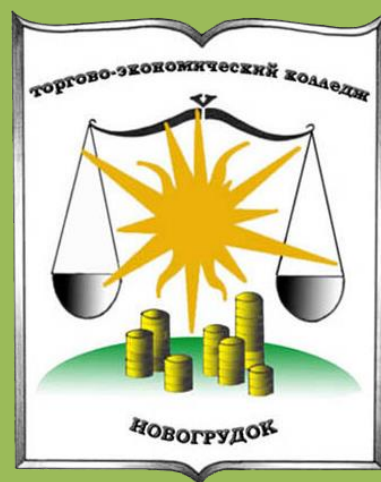


МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
Филиал БГЭУ
«Новогрудский государственный торгово-
экономический колледж»



Методические рекомендации

**Применение практико-
ориентированных
педагогических технологий
в ССО с целью
совершенствования
профессиональной
эффективности
преподавателей**



**Методический
кабинет**

Содержание

Роль практико-ориентированных технологий в образовательном процессе	4
Технология модерации	6
Этапы процесса модерации	6
Примеры техник модерации	7
Технология контекстного обучения	13
Активные методы обучения, реализуемые в рамках контекстной технологии	14
Технология витагенного обучения	17
Приёмы и технологии витагенного метода в преподавании	18
Примеры использования приёмов и методов витагенного обучения на учебных занятиях русской литературы	19
Технология конкретных ситуаций - case-study	23
Классификация кейсов по источнику формирования	23
Этапы работы с кейсом	25
Технологии интерактивного обучения	27
Целевые ориентации технологии интерактивного обучения	27
Особенности организации образовательного процесса с применением технологии интерактивного обучения	27
Основные правила организации интерактивного обучения	28
Методы интерактивного обучения	29
Технологии саморегулируемого учения	33
Фазы и подсистемы технологии саморегулируемого учения	34
Примеры саморегулируемых стратегий обучения на практике	34
Технология модульного обучения	36
Принципы модульного обучения	36
Целевые ориентации модульной технологии	37
Структура модульного учебного занятия	38
Содержание учебных элементов в модуле	38

Схема строения модуля	38
Методы и приемы технологии модульного обучения	40
Проектная технология	45
Принципы технологии	45
Этапы проектного обучения	45
Виды проектного обучения	47

Роль практико-ориентированных технологий в образовательном процессе

Современные условия развития общества диктуют необходимость включения учебных заведений, реализующих образовательные программы профессионального образования, в поиск нового содержания образования, осмысления научно-методических основ образовательного процесса, освоения новых форм и методов работы. Одним из путей совершенствования системы среднего специального образования является использование идей **практико-ориентированного обучения**.

Сущность практико-ориентированного обучения заключается в построении учебного процесса на основе **принципов**:

- единства эмоционально-образного и логического компонентов содержания;
- приобретения новых знаний и формирования практического опыта их использования при решении задач и проблем;
- эмоционального и познавательного насыщения творческого поиска учащихся.

Практико-ориентированное обучение **отличается** от традиционного предметно-ориентированного обучения как по своим целевым установкам, так и по формам организации учебного процесса. Наиболее существенное отличие заключается в том, что для системы предметно-ориентированного обучения приоритетной является передача знаний при недостаточном формировании у учащихся умений выполнять практическую работу.

Процесс учения в рамках практико-ориентированного подхода является познавательным творческим процессом, в котором учебная деятельность для учащихся является успешной, а знания – востребованными.

Следовательно, **цель** практико-ориентированного подхода – интенсификация учебного процесса поиска, приобретения и накопления глубоких знаний, формирование умений и навыков, способствующих выработке у учащихся определенных компетенций. **Результатом** использования практико-ориентированного подхода при обучении является выпускник учебного заведения, способный эффективно применять в профессиональной деятельности имеющиеся у него компетенции.

К практико-ориентированным технологиям относятся следующие педагогические технологии: технология модерации, технология контекстного обучения, технология витагенного обучения, технология конкретных ситуаций, технология интерактивного обучения, технология саморегулируемого учения, технология модульного обучения, проектная технология.

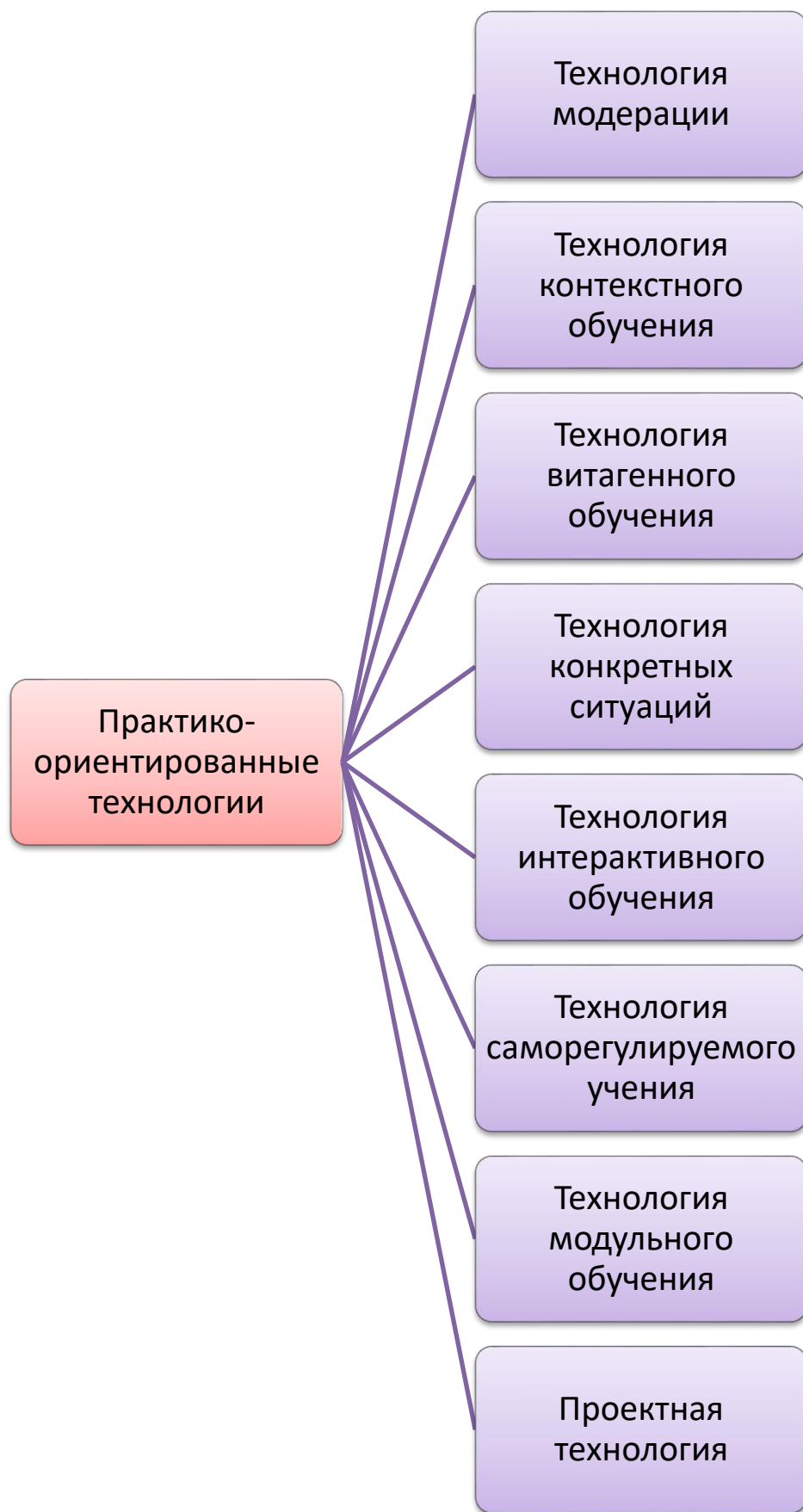


Рис. 1. Практико-ориентированные технологии

Технология модерации

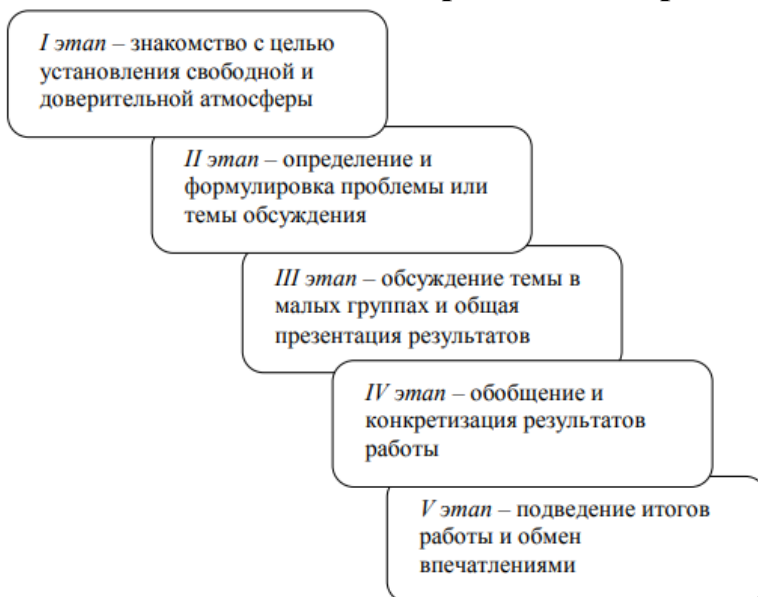
Модерация – это способ проведения учебных занятий, который быстрее приводит к результатам и дает возможность всем участникам принять общие решения как свои собственные. Это структурированный по определенным правилам процесс группового обсуждения в целях идентификации проблем, поиска путей их разрешения и принятия общего решения.

Модератор – организатор групповой работы, активизирующий и регламентирующий процесс взаимодействия участников группы на основе демократических принципов. Модератор обеспечивает деловое общение, протоколирование процесса обсуждения, промежуточных и групповых результатов дискуссии.

Основной дидактической целью использования технологии модерации в образовательном процессе является развитие способности учащихся к самостоятельному и ответственному решению проблем, что включает развитие:

- способности учащихся к анализу информации и выявлению проблемы;
- умения находить возможности и ресурсы для решения проблемы;
- умения вырабатывать стратегию достижения целей и планировать конкретные действия;
- способности ведения переговоров и дискуссии (умение выслушать другого, убеждать и принимать коллегиальные решения);
- навыка принятия персональной ответственности за воплощение принятых решений жизнью.

Этапы процесса модерации



При организации модерации необходимо обратить внимание на процессы, составляющие ядро метода и обеспечивающие его результаты: *визуализацию, вербализацию, презентацию и обратную связь*.

Под *визуализацией* понимается наглядное представление мнений и идей, высказанных в ходе работы, групповых решений, которые могут быть представлены словесно или в виде схем, образных рисунков.

Вербализация – словесное выражение коммуникаций, возникающих в ходе обсуждения.

Презентация – представление итоговых или промежуточных результатов работы в малых группах, является комбинацией вербальных и невербальных средств общения, с обязательной визуализацией.

Обратная связь представляет собой обмен содержательной и эмоциональной информацией между участниками обсуждения.

