сегодня. – 2006. - № 6. – С. 20-26.
4. Карпенко М. Новая парадигма образования XXI в.// Высшее образование в России.–2007.- №4. – С.93.
5. Кононец А.Н. Педагогическое моделирование: новые вопросы/ А. Н.
6. Косолапова М.А. Технологические подходы в организации профессиональной подготовки к педагогической деятельности в высшей школе /Косолапова М.А.; Томский гос. пед. ун-т. – Томск, 2007. – 177 с. – Библиогр. : с. 104 – 110. Деп. В ИНИОН РАН № 60426
7. Созоров А.Н. Flash-технологии в образовании //Тезисы докладов Всероссийской научно-методической конференции с международным участием “Повышение качества непрерывного профессионального образования” Красноярск: ИПЦ КГТУ, 2006. С. 233- 234.