Примеры техник модерации

Техника модерации	Краткое описание техники
<u>Метод мозгового штурма</u>	Оперативный метод решения проблемы, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастичных. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике. Классическая техника мозгового штурма основывается на двух основных принципах – «отсрочка вынесения приговора идее» и «из количества рождается качество». Правильно организованный мозговой штурм включает три обязательных этапа. 1. Постановка проблемы. Предварительный этап. В начале этого этапа проблема должна быть четко сформулирована. Происходит отбор участников штурма, определение ведущего и распределение прочих ролей участников в зависимости от поставленной проблемы и выбранного способа проведения штурма. 2. Генерация идей. Основной этап, от которого во многом зависит успех всего мозгового штурма. Поэтому очень важно соблюдать правила для этого этапа: Главное – количество идей. Не делайте никаких ограничений. <i>Правила генерации идей:</i> 1. Полный запрет на критику и любую (в том числе положительную) оценку высказываемых идей, так как оценка отвлекает от основной задачи и сбивает творческий настрой. 2. Необычные и даже абсурдные идеи приветствуются. 3. Комбинируйте и улучшайте любые идеи. 3. Группировка, отбор и оценка идей. Этот этап часто забывают, но именно он позволяет выделить наиболее ценные идеи и дать окончательный результат мозгового штурма. На этом этапе, в отличие от второго, оценка не ограничивается, а наоборот, приветствуется. Методы анализа и оценки идей могут быть очень разными. Успешность этого этапа напрямую зависит от того, насколько «одинаково» участники понимают критерии отбора и оценки идей.

	Встречается много разновидностей этого метода: двойной прямой; обратный прямой, круговой, по принципу «635», электронный, письменный, «конференция идей» и т.д.
<u>Метод Уолта Диснея</u>	Методика креативности, которая проводится в форме ролевой игры, в которой участники рассматривают поставленную задачу с трёх точек зрения: творческой, реалистичной и критической. Уолт Дисней, перед тем как прославиться, жил в убогом отеле в маленькой комнатке. В этой комнатке Уолт сам с собой разыгрывал спектакль, воплощаясь поочередно в разных героев – Мечтателя, Реалиста и Критика. Место Мечтателя – самый светлый уголок комнаты. Поместившись в него, Дисней предавался фантазиям, давал полную волю воображению, генерировал идеи и мечтал (роль творческого человека, энтузиаста, который предлагает разнообразные, даже нереальные варианты решения проблемы). Следующая роль – роль Реалиста, чтобы сыграть ее, Уолт Дисней перемещался в другой угол своей каморки. Теперь его задача – отобрать из идей Мечтателя те, которые можно воплотить в жизнь, определить конкретные пути их реализации (человек занимает трезвую и прагматичную позицию и предлагает как структурировать, спланировать работу и определяет какие шаги нужны для реализации решений проблемы). И, наконец, перейдя в самый темный закуток своего жилища, Дисней становился Критиком, который отыскивал слабые места и недостатки в полученных идеях и планах (и здесь человек пытается оценить ценность идей, находит ошибки в предложенном и идентифицирует слабые места в предыдущих предложениях). Таким образом, Мечтатель формирует новые идеи и цели, Реалист преобразует эти идеи в конкретные предложения, Критик является фильтром и стимулом к усовершенствованию. Результат определяется согласованностью действий всех звеньев. Во время ролевой игры участники могут циклически изменять свои роли и продолжать обсуждение проблемы до тех пор, пока решение не будет найдено.
<u>Метод Киплинга 5W 1H</u>	Это достаточно быстрый и простой метод, позволяющий взглянуть на задачу под разными углами. Заключается он в последовательных ответах на шесть наводящих вопросов: Что? Кто? Где? Почему? Когда? и Как? Называние этот метод получил по первым буквам английских слов, составляющий вопросы: What? Who? Where? Why? When? + How? = 5W1H. Так, отвечая последовательно на вопросы, вы формируете более полное представление о задаче: Что должно быть сделано? Кто это должен сделать? Где это должно быть сделано? Почему (Зачем) это надо сделать? Когда это должно быть сделано? Как именно это должно быть сделано? Вопросы могут видоизменяться (дополняться) в зависимости от ситуации. Например, дополнительными могут быть: Сколько? Почему бы и нет? Каков срок? В каком месте? Кто с этим справится? Где ещё? Когда? В чём состоит проблема? Где это происходит? Когда

	это происходит? Почему это происходит? Как преодолеть эти трудности? Кого надо привлечь? Как узнать, что проблема решена?
<u>Метод «Шести думающих шляп»</u>	Британский врач Эдвард де Боно является автором понятия латеральное мышление, которое отличается от традиционного тем, что ставит под вопрос исходные условия. Одним из примеров латерального мышления является техника шести шляп (белая – аналитическое мышление, красная – эмоциональное мышление, чёрная – критическое мышление, жёлтая – оптимистическое мышление, зелёная – творческое мышление, синяя – мышления в большой перспективе). В метафорическом понимании, надевая каждую из шапок, человек может взглянуть на проблему с нескольких точек зрения. Хотя коллективное мышление представляет собой в большинстве случаев борьбу различных мнений, метод «Шести думающих шляп» эффективно решает эту проблему, заставляя всех участников думать параллельно. Надевая шляпу определенного цвета, все участники должны смотреть на задачу с соответствующего этой шляпе ракурса. Функции шляп Сначала зачитывается предложение, и затем каждый участник надевает по очереди следующие шляпы: Белая шляпа – шляпа информации. Сюда входят факты, числа, потребности в информации и ее дефицит. Надевая белую шляпу, люди могут попросить предоставить им дополнительную информацию или данные, которые помогут им оценить предложение. Красная шляпа – шляпа эмоций. Сюда входят интуиция, чувства и эмоции. Люди описывают эмоции, которые у них вызывает данное предложение: страх, угроза, восхищение, желание действовать, и т.д. Очень важно выразить ощущения открыто, поскольку иначе они могут стать скрытой причиной отвержения или поддержки предложения людьми. Желтая шляпа – шляпа оптимизма. Люди находят положительные стороны в предложении, почему оно должно работать и приносить выгоду. Каждый по очереди должен сказать, что он видит хорошего в данном предложении. Даже если ты думаешь, что идея плоха, ты должен найти в ней что-то хорошее. Черная шляпа – шляпа пессимизма. Она предписывает осуждать и предостерегать. Каждый должен искать недостатки в предложенной идее. Даже если это твоя собственная идея, которой ты очень горд, ты должен найти в ней недостатки и тайные угрозы. Зеленая шляпа – шляпа роста и возможностей. Это шляпа творческого мышления, поиска интересных альтернатив, предложения изменений и внесения провокационных идей. Каждый должен предложить способ улучшения или адаптации идеи, чтобы она работала лучше. Голубая шляпа – шляпа процесса. Она оценивает не само предложение, а процесс размышления над ним. Она используется для того, чтобы выяснить, эффективен ли в данном случае этот метод оценки предложения. Надевая голубую шляпу, люди обсуждают, используют ли они данный метод оценки наиболее эффективным способом.
<u>Метод «Mind-mapping», или</u>	Планирование необходимых действий по проекту, где от «ствола дерева» расходятся «корни», или от основной цели идут задачи, а

<u>метод «корней дерева»</u>	также необходимые ресурсы и действия в виде «ответвлений». Mind Maps или Карты Ума, Карты Сознания – это кустообразные картинки, изобретенные Тони Бьюзеном как способ представления и связывания мыслей. Рисуются они очень просто: Берется лист бумаги и в центре картинкой или одним-двумя словами обозначается основное понятие или концепция, либо анализируемая проблема. Обводим это понятие в кружок – из него все будет произрастать. Рисуем ветви – основные связанные понятия, свойства, и т.п. Подписываем их одним-двумя словами каждую. Каждая ветка делится на несколько более тонких веточек – развитие этих понятий, детализация свойств, направлений работы. Если карта изображает некий проект (план действий), то цветом можно обводить выполненные задачи. Конечно, лучше бы приглушать их цвет, чтобы прежде всего видны были задачи к исполнению.
<u>Метод «Синектика»</u>	Методика творчества под названием синектика была разработана Уильямом Гордоном и Джорджем Принсом в компании Arthur D. Little Invention Design Unit в 1950 гг. В методике участники пытаются «сделать известное странным, а странное – известным». Методика состоит из десяти шагов: 1. Анализ и определение проблемы. 2. Предложения спонтанных решений проблемы. 3. Новая формулировка проблемы. 4. Построение прямых аналогий. 5. Построение личных аналогий. 6. Построение символических аналогий. 7. Снова построение прямых аналогий. 8. Анализ прямых аналогий. 9. Перенос аналогий на проблему. 10. Разработка подходов к решению. Синектика, является развитием и усовершенствованием метода мозгового штурма. При синектическом штурме допустима критика, которая позволяет развивать и видоизменять высказанные идеи. Этот штурм ведет постоянная группа. Её члены постепенно привыкают к совместной работе, перестают бояться критики, не обижаются, когда кто-то отвергает их предложения. Виды аналогий: В методе применены четыре вида аналогий – прямая, символическая, фантастическая, личная. 1. При прямой аналогии рассматриваемый объект сравнивается с более или менее похожим аналогичным объектом в природе или технике. Например, для усовершенствования процесса окраски мебели применение прямой аналогии состоит в том, чтобы рассмотреть, как окрашены минералы, цветы, птицы и т. п. или как окрашивают бумагу, киноплёнки и т. п. 2. Символическая аналогия требует в парадоксальной форме сформулировать фразу, буквально в двух словах отражающую суть явления. Например, при решении задачи, связанной с мрамором, найдено словосочетание «радужное постоянство», так как отшлифованный мрамор (кроме белого) – весь в ярких узорах, напоминающих радугу, но все эти узоры постоянны.

	3. При фантастической аналогии необходимо представить фантастические средства или персонажи, выполняющие то, что требуется по условиям задачи. Например, хотелось бы, чтобы дорога существовала там, где её касаются колёса автомобиля. 4. Личная аналогия (эмпатия) позволяет представить себя тем предметом или частью предмета, о котором идёт речь в задаче. В примере с окраской мебели можно вообразить себя белой вороной, которая хочет окраситься. Метод «Синектика» значительно уменьшает инерцию мышления и позволяет рассматривать задачу с новой точки зрения.
<u>Метод WorldCafe</u>	Метод идеально подходит, когда необходимо собрать информацию, организовать обмен мнениями большого количества людей по важным для организации или сообщества вопросам и проблемам; изучить возможности для дальнейших действий и принятия решений. Схема работы по методике WorldCafe Начало. Разделение участников на группы, формулирование обсуждаемых вопросов, объяснение правил работы кафе, назначение «хозяина стола». Основная часть. Несколько (минимум 3-4) раундов бесед с переходом за разные столики.. «Хозяева» остаются за своим столиком. Остальные участники переходят за другие столики. Задача «хозяев стола» – знакомить новых участников обсуждения с результатами предыдущей работы группы и фиксировать новые идеи. Завершение. Возвращение участников за свой столик, обобщение идей «хозяевами стола»; создание галереи идей, консолидация основных идей, кластеризация основных идей.
<u>Метод «Корабельный совет»</u>	Корабельный совет – совещание, организуемое для решения проблемы в условиях дефицита информации и времени. Основная цель метода — максимально использовать опыт, знания и способность генерировать новые идеи всех без исключения участников команды для решения проблемы. Суть метода «Корабельный совет» Для эффективного применения этого метода необходимо строгое выполнение каждым участником установленных правил. Одним из таких правил является строго установленная очередность выступлений от «юнги» до «капитана» — от младшего к старшему. Успех применения данного метода зависит главным образом от умения руководителя – «капитана» создать доверительную и креативную атмосферу, стимулирующую участников на активный поиск решения проблемы. План действий 1. Объявить участникам совещания очередность их высказываний. 2. Четко сформулировать проблему. 3. Выслушать мнение каждого участника о методах решения этой проблемы. 4. Выбрать лучшие 2 — 3 идеи для проработки. 5. Провести сессию критики выбранных идей. 6. Провести сессию защиты и развития идей, подвергнутых критике. 7. Выбрать предложения, которые помогут лучше всего решить проблему. 8. Наметить шаги для реализации выбранных решений. Правила проведения «Корабельного совета»

	1. Высказываться по проблеме должны все. 2. Порядок выступлений – от «юнга» до «капитана», от младшего к старшему. 3. Вопросы задает только «капитан». 4. Критиковать идеи и защищать их только после команды «капитана». 5. Критиковать, а затем и защищать отобранные идеи должны все. 6. Итог работы подводит «капитан».
--	--

Помимо вышеперечисленных, эффективными техниками модерации являются следующие: «Саммит позитивных перемен», «Знаниевый реактор», «Делфи», «Быстрый форсайт», «Открытое пространство».

Технология контекстного обучения

В основе контекстного обучения лежит идея соединения в образовательном процессе теории и практики. Концепция знаково-контекстного (контекстного) обучения, которая опирается на ведущие положения деятельностной теории, разработана А. А. Вербицким в 1991 году. С точки зрения автора, суть такового заключается в последовательном моделировании в формах учебной деятельности учащегося предметного и социального содержания его будущей профессиональной деятельности.

В психологии “контекст” связан с понятием “ситуация” (= система условий, побуждающих субъекта и опосредующих его активность). Под контекстом следует понимать систему внутренних и внешних условий поведения и деятельности человека в конкретной ситуации, определяющую смысл и значение этой ситуации как целого и входящих в него компонентов. То есть в ситуацию включаются и внешние условия, и сам субъект, и те люди, с которыми он контактирует.

Технология контекстного обучения состоит из **трех базовых форм деятельности**:

1. **Учебная деятельность академического типа**, классическим примером которой является информационная лекция. Однако уже на проблемной лекции или семинаре-дискуссии очерчиваются предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности, а именно моделируются действия специалистов, обсуждающих теоретические вопросы и проблемы.

2. **Квазипрофессиональная деятельность**, моделирующая в аудиторных условиях и на языке науки условия, содержание и динамику производства, отношения занятых в нем людей (например, деловая игра).

3. **Учебно-профессиональная деятельность**, в ходе которой учащийся выполняет реальные исследовательские (научно-исследовательская деятельность) или практические функции (учебная и производственная практика). Учащиеся выполняют уже не академические процедуры усвоения знаний или овладения навыками «наблюдаемого поведения», а фактически реальную профессиональную деятельность, в которой ранее полученные знания выступают ориентировочной основой. На этой стадии завершается процесс трансформации учебной деятельности в профессиональную.

Предмет деятельности учащегося в контекстном образовании трансформируется от абстрактной учебной информации (в процессе собственно учебной деятельности) к моделируемым реальным ситуациям (в квазипрофессиональной деятельности), далее — к реальным производственным ситуациям и ситуациям научного исследования. Находясь с самого начала **в деятельностной позиции**, учащиеся получают в рамках этих базовых форм все более развитую практику использования учебной информации в функции средства регуляции собственной деятельности. Это обеспечивает «естественное» вхождение выпускника ссуза в профессию без

длительных трудностей, связанных с предметной и социальной адаптацией в процессе профессиональной деятельности.

Образовательный процесс, организованный с применением технологии контекстного обучения, организуется следующим образом:

- основной акцент делается на организации **различных видов деятельности** обучающихся;
- преподаватель выступает в роли **педагога-менеджера**, а не транслятора учебной информации;
- информация используется как **средство организации деятельности**, а не цель обучения;
- обучающийся выступает в качестве **субъекта** учебной деятельности наряду с преподавателями, а его личностное развитие является одной из главных образовательных целей.

Особую роль в контекстном обучении играют **активные формы и методы обучения** или технологии активного обучения, которые опираются не только на процессы восприятия, памяти, внимания, а прежде всего на творческое, продуктивное мышление, поведение, общение.

Активные методы обучения, реализуемые в рамках контекстной технологии

Неигровые методы обучения	Проблемные методы обучения	<i>Монологическое изложение</i>	При использовании данного метода преподаватель излагает научные факты в логической последовательности, дает свои пояснения и выводы, использует средства наглядности и технические средства обучения. Проблемные ситуации создаются только с целью привлечения внимания учащихся
		<i>Рассуждающий метод</i>	Особенностью этого метода является введение системы риторических вопросов проблемного характера в содержание учебного материала с целью привлечения внимания обучающихся.
		<i>Диалогический метод</i>	Преподаватель вводит в содержание учебного материала информационные вопросы, ответы на которые дают обучающиеся.
		<i>Эвристический метод</i>	Особенностью этого метода является сочетание изложения учебного материала преподавателем с познавательными заданиями обучающимся.
		<i>Исследовательский метод</i>	Преподаватель предлагает проблемную ситуацию, которую обучающиеся самостоятельно должны решить. Особенность этого метода проявляется в том, что вопросы, указания и задания формулируются преподавателем после получения решения.

	Методы конкретных ситуаций	<i>Метод программированных заданий</i>	Особенностью этого метода является постановка преподавателем программируемых заданий, распадающихся на отдельные элементы, которые содержат часть изучаемого материала, в виде вопросов и ответов, либо в виде изложения новых заданий, либо в виде упражнений.
		<i>Практические кейсы</i>	Их источником являются конкретные жизненные ситуации. Описание ситуации сопровождается, как правило, датами, фамилиями, названиями, фактами, событиями.
		<i>Обучающие кейсы.</i>	В данном случае речь идет о технологии «обучения действием», основная задача — научиться через моделирование пошаговому выполнению профессиональных функций.
		<i>Научно-исследовательские кейсы</i>	Этот вид кейсов нацелен на получение нового знания о ситуации и поведении в ней. Разбор конкретных ситуаций может сопровождаться анализом научных комментариев законодательства, применяемого в данных случаях, изучением научных статей и монографий.
	Игровые методы	<i>Деловая игра (игра-имитация)</i>	Это метод группового обучения совместной деятельности в процессе решения общих задач в условиях максимально возможного приближения к реальным проблемным ситуациям. Деловые игры в профессиональном обучении воспроизводят действия участников, стремящихся найти оптимальные пути решения производственных, социально-экономических, педагогических, управленческих и других проблем
		<i>Ролевая игра (игра-драматизация)</i>	Это метод группового обучения, в основе которого лежит распределение участников обучающейся группы по ролям, разыгрывание определенной ситуации. В таких играх отрабатывается тактика поведения, действий, выполнения функций и обязанностей конкретного лица.
		<i>Организационно-деятельностная игра</i>	Этот метод объединяет организационно-мыслительные, моделирующие и проектные игры.

		<i>Игровая ситуация</i>	Один из методов активного обучения, отличающийся тем, что при его осуществлении используются некоторые, обычно один-два, игровые принципы (из принципов активного обучения), реализация которых происходит в условиях свободной, не регламентированной формальными правилами и организационной структурой деятельности.
		<i>Игровые приемы и процедуры</i>	Их также называют блиц-играми, мини-играми, они включают игровые действия или отдельные, единичные элементы активизации незначительной или дискретной продолжительности, не имеющие сложных правил, с простой процедурой действий конкретных участников и коротким контролем времени. Организуемые со всей аудиторией (редко) или при непосредственном участии только отдельных её представителей, чаще всего по личному желанию.
		<i>Поисково-апробационные игры</i>	Предназначены для развития интеллектуального и творческого потенциала, направленного на поиск, разработку и испытание новых идей, направлений, видов деятельности.
		<i>Проблемно-ориентированные игры</i>	Нацелены, прежде всего, на постановку и поиск решения проблем. Найденное решение проверяется в деятельности игроков здесь же на игре. Иногда игра может быть использована в качестве практического руководства для решения сложных, комплексных проблем с объединением усилий специалистов различных направлений.
		<i>Игровое проектирование</i>	Характеризуется следующими признаками: наличие исследовательской, инженерной или методической проблемы или задачи, которую сообщает обучаемым преподаватель; ☐ разделение участников на небольшие соревнующиеся группы ☐ разработка последних вариантов решения поставленной проблемы (задачи); ☐ проведение заключительного заседания научно-технического совета (или другого сходного с ним органа), на котором с применением метода разыгрывания ролей группы публично защищают разработанные варианты решений (с их предварительным рецензированием).

Технология витагенного обучения

Идея витагенного образования была выдвинута в конце 90-х гг. XX века А.С. Белкиным. В основу этого направления положена идея построения образовательного процесса с опорой на жизненный опыт. В основе реализации идеи витагенного образования положено образование, основанное на актуализации (востребовании) жизненного опыта личности, её интеллектуально-психологического потенциала.

Витагенный – *vita* (лат.) – жизнь, *genesis* (лат.) – порождать, то есть рожденный жизнью.

Витагенное обучение – обучение, основанное на актуализации (востребовании) жизненного опыта личности (учащегося), использование ее интеллектуально-психологического потенциала в образовательных целях.

Опыт жизни – это информация, не прожитая человеком, а связанная всего лишь с его осведомленностью.

Жизненный (витагенный) опыт – это информация, ставшая не просто достоянием личности человека, это та информация, которую человек (в том числе учащийся) прожил, которую он прочувствовал, продумал, продействовал, и которая отложилась в резервы долговременной памяти, стала личностно значимой для него.

Витагенное обучение — обучение, основанное на актуализации (востребовании) жизненного опыта личности, ее интеллектуально-психологического потенциала в образовательных целях. Основная идея витагенного обучения состоит в формировании отношений сотрудничества между преподавателем и учащимся. Витагенное образование — это проживание чувств, проживание действий, проживание деятельности, спаянных в нечто неделимое. С этих позиций преподаватель — не столько информатор, сколько соучастник, вдохновитель, умеющий не столько вести за собой, но и обладающий способностью сострадать, сопереживать успехам и неудачам. Смысл витагенного образования — формирование социального образа человека, неповторимой личности, т.е. индивидуальности. Витагенное образование использует ресурсы учащегося, скрытые в подсознании. Опора на подсознание в витагенном обучении — это, прежде всего, творчество учащегося в самых разных проявлениях, интуиция, т.е. способности воспринимать мир и принимать решения на основе «чутья», без участия сознания, на уровне одномоментного постижения. Интуиция, как и фантазии, отражает витагенный опыт, актуализация которого является прекрасным инструментом для организации образовательного процесса.

Пошагово технология витагенного обучения выглядит следующим образом:

1. Выявление содержания витагенного опыта с помощью визуализации.
2. Выявление витагенного опыта с помощью различных опросов.

3. Выявление витагенного опыта с помощью его вербализации всеми участниками образовательного процесса.

4. Анализ витагенного опыта. Выявление его характера и объема. Установление связей между ними.

5. Определение базового, устойчивого, существенного и личностно-значимого ценного опыта.

6. Определение оснований для классификации витагенного опыта, его классификация. Объединение информации из различных областей знаний.

7. Определение возможности целенаправленного педагогического воздействия в условиях формирования комплексных знаний, умений и воззрений.

8. Определение условий для использования витагенного опыта при конструировании научных знаний в различных областях.

9. Привлечение витагенного опыта участников образовательного процесса к формированию целостных представлений учащихся.

Приёмы и технологии витагенного метода в преподавании

Прием / технология	Краткое описание
<i>Прием ретроспективного анализа жизненного опыта с раскрытием его связей в образовательном процессе</i>	Задача педагога состоит в умении диагностировать степень расхождения, несовпадения, противоречия, неприятия между витагенными и образовательными знаниями и, опираясь на систему научных доказательств, раскрыть образовательную ценность жизненного опыта учащихся.
<i>Приём стартовой актуализации жизненного опыта учащихся</i>	Суть приёма в том, чтобы выяснить, каким запасом знаний обладают учащиеся, перед тем как предлагать им новые знания. Приём помогает определить интеллектуальный потенциал как отдельных учащихся, так и коллектива в целом, создаёт психологическую установку на получение новой информации, даёт возможность использовать полученную информацию при решении проблемных ситуаций.
<i>Прием опережающей проекции преподавания</i>	Смысл приёма заключается в том, чтобы образовательную проекцию наложить на витагенную, что предъявляет повышенные требования к инструментровке. Нельзя говорить: «Скоро вы узнаете что-то новое». Лучше сказать конкретно: «В следующий раз я вам расскажу о том-то, а вы постарайтесь представить, себе, что вы знаете, слышали об этом, с чем вам приходилось сталкиваться в жизни».
<i>Прием дополнительного конструирования незаконченной образовательной модели</i>	Направлен на актуализацию творческого потенциала личности, ее потребности в самореализации. Его формула: «Я предлагаю вам идею, незаконченное произведение, а ваша задача — дополнить, насытить содержанием, опираясь на свой жизненный опыт».
<i>Прием временной,</i>	Состоит в том, что дидактический материал излагается

<i>пространственной, содержательной синхронизации образовательных проекций</i>	с раскрытием временных, пространственных, содержательных связей между фактами, событиями, явлениями, процессами. Витагенный компонент здесь проявляется не в усвоении знаний, выработке умений, а в объемном характере восприятия образовательного предмета; в соответствии с «правдой жизни». Формула этого приема: «Жизнь многомерна, и учебный материал необходимо воспринимать многомерно, тогда он будет необходим для жизни». В конечном итоге он воспитывает ценностное отношение к знанию.
<i>Прием витагенного одухотворения объектов живой и неживой природы</i>	Суть его в том, чтобы «очеловечить» объекты живой и неживой природы, приписывая им человеческие качества, мотивы действия, раскрыть тем самым глубинный смысл образовательных связей, процессов.
<i>Технология творческого синтеза образовательных проекций</i>	Смысл этого приема заключен в том, чтобы образовательный объект знания был представлен в проекциях голографии творчески преобразованным, интегрированным. Главная цель этой технологии — формирование у учащихся художественного языка и образного мышления, навыков художественно голографического отображения знаний.
<i>Технология творческого моделирования идеальных образовательных объектов</i>	Смысл приема заключен в том, чтобы дать учащимся возможность построить в своем воображении идеальную модель образовательного объекта, материалами для которой послужили бы прежде всего витагенный опыт и информация, полученная в процессе обучения. Термин «идеальная» означает не только совершенство, отсутствие недостатков, но и умозрительный, отключенный от реалий жизни проект, иллюстрирующий главную идею автора.

Примеры использования приёмов и методов витагенного обучения на учебных занятиях русской литературы

(на примере изучения пьес А.Н. Островского «Гроза», М. Горького «На дне», творчества Ф.И. Тютчева, А.А. Фета)

Название приема	Суть	Драма (примеры заданий)	Лирика (примеры заданий)
<i>1. Прием стартовой актуализации жизненного опыта учащихся</i>	Выяснить, каким запасом знаний на уровне обыденного сознания обладают учащиеся, прежде чем получают необходимый запас образовательных знаний.	1. Что вы знаете о детстве А.М. Горького? Какие повести посвящены этом периоду жизни писателя? 2. Что вы знаете о маргиналах, деклассированных элементах? Как к ним относится государство? Как к ним относитесь вы? 3. Опираясь на свой жизненный опыт,	1. Назовите известные вам с детства стихи Ф.И. Тютчева, А.А. Фета о временах года, о природе. 2. Используя высказывание К.И. Чуковского об А.А. Фете «Лирика – есть

		напишите сочинение-миниатюру «...И под ветхими лохмотьями бьется человеческое сердце...».	счастье, которое может доверху наполнить всего человека», ответьте на вопрос: «Какое счастье дает чтение стихов?».
2. Прием, опережающий проекции преподавания	Предварить изучение нового материала, получение новых знаний. Подготовить учащихся к их восприятию.	1. А.К. Островский в пьесе «Гроза» раскрывает проблемы во взаимоотношениях матери и сына, матери и дочери, свекрови и снохи. Приходилось ли вам в жизни сталкиваться с подобными проблемами? Как вы их преодолевали? 2. Как вы относитесь к суициду. Это сила или слабость? Как к нему относятся церковь, врачи, окружающие вас люди?	1. Как вы понимаете термин «чистое искусство»? 2. Почему Ф.И. Тютчева называют поэтом-философом? 2. Почему П.И. Чайковский назвал А.А. Фета «поэтом-музыкантом»?
3. Прием дополнительного конструирования незаконченной образовательной модели	Прием особенно эффективен в тех случаях, когда необходимо актуализировать не столько витальные знания, сколько творческий потенциал личности, ее потребность в самореализации. Предварительная актуализация жизненного опыта учащихся.	1. Напишите одноактную пьесу о вашей первой любви. 2. Изменим содержание пьесы, ее финальную часть; Катерина не бросилась в Волгу. Ваши варианты финала пьесы? 3. Как изменилось бы содержание пьесы «На дне» А.М. Горького, если бы Васька Пепел не полюбил Наташу?	1. Закончите самостоятельно стихотворные строчки, принадлежащие Ф.И. Тютчеву: «А нынче мир весь как распался: Все кверху дном, все сбились с ног. Как тихо воет над долиной Далекий колокольный звон... Я помню время золотое, Я помню сердцу милый край...». 2. Создайте свой собственный цикл лирических шедевров А.А. Фета. 3. По просьбе Т.Л. Толстой Фет однажды

			заполнил «Альбом признаний». Ответьте на эти вопросы: 1) Самая тяжелая минута в вашей жизни? 2) Что лучше: желать и не получить или иметь и потерять. 3) Какое историческое событие вызывает в вас наибольший интерес?
4. Прием временной, пространственной, содержательной синхронизации образовательных проекций.	Излагать дидактический материал с раскрытием временных, пространственных связей между фактами, событиями, явлениями. Форма данного приема: «Жизнь многомерна и учебный материал необходимо воспринимать многомерно, тогда он будет необходим для жизни...».	1.Хронологические таблицы. 2. Взаимообусловленность литературной и театральной жизни России середины XIX века. 3. Взаимообусловленность жизни и творчества драматургов. 4. Иллюстрации и драматические произведения. 5. Ваши рекомендации актерам: прическа, грим, одежда... 6. Опишите пространство, в котором живут герои пьесы «Гроза» А.Н. Островского. 7. Представьте себе Сытина («На дне») А.М. Горького) среди современных босяков. Как сложились бы их отношения?	1. Мини-исследование «Трагедия любви в жизни и творчестве Ф.И. Тютчева». 2. Мини-исследование «Трагедия внебрачного сына Афанасия Фета».
5. Прием витагенного одухотворения объектов живой и	Одухотворить, очеловечить объекты неживой и живой природы,	1. Сочинение-миниатюра «Сны вишневого сада». 2. Размышление на тему: «Чему была свидетелем	

<i>неживой природы.</i>	приписывая им человеческие качества, мотивы действия.	калитка кабановского сада».	
<i>6. Технология творческого синтеза образовательных проекций</i>	Представить образовательный объект знания в проекциях голографии творчески преобразованным.	А.П. Чехов «Вишневый сад». 1 шаг. Демонстрация картин, окружающих жизнь барской усадьбы начала XX века. 2 шаг. Демонстрация предметов материальной культуры русских дворян. 3 шаг. Демонстрация фотографии театральных декораций к пьесе «Вишневый сад». 4 шаг. Создайте декорацию к любой сцене «Вишневого сада».	
<i>7. Технология творческого моделирования идеальных образовательных объектов</i>	Дать учащимся возможность построить в своем воображении идеальную модель образовательного объекта, материалом для которой послужил бы, прежде всего, витагенный опыт.	1. Если бы я был хозяином ночлежки... (по пьесе А.М. Горького «На дне») 2. Если бы я был Ермолаем Лопухиным (по пьесе А.П. Чехова «Вишневый сад») 3. Составьте перечень социальных мер, которые бы, на ваш взгляд, могли предотвратить нищету и бродяжничество (по пьесе А.М. Горького «На дне»).	1. Если бы я встретил А.А. Фета, то задал бы ему следующих три вопроса.

Технология конкретных ситуаций - case-study

Востребованность технологии конкретных ситуаций связано с тем, что она направлена не столько на усвоение конкретных знаний, сколько на развитие общего интеллектуального и коммуникативного потенциала учащегося и самого преподавателя.

Case study не имеет точного перевода на русский язык, используется несколько русскоязычных аналогов: кейс-стади, бизнес-кейсы, кейс-метод, обучение на практических примерах, метод конкретных ситуаций, ситуационное обучение, ситуационные задачи.

В целом кейс-технология представляет собой систему обучения, базирующуюся на анализе, решении и обсуждении ситуаций, как смоделированных, так и реальных. При этом обучающиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них.

Технология case-study впервые была применена в Гарвардском университете в 1924 году, и до сих пор Гарвард является флагманом кейс-индустрии всего мира.

Основная цель технологии — активизация обучаемых. Суть технологии в том, что учащимся предлагают осмыслить реальную жизненную ситуацию, описание которой одновременно отражает какую-либо практическую проблему и актуализирует определенный комплекс знаний, который необходимо усвоить при разрешении данной проблемы.

Технология применяется как для диагностики проблемы или поиска решения ранее выявленных проблем, так и для оценки обучаемыми предпринятых по решению проблемы действий и их последствий. В зависимости от сложности решаемых задач метод может применяться как в виде короткого упражнения продолжительностью 30—60 мин, так и в более развернутом виде (кейс-стади). В некоторых случаях может быть выстроен целый курс, длящийся несколько занятий.

Классификация кейсов по источнику формирования

Вид кейса	Краткое описание
<i>Практические кейсы</i>	Их источником являются конкретные жизненные ситуации. Описание ситуации сопровождается, как правило, датами, фамилиями, названиями, фактами, событиями.
<i>Обучающие кейсы</i>	В данном случае речь идет о технологии «обучения действием», основная задача — научиться через моделирование пошаговому выполнению профессиональных функций. Например, это может быть обучение навыкам составления документов.
<i>Научно-исследовательские кейсы</i>	Нацелены на получение нового знания о ситуации и поведении в ней. Разбор конкретных ситуаций может сопровождаться анализом научных комментариев законодательства, применяемого в данных случаях, изучением научных статей и монографий. Эффективность занятия с помощью кейс-метода во многом зависит от умения преподавателя организовывать групповую работу: направлять

	беседу в нужное русло, контролировать время в процессе интерактивного взаимодействия, вовлекать в дискуссию всех участников учебного процесса, организовывать корректную обратную связь от участников занятия, давать своевременные ссылки на литературу, обобщать полученные результаты и подводить конструктивные итоги.
--	--

Технологическая деятельность преподавателя при использовании кейс-технологии включает *два этапа*.

Первый этап представляет собой сложную творческую работу по созданию кейса и вопросов для его анализа. Различают «полевые» (основанные на реальном фактическом материале) и «кресельные» (вымышленные) кейсы.

Источники формирования кейса:

- 1) художественная и публицистическая литература;
- 2) статистические данные;
- 3) материалы научных статей, монографий, отчетов, посвященных той или иной проблеме;
- 4) реальные события жизни;
- 5) приговоры судов;
- 6) интернет-ресурсы.

Проблема занимает исключительное место в кейс-технологии. Поскольку проблема представляет собой форму существования и выражения противоречия между уже назревшей необходимостью в каких-то действиях и недостаточными условиями для ее реализации, то формулировка проблемы предполагает определение этого противоречия.

Следующим шагом в проектировании кейса является выбор конкретной ситуации, которая могла бы выступить в качестве носителя сформированности проблемы.

Условия, которые нужно учитывать при составлении описания конкретной ситуации (КС):

- 1) ситуация должна соответствовать содержанию теоретического курса и профессиональным потребностям обучающихся;
- 2) желательно, чтобы ситуация отражала реальный, а не вымышленный профессиональный сюжет, в ней должно быть отражено «как есть», а не «как может быть»;
- 3) ситуация должна отличаться проблемностью и содержать необходимое и достаточное количество информации;
- 4) ситуация должна быть по силам обучающимся, но в то же время не очень простой;
- 5) ситуация должна быть описана интересно, простым и доходчивым языком;
- 6) текст не должен содержать подсказок относительно решения поставленной проблемы;

7) ситуация должна также сопровождаться четкими инструкциями по работе с нею.

Нужно очень четко сформулировать задание, чтобы учащиеся не поддались желанию пассивно воспринимать информацию.

В т о р о й этап работы включает в себя деятельность преподавателя в аудитории, где он выступает со вступительным и заключительным словом, организует малые группы и начинает дискуссию, поддерживает деловой настрой в аудитории, оценивает вклад студентов в анализ ситуации.

Этапы работы с кейсом

1. Этап введения в кейс, постановки преподавателем основных вопросов

Кейсы могут быть розданы каждому обучающемуся за день до занятия или на самом занятии. На ознакомление выделяется 5—7 мин в зависимости от сложности кейса. Участники задают преподавателю вопросы с целью уточнения ситуации и получения дополнительной информации, которая фиксируется на доске для последующего обсуждения. Анализ ситуации (индивидуально или в малых группах) Каждый из участников представляет свой вариант решения в виде устного доклада (регламент устанавливается). Если участников много, то группа разбивается на малые группы, от каждой из которых выступает представитель. После деления на малые группы дается определенное время на решение проблемы, подготовку выступления (30—40 мин). Требование — укладываться в установленные сроки. Участники выявляют проблемы, вырабатывают, оценивают и выбирают оптимальное решение, готовятся к презентации.

Необходимо предоставить возможность обучающимся использовать любую литературу и другие источники. Преподаватель, давая некоторые пояснения, должен избегать прямых консультаций. Целесообразно преподавателю самостоятельно в самый последний момент выбрать спикера, который будет представлять решение группы.

2. Этап презентации решений по кейсам

Представляют решение кейса от каждой малой группы 1—2 спикера. Время до 10—15 мин. Преподавателю необходимо: максимально поощрять использование плакатов, схем, графиков; побуждать членов малой группы дополнять высказывания своего спикера. Участники задают выступающему вопросы, на которые он должен либо ответить, либо внести обоснованное возражение. Преподаватель лишь направляет дискуссию. Каждый вариант решения фиксируется на доске.

3. Этап общей дискуссии

Преподаватель должен прогнозировать развитие дискуссии и корректировать ее ход, ставя те вопросы и освещая те моменты, на рассмотрение которых хотел бы направить обсуждение. Во время дискуссии следует избегать излишних споров, не допускать, чтобы лишь некоторые

участники доминировали в обсуждении, не допускать намеренного ведения дискуссии к тому решению, которое преподаватель предпочел бы.

5. Этап подведения итогов, завершающего выступления преподавателя

Продолжительность — 10—15 мин. Преподаватель должен рассказать о том, как разрешается ситуация. Для кейсов, написанных на примере реальных ситуаций, это информация о том, как были в реальной жизни решены проблемы, которые обсуждались обучающимися. Для «кабинетных» кейсов важно обосновать версию преподавателя. Следует акцентировать внимание на том, что кейс может иметь и другие решения, а затем выделить лучшие решения и расставить акценты поощрительного характера.

Кейс-метод должен использоваться в органическом единстве с другими методами обучения, в том числе традиционными. Кейс-метод хорошо сочетается с дискуссией и деловой игрой. Кейс-метод способствует более глубокому усвоению учебного материала. Если же обучающиеся не поняли, зачем нужен кейс, что они усвоили, какие навыки приобрели, то использование кейс-метода не достигло учебных целей.

Технологии интерактивного обучения

Интерактивные технологии обучения — это организация учебного процесса, в которой участники обязательно взаимодействуют друг с другом в коллективном, взаимодополняемом процессе познания.

Интерактивное обучение подразумевает:

- активности и взаимосвязи, благодаря которым и педагог, и учащиеся вовлечены в процесс и ищут решения;
- равенство в общении, которое помогает открыто обсуждать возможные исходы;
- эксперименты, творческий подход.

Целевые ориентации технологии интерактивного обучения

1. Активизация индивидуальных умственных процессов учащихся.
2. Возбуждение внутреннего диалога у учащегося.
3. Обеспечение понимания информации, являющейся предметом обмена.
4. Индивидуализация педагогического взаимодействия.
5. Вывод учащегося на позицию субъекта обучения.
6. Достижение двусторонней связи при обмене информацией между учащимися.

Самой общей *задачей* преподавателя в интерактивной технологии является фасилитация (поддержка, облегчение) — направление и помощь процессу обмена информацией:

- выявление многообразия точек зрения;
- обращение к личному опыту участников;
- поддержка активности участников;
- соединение теории и практики;
- взаимообогащение опыта участников;
- облегчение восприятия, усвоения, взаимопонимания участников;
- поощрение творчества участников.

Особенности организации образовательного процесса с применением технологии интерактивного обучения

Интерактивные технологии основаны на прямом взаимодействии учащихся с учебным окружением. Учебное окружение выступает как реальность, в которой учащийся находит для себя область осваиваемого опыта. Опыт учащегося – это центральный активатор учебного познания.

В традиционном обучении преподаватель играет роль “фильтра”, пропускающего через себя учебную информацию, в интерактивном – роль помощника в работе, активизирующего взаимонаправленные потоки информации.

По сравнению с традиционными, в интерактивных моделях обучения меняется и взаимодействие с преподавателем: его активность уступает место

активности учащихся, *задача преподавателя — создать условия для их инициативы*. В интерактивной технологии учащиеся выступают полноправными участниками, их опыт важен не менее, чем опыт преподавателя, который не столько дает готовые знания, сколько побуждает учащихся к самостоятельному поиску.

Преподаватель выступает в интерактивных технологиях в нескольких основных ролях. В каждой из них он организует взаимодействие участников с той или иной областью информационной среды. **В роли информатора-эксперта** преподаватель излагает текстовый материал, демонстрирует видеоряд, отвечает на вопросы участников, отслеживает результаты процесса и т.д. **В роли организатора-фасилитатора** он налаживает взаимодействие учащихся с социальным и физическим окружением (разбивает на подгруппы, побуждает их самостоятельно собирать данные, координирует выполнение заданий, подготовку мини-презентаций и т.д.). **В роли консультанта** преподаватель обращается к профессиональному опыту учащихся, помогает искать решения уже поставленных задач, самостоятельно ставить новые и т.д.

Основные правила организации интерактивного обучения

Правило первое. В работу должны быть вовлечены в той или иной мере все участники. С этой целью полезно использовать методы, позволяющие включить всех участников в процесс обсуждения.

Правило второе. Надо позаботиться о психологической подготовке участников. Речь идет о том, что не все, пришедшие на занятие, психологически готовы к непосредственному включению в те или иные формы работы. В этой связи полезны разминки, постоянное поощрение за активное участие в работе, предоставление возможности для самореализации.

Правило третье. Обучающихся в технологии интерактива не должно быть много. Количество участников и качество обучения могут оказаться в прямой зависимости. Оптимальное количество участников – до 25 человек.

Правило четвертое. Помещение должно быть подготовлено с таким расчетом, чтобы участникам было легко пересаживаться для работы в больших и малых группах.

Правило пятое. Четкое закрепление (фиксация) процедур и регламента. Об этом надо договориться в самом начале и постараться не нарушать его. Например: все участники будут проявлять терпимость к любой точке зрения, уважать право каждого на свободу слова, уважать его достоинства.

Правило шестое. Отнеситесь с вниманием к делению участников на группы. Первоначально его лучше построить на основе добровольности. Затем уместно воспользоваться принципом случайного выбора.

Методы интерактивного обучения

Интерактивные методы на лекциях	<i>«Мозговая атака»</i>	«Мозговая атака», «мозговой штурм» – это метод, при котором принимается любой ответ обучающегося на заданный вопрос. Важно не давать оценку высказываемым точкам зрения сразу, а принимать все и записывать мнение каждого на доске или листе бумаги. Участники должны знать, что от них не требуется обоснований или объяснений ответов. «Мозговой штурм» – это простой способ генерирования идей для разрешения проблемы. Во время мозгового штурма участники свободно обмениваются идеями по мере их возникновения, таким образом, что каждый может развивать чужие идеи.
	<i>Мини-лекция</i>	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 учащихся к этому вопросу.
	<i>Презентации</i>	К интерактивным методам относятся презентации с использованием различных вспомогательных средств: доски, книг, видео, слайдов, компьютеров и т.п. Интерактивность обеспечивается процессом последующего обсуждения.
	<i>Просмотр и обсуждение видеофильмов</i>	На занятиях можно использовать как художественные, так и документальные видеофильмы, фрагменты из них, а также видеоролики и видеосюжеты.
	<i>Интервью</i>	По содержанию интервью делятся на группы: 1. Документальные интервью; 2. Интервью мнений; 3. Интервью «пресс-конференция». Субъектом интервью может выступать как преподаватель, так и учащиеся, подготовившие информацию по заданной теме.
	<i>Обратная связь</i>	Актуализация полученных на лекции знаний путем выяснения реакции участников на обсуждаемые темы.
	<i>Интерактивные вебинары</i>	Традиционная лекция вместе с дискуссией, разбором, демонстрацией слайдов или фильмов.
	<i>Лекция с заранее объявленными ошибками</i>	Лекция с заранее запланированными ошибками позволяет развить у обучаемых умение оперативно анализировать профессиональные ситуации, выступать в роли экспертов, оппонентов, рецензентов, выделять неверную и неточную информацию.

Интерактивные методы на практических / лабораторных занятиях	<i>Разминка</i>	Разминка способствует развитию коммуникативных навыков (общению). Она должна быть уместна по содержанию, форме деятельности и продолжительности. Вопросы для разминки не должны быть ориентированы на прямой ответ, а предполагают логическую цепочку из полученных знаний, т.е. конструирование нового знания.
	<i>Дискуссия</i>	Дискуссия – одна из важнейших форм коммуникации, плодотворный метод решения спорных вопросов и вместе с тем своеобразный способ познания. Дискуссия предусматривает обсуждение какого-либо вопроса или группы связанных вопросов компетентными лицами с намерением достичь взаимоприемлемого решения. Дискуссия является разновидностью спора, близка к полемике, и представляет собой серию утверждений, по очереди высказываемых участниками.
	<i>Мастер-класс</i>	Передача практического опыта от преподавателя к учащимся.
	<i>Коллективное решение творческих задач</i>	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.
	<i>Деловая игра</i>	Имитируются реальные условия, отрабатываются конкретные специфические операции, моделируется соответствующий рабочий процесс.
	<i>«Аквариум»</i>	Разновидность деловых игр, где участники, которых не задействовали в процессе, комментируют происходящее.
	<i>«Микрофон»</i>	Высказывание одного учащегося по поставленной проблеме, остальные не комментируют.
	<i>«Броуновское движение»</i>	Хаотичное передвижение по аудитории в поиске решения.
	<i>Дерево решений</i>	Работа с ватманами: группы записывают решение ситуации, а затем меняются ватманами, добавляя свои идеи на ватман соседей.
	<i>Карусель</i>	Интерактивный метод работы, в процессе которой образуется два кольца: внутреннее и внешнее. Внутреннее кольцо образуют сидящие неподвижно учащиеся, а во внешнем кольце учащиеся через каждые 30 секунд меняются. Таким образом, они успевают проговорить за несколько минут несколько тем и постараться убедить в своей правоте собеседника. Использование данного метода позволяет эффективно отрабатывать этикетные диалоги. Реализация приема «идейная карусель» предполагает следующий алгоритм работы: 1. Каждому члену микрогруппы (по 4-5 человек) раздается чистый лист бумаги и всем задается один и тот же вопрос. Без словесного обмена мнениями все участники записывают на своих листках бумаги

		спонтанные формулировки ответов на него. 2. Листки с записями в режиме дефицита времени передаются по кругу по часовой стрелке соседям по микрогруппе. При получении листка с записями каждый участник должен сделать новую запись, не повторяя имеющиеся. Работа заканчивается, когда каждому вернется его листок. На этом этапе записи не анализируются и не оцениваются. 3. В микрогруппах происходит обсуждение сформулированных участниками ответов, предложений и выделение в итоговый список наиболее важных, актуальных из них. 4. Обмен результатами наработок микрогрупп. Все микрогруппы предлагают по очереди свои формулировки из итогового списка. Если формулировка не встречает возражений других групп, она включается в окончательный общий список.
	<i>Работа в малых группах</i>	Это одна из самых популярных стратегий, так как она дает всем обучающимся возможность участвовать в работе, практиковать навыки сотрудничества, межличностного общения (в частности, умение активно слушать, вырабатывать общее мнение, разрешать возникающие разногласия).
	<i>Ротационные тройки</i>	Работа в группе из трёх человек, в которой состав меняется при каждом следующем задании.
	<i>Моделирование производственных процессов и ситуаций</i>	Метод «Моделирование производственных процессов и ситуаций» предусматривает имитацию реальных условий, конкретных специфических операций, моделирование соответствующего рабочего процесса, создание интерактивной модели и др.
	<i>Ролевая игра</i>	Ролевая игра – это разыгрывание участниками группы сценки с заранее распределенными ролями в интересах овладения определенной поведенческой или эмоциональной стороной жизненных ситуаций.
	<i>Тренинг</i>	Это процесс получения навыков и умений в какой-либо области посредством выполнения последовательных заданий, действий или игр, направленных на достижение наработки и развития требуемого навыка.

Интерактивные методы в самостоятельной работе	<i>Метод проектов</i>	В методе проектов студенты объединяются в небольшие группы и разрабатывают, например, программу социологического исследования на любую интересующую их проблематику или схему проведения эксперимента при лабораторном занятии. Эта аналитическая работа включает в себя несколько этапов, которые позволяют улучшить навыки логического мышления, максимально раскрывают творческие возможности студентов и стимулируют их к научно-исследовательской работе. Такая проектная деятельность, организованная подобным образом, имеет множество преимуществ. Ярким примером организации самостоятельной работы является технология группового проектного обучения, которая реализуется не столько во время плановых занятий, но и стимулирует самостоятельную работу и взаимодействие исполнителей.
	<i>Метод обучения в парах (спарринг-партнерство)</i>	Спарринг – 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.

Технологии саморегулируемого учения

Технологии саморегулируемого учения – диалоговые методики, позиционные дискуссии, рефлексивные игры и т. д., которые направлены на развитие у обучаемых способностей к самостоятельному приобретению компетенций по самоуправлению, самоорганизации, рефлексии и самоконтролю.

Особенностью саморегулируемого обучения является высокая степень самостоятельности учащихся, самоуправление собственным обучением. Такое обучение максимально адаптировано к личности учащегося, его индивидуальности. Успешная деятельность учащегося зависит от уровня профессионализма и мастерства педагога, направленного на формирование метасознания – навыков обучения тому, как учиться. Вместо простой передачи знаний, умений и навыков от преподавателя к учащемуся, акцент переносится на развитие способности учащегося самостоятельно ставить учебные цели, проектировать пути их реализации, контролировать и оценивать свои достижения. Для воплощения саморегулируемого обучения преподавателю необходимо создать такие условия, при которых у учащихся появляется самоцель, то есть появляется внутренняя мотивация к обучению. Это самоцель, внутренняя мотивация. Внутренняя мотивация - это внутриличностная мотивация в деятельности. Она зависит от значимости деятельности, любопытства, креативности, соперничества, уровня притязаний.

Основа успеха учащегося - в умении строить свою познавательную деятельность и в желании учиться, это желание связано с внутренними и внешними мотивами учебной деятельности. Необходимо, чтобы сам обучаемый захотел что-то сделать и сделал это. Истинный источник мотивации человека находится в нём самом. Вот почему решающее значение придается не мотивам обучения – внешнему нажиму, а мотивам учения – внутренним побудительным силам, обладающим внутренней привлекательностью, которые возникают тогда, когда результат:

- 1) обеспечивает самостоятельность мыслительной работы и деятельности;
- 2) открывает путь собственного развития;
- 3) обеспечивает самовыражение;
- 4) вызывает чувство удовлетворения от правильно выполненного задания;
- 5) удовлетворяет потребность в самоактуализации и самореализации;
- 6) создаёт чувство самооценности.

Поэтому действия преподавателя направлены на формирование и развитие способностей учащегося строить учебно-познавательную деятельность на основе семи компонентов - универсальных учебных действий, являющимися основой основ успеха:

- целеполагание

- планирование
- прогнозирование
- контроль
- коррекция
- оценка
- волевая саморегуляция.

То есть учащийся, обладая навыками саморегуляции, в первую очередь осознает цель, в зависимости от понятой цели продумывает план действий и предусматривает условия достижения этой цели. Конечным этапом такой программной деятельности является контроль и рефлексивный анализ. В такой деятельности воплощены навыки анализа, прогноза, оценки.

Фазы и подсистемы технологии саморегулируемого учения

Фазы	Подсистемы
Планирование	1 Анализ задач - постановка цели - стратегическое планирование 2 Самомотивация - самоэффективность - ожидаемые результаты - заинтересованность - ориентация на учебные цели
Реализация	1 Самоконтроль - стратегии выполнения задачи - самоинструкции - образность - управление временем - структура внешней среды - поиск помощи - стимулы для формирования интереса - самопоследовательность 2 Самонаблюдение - метакогнитивный мониторинг - самозапись
Рефлексия	1 Самооценивание - самооценка - каузальная атрибуция 2 Самореакция - эмоциональная реакция - адаптивные и защитные реакции

Примеры саморегулируемых стратегий обучения на практике

Работа с оболочкой	Деятельность, основанная на ранее существовавшем задании на обучение или оценку Это можно сделать в качестве домашнего задания. Состоят из вопросов для самооценки, которые необходимо выполнить перед выполнением домашнего задания, а затем после выполнения домашнего задания. Это позволит учащемуся сделать собственные выводы о процессе обучения.
Думай вслух	Это предполагает, что преподаватель описывает свой мыслительный

	процесс при решении проблемы.
Допрос	Следуя новому материалу, учащиеся разрабатывают вопросы по материалу.
Взаимное обучение	Учащийся преподает новый материал другим учащимся.

Технология модульного обучения

Модульное обучение – это обучение, при котором учебный материал разделен на информационные блоки-модули. Методика подобного преподавания построена на самостоятельной работе обучающихся, которые осваивают модули в соответствии с установленной целью обучения.

Главный компонент структуры в этой технологии – информационный модуль.

Модуль – это отдельный блок, содержащий теоретический материал, тренировочные задания, методические советы для обучающихся. Составляющий компонент модуля – контрольные вопросы и тесты, а также ключи для самопроверки, либо взаимопроверки. Благодаря изучению модуля учащиеся добиваются конкретной дидактической либо педагогической цели.

Модуль состоит из следующих **компонентов**:

- точно сформулированная учебная цель (целевая программа);
- банк информации: собственно учебный материал в виде обучающих программ, текстов;
- методическое руководство по изучению материала (достижению целей);
- практические занятия по формированию необходимых умений;
- комплекс оборудования, инструментов, материалов;
- диагностическое задание, которое строго соответствует целям, поставленным в данном модуле.

Принципы модульного обучения

- **Модульность.** Учебный материал делится на отдельные законченные блоки, логически связанные между собой и объединенные одной дидактической целью.
- **Динамичность.** Модули можно свободно дополнять, заменять в зависимости от изменений в программах, по которым строится обучение.
- **Гибкость.** Адаптация содержания модуля к индивидуальным запросам обучающихся.
- **Осознанная перспектива.** Перед учащимися устанавливаются ближайшие и дальнейшие цели. Обучение основывается на осознанном отношении к процессу изучения знаний.
- **Индивидуальные консультации и инструкции** для каждого обучающегося.

Принцип модульности подразумевает цельность и завершенность, полноту и логичность построения единиц учебного материала в виде системы учебных элементов. Из блоков-модулей, равно как с компонентов, проектируется учебный курс согласно дисциплине. Элементы внутри блока-модуля взаимозаменяемы и подвижны. Освоение учебного материала происходит в ходе законченного цикла учебной деятельности.

Гибкость подобного решения базируется на вариативности уровней сложности и трудности учебной деятельности.

Сам модуль может представлять содержание курса в трех уровнях: полном, сокращенном и углубленном.

Содержание учебного занятия проектируется из нескольких логически связанных между собой модулей, каждый из которых решает определенную учебную задачу. На выполнение модуля предоставляется фиксированное время. Вместе все модульные блоки ориентированы на достижение предметных и индивидуальных результатов.

Методика базируется на деятельностном подходе, нацелена на личность каждого учащегося. Подразумевается самостоятельная работа обучающихся в освоении материала. Минимальная длительность обучения – 2 академических часа. Учащиеся должны быть психологически готовы к самостоятельной деятельности со значительно высокой степенью интенсивности.

Модульное обучение основано на следующей основной идее: обучающийся должен учиться сам, а преподаватель обязан осуществлять управление его учением: мотивировать, организовывать, координировать, консультировать, контролировать. По мнению авторов данной технологии, оно интегрирует в себе все прогрессивное, что накоплено в педагогической теории и практике.

Блок учебного материала – это часть учебного материала, выделенная по какому-либо признаку (сходству, расположению, объему, функциям и т.д.). Размеры познавательного блока могут быть весьма различными: от абзаца до раздела материала, от предмета до нескольких дисциплин. Блочное обучение осуществляется на основе реконструирования учебного материала в блоки, обеспечивающие учащимся возможность сознательно выполнять разнообразные интеллектуальные функции и использовать приобретаемые знания и умения при решении учебных задач.

Выделяются следующие последовательные блоки такой обучающей программы:

- информационный блок;
- тестово-информационный блок (проверка усвоения информации);
- коррекционно-информационный блок (в случае неверного ответа – дополнительные разъяснения, помощь, упражнения);
- блок применения – решение задач, выполнение заданий на основе полученных знаний;
- блок проверки и коррекции. Изучение следующей темы повторяет вышеприведенную последовательность блоков.

Целевые ориентации модульной технологии

- Освобождение преподавателя от чисто информационной функции в пользу консультационно-координирующей.

- Создание условий для совместного выбора педагогом и учащимися оптимального пути обучения.
- Формирование умений самостоятельного учения, самообразования.
- Развитие рефлексивных способностей учащихся.
- Создание для обучающихся адаптивного развивающего образовательного пространства.
- Формирование критического мышления

Структура модульного учебного занятия

1. Мотивационный этап. Беседа, настраивающая на самостоятельную деятельность на учебном занятии. Инструкции к последующей работе.
2. Работа с модульными блоками – учебными элементами, которые структурируются в определенном порядке, нумеруются и предлагаются учащимся в индивидуальных комплектах. Ограничения: количество учебных элементов на учебном занятии должно быть не более семи.
3. Рефлексия. Самооценка уровня продуктивности работы на учебном занятии. Дифференцированное задание для работы дома, выбор которого зависит от результата работы с модулем.

Содержание учебных элементов в модуле

- учебный элемент 0 – для учащегося определяется цель, которая будет достигнута в результате освоения модуля по теме учебного занятия.
- учебный элемент 1 – входная диагностика, проверяющая сформированность необходимых умений для освоения модуля. Дается ключ для самопроверки или взаимопроверки, если предполагается парная или групповая работа.
- учебный элемент 2 – учебный элемент 6 – обучающие модули, которые включают теоретические и практические задания.
- учебный элемент 7 – выходная диагностика, оценивающая степень усвоения темы. Ключ к заданию может быть у учителя или также проводится самопроверка.

В печатных комплектах для учащихся обязательно размещается **технологическая карта**, которая включает следующие элементы:

- Номер учебного элемента. Время на выполнение каждого учебного блока.
- Учебный материал.
- Инструкции для выполнения каждого учебного элемента.
- Ключи (если предусмотрена самопроверка).

Схема строения модуля

1	Название модуля	
2	Интегрирующая дидактическая цель	Отражает общую цель, которую должны достигнуть учащиеся при изучении каждого модуля.

3	<i>Целевой план действий учащихся</i>		Конкретизирует интегрирующую дидактическую цель. Он строится с соблюдением принципа триединства целей: образовательные, развивающие и воспитательные цели
4	<i>Банк информации</i>	<i>Входной контроль</i>	Проводится для того, чтобы получить информацию об уровне усвоения ранее изученного материала и уровне готовности учащихся к работе, при этом наличие или отсутствие входного контроля обуславливается типом проводимого учебного занятия. Задания входного контроля, также как и задания всего модуля, имеют трехуровневую систему: «уровень А» (характеристики: минимальный уровень усвоения материала, низкая обучаемость и низкий уровень учебных умений, наличие пробелов в знании изученного материала), «уровень В» (характеристики: невысокая обучаемость, компенсируемая отдельными мыслительными операциями, прилежанием, организованностью и т.п.), «уровень С» (характеристики: углубленный вариант содержания материала, высокая обучаемость, высокий уровень организации, положительное отношение к учению). Для каждого уровня предполагаются свои упражнения, соответствующие уровню усвоения материала и способностям учащихся. Если учащийся не справляется с заданием входного контроля, то он отвечает на альтернативный вопрос, который поможет ему выполнить упражнение и перейти к дальнейшему изучению материала
		<i>Объяснение нового материала (или повторение ранее изученного материала)</i>	Объяснение нового материала представлено в виде лекций, заданий для наблюдений, слайдовых презентаций и т.п. Оно может быть как разноуровневым, так и адаптированным для всех категорий учащихся. Повторение ранее изученного материала представлено, как правило, в виде заданий для наблюдения, в ходе которых учащиеся самостоятельно (или под руководством преподавателя) вспоминают материал.
		<i>Закрепление нового (ранее изученного) материала</i>	Закрепление нового (ранее изученного) материала распределено по трем уровням: «А», «В», «С». Каждое задание содержит

		частную дидактическую цель (т.е. обоснование того, для чего выполняется данное упражнение) и методический комментарий для учащихся, который представляет собой алгоритм выполнения задания. Методический комментарий является полезным, т.к., прочитав его, учащийся может выполнить упражнение самостоятельно, не обращаясь за разъяснением к преподавателю. Задания, направленные на закрепление (повторение) материала, располагаются по возрастающей сложности: от простых к более сложным.
5	<i>Выходной контроль</i>	Цель выходного контроля – показать уровень усвоения учащимися изучаемой темы. Выходной контроль представлен в виде теста с одним или несколькими вариантами ответов (например, найдите неверное утверждение, найдите сложное предложение, укажите верную характеристику предложения, определите количество грамматических основ в предложении и т.д.); задания также расположены от простых к сложным и соответствуют трем уровням.

Модульное обучение ориентировано, прежде всего, на активную учебную деятельность учащихся, освоение приемов которой способствует быстрому и качественному усвоению содержания учебных предметов и развитию у учащихся всех “само” – самопланирования, самоанализа, самоконтроля.

Методы и приемы технологии модульного обучения

Метод / приём	Краткое описание
<i>Студия активного слушания</i>	Цель метода – в кратчайшие сроки подготовить силами обучаемых реальный проект улучшения дел в конкретной организации или на предприятии. Для этого обучаемые в качестве проектной группы могут посещать рабочие места, которые подлежат проектному анализу, а также пересмотреть заранее записанные интервью со специалистами в анализируемой области. Результаты анализа обрабатываются всей проектной группой. Конкретным итогом проделанной работы является доклад проектной группы о положении дел в организации и намеченных путях его улучшения.
<i>Творческий диалог</i>	Творческий диалог. Для организации обучения по этому методу преподаватель пишет на доске несколько вопросов, которые должны побудить группу к дискуссии. Затем он выходит из аудитории, а обучающиеся разделяются на несколько подгрупп и дискутируют по данной теме. Через

	оговоренный промежуток времени преподаватель возвращается и все слушают доклад представителя обучающихся об итогах дискуссии.
<i>Фрикаделевое упражнение</i>	Цель использования метода – предоставить обучающимся возможность почувствовать, что далеко не всегда субъективная оценка человеком своей деятельности соответствует объективному положению дел, а также научить их участвовать в дискуссии. При работе по данному методу группа разбивается на 2 части. Половина группы сидит в центре помещения, в окружении остальных, и ведет дискуссию, за ходом которой внимательно следят сидящие вокруг. Каждый наблюдает за 1-2 участниками дискуссии. Фиксируется активность участия в дискуссии, характер предложений, критика других предложений. Затем начинается общая дискуссия, во время которой «внешние» наблюдатели комментируют свои замечания, а члены группы, находившиеся под наблюдением, также высказывают свое мнение о поведении друг друга во время дискуссии, ее эффективности.
<i>Учение, основанное на деятельности</i>	Метод реализует принцип «научение в деятельности». Он может использоваться в тех случаях, когда у человека имеется квалификация, опыт практической деятельности, а целью обучения является повышение данной квалификации, развитие опыта. Группа обучаемых разбивается на подгруппы (по 4-5 человек), каждая из которых состоит из людей, сталкивающихся с похожими личными или трудовыми проблемами. К подгруппе прикрепляется компетентный советник (чаще всего в его качестве выступает сам преподаватель), задача которого заключается главным образом в том, чтобы обеспечить ее самостоятельную работу. Члены подгруппы должны учиться друг у друга на основе собственного опыта, а не ориентироваться на чьи-то посторонние рассказы.
<i>Проектирование</i>	Назначение метода – развитие умений практической деятельности, системного мышления, установления межпредметных связей посредством проектирования определенного продукта. Обучающиеся могут осуществлять проектирование самостоятельно или при участии преподавателя в качестве консультанта (минимальное участие) либо руководителя (активное участие). В процессе модульного обучения, если проектирование опирается на модульную программу, обучающийся может работать почти самостоятельно.
<i>Лабиринт действий</i>	Лабиринт действий. На практических занятиях, проводимых по методу «лабиринт действий», обучающиеся снабжаются детальным печатным описанием инцидента или ситуации, которые возникают в реальной действительности специалистов и руководителей. В конце описания каждой ситуации приводится список действий, одно или несколько из которых являются приемлемыми для разрешения данного конфликта. Такой перечень позволяет обучаемому не только «прокрутить» возможные варианты решения

	проблемы, но и мысленно проследить все возможные последствия решения, непредвиденные побочные осложнения и т.д. Таким образом, обучаемым предоставляется возможность решить задачу несколькими способами, чтобы научить их отличать тупиковые варианты решений от решений, ведущих к цели.
<i>«Думай и слушай»</i>	«Думай и слушай». Цель применения метода – обучение решению практических проблем. Его реализация опирается на групповую деятельность обучаемых. Каждому обучающемуся отводится короткий отрезок времени, за который он должен высказать свое мнение по решению актуальной для него или предложенной преподавателем проблемы практической деятельности. Присутствующие в аудитории его прерывать не могут, а должны внимательно слушать. После выступления товарища, они должны помочь ему до конца решить проблему. В процессе модульного обучения перед применением данного метода необходимо указать обучающимся, содержание какого модуля необходимо усвоить для решения предложенных проблем.
<i>Форум</i>	Метод является разновидностью дискуссии. в ходе которой участникам разрешается выступать неограниченное время, если при этом удастся поддерживать заинтересованность аудитории. Примерное число участников форума – около 20 человек.
<i>Обсуждение вполголоса</i>	Метод является своего рода микродискуссией. Для ее проведения сравнительно многочисленная группа обучаемых, присутствующих на практическом занятии, разбивается на небольшие подгруппы. которые будут обсуждать те или иные вопросы, входящие в тему занятия. Каждая подгруппа получает от преподавателя задание, выполнение которого должно дать какой-то материальный (конкретный) вывод. В зависимости от трудоемкости работы количество членов подгрупп может уменьшаться до четырех человек, но не менее, так как дальнейшее его снижение делает метод неэффективным. Время должно строго лимитироваться. Традиционные материальные результаты «обсуждения вполголоса» таковы: составление списка интересных мыслей, возникших при выполнении данного задания; выступление одного-двух членов подгрупп с докладами, в которых анализируются пути решения данной проблемы, предлагаемые подгруппой; составление методических разработок или инструкций; составление плана действий для выполнения заданий другими подгруппами. Существует 2 варианта тем для обсуждения, так называемые «открытый» и «закрытый». Применение рассматриваемого метода в модульном обучении эффективно при групповом решении практических проблемных заданий. предусмотренных в модуле, или при выработке самим обучающимся плана дальнейшего усвоения содержания модуля.
<i>Группа шума</i>	Метод требует создания из обучающихся небольшой группы людей (2-6 чел.), которая, прерывая обычный ход лекции, дискутирует с лектором во время занятий. Использование данного метода способствует достижению различных целей: оказание помощи всей аудитории в выяснении неясных понятий, осуществлению обратной связи с аудиторией, активизация критического мышления у обучающихся, включение в работу пассивных учащихся и т.п.
<i>Беседа по Сократу</i>	При достаточной подготовленности обучающихся возможны и весьма желательны беседы, в ходе которых они под руководством

	педагогов сами отыскивают возможные ответы на проблемные вопросы. Такие беседы носят эвристический характер. В их ходе педагог может пользоваться приемом «вопросы Сократа», т.е. предъявлять обучающимся такую последовательность целенаправленных вопросов, исходящих из их предшествующих ответов, которая помогает им, не получая помощи, найти правильный ответ, решение существующей проблемы. «Вопросы Сократа» можно использовать и с другой целью – завести обучающихся в тупик, показав неверность их суждений, и тем самым побудить у них желание узнать необходимую для решения проблемы новую информацию. Метод беседы по Сократу открывает уникальные возможности для привлечения обучающихся к формированию выводов и обобщений. Применение этого метода рационально в небольших группах (12-16 чел.), если проблемность изучаемого материала доминирует над количеством представленной информации.
<i>Алгоритм</i>	Метод предполагает предоставление обучающимся комплектов инструкций, рецептов деятельности, которые чаще всего представляются в виде дерева целей. Алгоритм – это системный план, в котором решение проблемы разбивается на несколько простых операций и указывается в каком порядке они должны быть осуществлены. Обучающийся имеет возможность усваивать информацию только по интересующей его структурной части проблемы. Таким образом упрощается сама деятельность, необходимая для решения проблемы. сокращается его время. недостатком этого метода является то, что обучающийся может получить правильный ответ, не понимая сути вопроса. Поэтому метод алгоритм можно использовать только в тех случаях, когда цель обучения – научить следовать идеальной модели, например, обучение в системе профессионально-технического образования некоторым трудовым приемам. Использование этого метода имеет смысл при упрощенном варианте модульного обучения, предполагающем отказ от изучения проблемных вопросов, применение которого ограничивается обучением будущих рабочих некоторым трудовым умениям и навыкам.
<i>Видеоконфронтация</i>	Цель метода – помочь обучающимся увидеть себя, свои действия со стороны. Необходимые средства реализации метода – видеокамера и мультимедийный комплекс. На видеокамеру фиксируются действия, поведение обучающегося в разных реальных или искусственно созданных ситуациях. Сразу после этого обучающийся наблюдает свое поведение на телеэкране, анализирует его. Желательно, чтобы ему помогал в этом консультант. Этот метод особенно эффективен при подготовке обучаемых к публичным выступлениям, проведению переговоров, совещаний и т.п.
<i>Экзамен</i>	Метод обучения, именуемый «экзамен» отличается от экзамена как метода контроля усвоения знаний тем, что обеспечивает активное, очень самостоятельное, планомерное усвоение содержания обучения, а также преодоление психологической напряженности,

	которую люди, сдающие экзамен часто испытывают в ожидании «неизвестного вопроса». По прохождении половины курса обучения обучающимся предоставляется возможность самим подготовить список экзаменационных вопросов. Прежде всего они все вместе вырабатывают критерии «хорошего вопроса», которые удовлетворяли бы и преподавателя. После этого каждый обучающийся индивидуально составляет список вопросов по курсу. Конечный результата такой работы – список из 10 вопросов, составленный каждым обучающимся. Из каждого списка преподаватель выбирает по три обязательных вопроса и таким образом формирует окончательный список вопросов к экзамену, количество вопросов в котором равно числу обучающихся в группе, умноженным на три, и который оказывается подготовленным самими обучающимися. Для того, чтобы квалифицированно защитить свои предложения и оппонировать чужим, нужно хорошо знать предмет. В процессе выбора, оценки, обсуждения, уточнения вопросов обучающиеся постоянно испытывают необходимость пересмотреть материал по всему курсу, в результате чего у них появляется потребность в постоянной учебе. Данный метод можно удачно использовать в процессе модульного обучения, если оно завершается таким методом контроля знаний как экзамен. Специфика модульного обучения. а именно наличие необходимых модулей у каждого обучающегося, позволяет сразу, с первых же занятий, приступить к составлению и анализу вопросов.
<i>Консультирование</i>	Метод применяется в целях выяснения отдельных вопросов и проблем и уточнение плана дальнейшей самостоятельной работы обучающегося. Консультирование может проводиться в группе или индивидуально. В процессе модульного обучения, при котором усвоение содержания модульной программы осуществляется обучающимся с высокой степенью самостоятельности, особенно важны индивидуальные консультации. Для выяснения неясных моментов обучающийся дома готовит вопросы (лучше всего в письменном виде), Существует практика представления таких вопросов преподавателю заранее, до консультации, но это можно сделать и в ее ходе. Если вопросы касаются решения проблемы, выходящей из предметной сферы преподавателя, он может пригласить консультанта или заранее подготовиться сам. Важным этапом консультирования является уточнение преподавателем дальнейшего плана самостоятельной работы обучающегося; в конце каждого очередного этапа планируется консультация.

Проектная технология

Проектная технология представляет собой систему получения знаний, когда учащиеся вовлечены в процесс планирования и выполнения проектов, т.е. практических заданий, которые постепенно усложняются. Упор делается на самостоятельное выполнение, как индивидуально, так и в группе. Проект назначается на определенный промежуток времени.

Считается, что эта технология появилась в США в конце XIX века. Её основоположник — американский философ Джон Дьюи, автор концепции прагматической педагогики. Однако еще много раньше, в XVI веке, метод проектов уже начал успешно применяться в архитектурных мастерских Италии и прошел несколько этапов развития перед тем как переместиться в Новый Свет, откуда, заново переосмысленный, он вернулся в Европу в 1915 году.

Любая теория бессмысленна без практики, поэтому цель проектного обучения — научить решать практические задачи, привязать полученные знания к реальной жизни. Учащиеся приобретают знания из различных источников. В процессе они развивают:

- коммуникативные навыки, способность к работе в группе;
- умение исследовать, т.е. выявлять проблему, ставить задачу, собирать информацию, делать выводы, строить гипотезы и обобщения;
- системное мышление;
- воображение, творческие способности;
- память;
- внимание.

Принципы технологии

1. Основа процесса — это учащийся и его способности. Главное — активность самого ребенка, без его волевого участия и желания процесс обучения будет невозможен.

2. Учебный процесс направлен на развитие творческих способностей. Учащийся имеет право выбора: от постановки задачи до способов и методов ее решения.

3. Комплексный подход обучения способствует развитию личности. Для получения результатов учащийся должен задействовать все свои имеющиеся на данный момент знания и навыки, а также взаимодействовать с преподавателями, своими одноклассниками, искать консультантов со стороны, применять фантазию и умение анализировать факты.

4. Универсальность, может быть использована в любом учебном процессе. Методика проектов применима к любой науке, ведь все учебные дисциплины так или иначе связаны с реальной жизнью.

Этапы проектного обучения

№	Этап / подэтап		Краткая характеристика
1.	<i>Подготовка к проекту</i>	<i>Выбор темы занятия</i>	Тему предлагает преподаватель, но надо всегда помнить, что право выбора остается за учащимся, который придумывает свои примеры на основе главной темы. После обсуждения тема может видоизмениться, если выяснится, например, актуальность какого-то ее аспекта, на котором надо сконцентрировать внимание.
		<i>Разделение темы на несколько подтем</i>	Для удобства поиска информации и лучшего понимания всей проблемы удобно разделить тему на подтемы. Это также помогает определиться со способами и сроками решения.
		<i>Деление учебной группы на подгруппы</i>	Если проект не предполагает другого, индивидуального подхода, то учебная группа заранее делится на несколько подгрупп, каждая из которых выбирает для себя свою тему.
		<i>Оснащение реализуемого проекта</i>	Все необходимое оборудование и учебные пособия должны быть собраны на этапе подготовки.
		<i>Оформление итогов проекта</i>	Продумать, в каком виде будут представлены итоги для широкой аудитории — в виде презентации, раздаточных материалов и т. д.
2	<i>Разработка проекта</i>		Разработка проекта осуществляется самими учащимися под контролем преподавателя. Важно, что проект должен иметь своим результатом практическую пользу, которая близка и понятна тем, кто работает над проектом.
3.	<i>Оформление итогов проекта</i>		Форма оформления может быть разной: таблицы, диаграммы, иллюстрации. Главное, чтобы был ответ на вопрос: что мы хотели получить и что получили в итоге
4.	<i>Презентация, демонстрация итогов проделанной работы</i>		После демонстрации преподаватель не должен давать оценку. Участники проекта только предъявляют результаты сделанного, оформленные в понятном и простом для восприятия не посвященного в тему человека.
5.	<i>Рефлексия, самоанализ проделанной работы</i>		Рефлексия помогает оценить результаты, вспомнить ход проекта от начала до конца. Для этого надо задать вопросы: что и как мы сделали, зачем, какие умения и знания использовали, сколько времени потребовалось и могла ли быть альтернатива. Самоанализ нужен, чтобы понять, какой ценный опыт был приобретен, правильно ли была выбрана

		цель и верна ли ее реализация. На этапе рефлексии, а не презентации дается оценка всей проделанной работе. Причем характеристика правильно сделанного проекта это не только итоги, но и качество всего процесса.
--	--	--

Виды проектного обучения

1. Исследовательские. Исследование проблемы ведется строго по методике научного изыскания.
2. Информационные. Сбор информации по выбранной проблеме и ее последующая обработка с целью презентации широкой аудитории.
3. Творческие. Здесь используется авторский подход, без каких-то рамок. В отличие от научного изыскания, которое проводится по правилам, идет максимально творческое осмысление проблемы.
4. Социально-ориентированные. Выбирается социально значимая задача, важная для общества. Разработка рекомендаций и правил.

Чаще всего проекты бывают смешанного типа и выполняются как в аудитории, так и вне ее. По степени участия они делятся на групповые, парные и личностные. Могут выполняться в рамках одной учебной дисциплины или быть междисциплинарными.