



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЁЖНОЙ ПОЛИТИКИ
РЕСПУБЛИКИ КОМИ
Государственное профессиональное образовательное учреждение
«ВОРКУТИНСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

**Активные и интерактивные формы
проведения занятий для формирования
и развития общих и профессиональных
компетенций студентов**

учебно-методическое пособие

Воркута
2017

УТВЕРЖДЕНО

учебно-методическим советом ГПОУ
«Воркутинский педагогический колледж»

Протокол № 5 от «25» мая 2017г.

Председатель
совета _____ *Т.В.Томченко*

Активные и интерактивные формы проведения занятий для формирования и развития общих и профессиональных компетенций студентов [Текст]: Учебно-методическое пособие/сост. Н.Ю. Чудинова, - Воркута: ГПОУ «Воркутинский педагогический колледж», 2017. – 52с.

Рецензент: Томченко Т.В., замдиректора по УВР

В пособии представлено описание и технология организации активных и интерактивных форм проведения занятий для формирования и развития общих и профессиональных компетенций студентов, предусмотренных в требованиях к условиям реализации программы подготовки специалистов среднего звена федеральных государственных образовательных стандартах среднего профессионального образования по специальностям 39.02.01 Социальная работа, 44.02.01. Дошкольное образование, 44.02.02 Преподавание в начальных классах. В пособии представлен тезаурус по рассматриваемой теме.

Сборник материалов предназначен для преподавателей ГПОУ «Воркутинский педагогический колледж».

Содержание

Введение.....	3
1. Компьютерная симуляция.....	6
2. Деловые и ролевые игры.....	9
2.1. Ролевая игра.....	10
2.2. Деловая игра.....	11
3. Разбор конкретных ситуаций (Case-study (кейс метод), ситуационный анализ).....	18
4. Психологические и иные виды тренингов.....	23
5. Групповая дискуссия.....	25
6. Дебаты.....	30
7. Портфолио (учебное портфолио).....	40
8. Групповая работа.....	41
9. Коллоквиум.....	45
10. Мастер-класс.....	45
11. Занятие – экскурсия	49
Тезаурус.....	49
Список использованных источников.....	55

Введение

Одно из требований Федеральных государственных образовательных стандартов среднего профессионального образования (ФГОС СПО) – использование в учебном процессе интерактивных форм проведения занятий для формирования необходимых профессиональных и общекультурных компетенций.

Главной целью интерактивных технологий образования является подготовка человека к жизни в постоянно меняющемся мире. Сущность такого обучения состоит в ориентации учебного процесса на потенциальные возможности человека и их реализацию. Образование должно находить творческие способы решения жизненно важных проблем, способствовать превращению творчества в норму и форму существования человека.

Обращаясь к определению понятия «интерактивные методы», невозможно не учесть точку зрения М. С. Скориной о том, что термин «интерактивные методы» можно перевести как «методы, позволяющие учащимся взаимодействовать между собой». А термин «интерактивное обучение» можно истолковать как обучение, построенное на взаимодействии, сотрудничестве. Это – сущность интерактивных методов: обучение происходит во взаимодействии и сотрудничестве всех обучающихся, включая педагога. Эти методы наиболее соответствуют личностно-ориентированному подходу в обучении.

Интерактивное обучение можно охарактеризовать как способ познания, основанный на диалоговых формах взаимодействия участников образовательного процесса. При этом обучение «погружается» в общение, в ходе которого у обучающихся формируются навыки совместной деятельности.

К интерактивному обучению относятся деловые и ролевые игры, дискуссии, диспуты, анализ конкретных ситуаций, беседы, а также лекции с элементами дискуссий, проблемным изложением материала, исследования, практикумы. Немаловажное значение здесь имеют работа в малых группах и парах сменного состава, различные формы взаимообучения и взаимоконтроля, лабораторно-исследовательские работы, проекты, эвристическое обучение, проблемно-поисковое обучение, элементы дистанционного обучения и т. д.

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

В условиях современного общества информационно-коммуникационная компетентность педагога, то есть его способность решать профессиональные педагогические задачи с привлечением информационных и коммуникационных технологий, становится важной составляющей его профессионализма.

Структура методических рекомендаций

по подготовке к занятиям в интерактивной форме

Рекомендуется в структуру методических рекомендаций по подготовке студентов к интерактивным занятиям включать следующий алгоритм их проведения:

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

В методических рекомендациях к проведению занятия в активных и интерактивных формах необходимо отразить следующие ключевые моменты:

- как студент может должен подготовиться к проведению данного вида занятий (изучение определенного материала, получение определенных специальных навыков, изучение различных методик решения поставленной задачи и т.п.)

- какую литературу при подготовке необходимо использовать

- знания из каких разделов дисциплины (междисциплинарные связи) необходимо использовать

- какой инструментарий будет необходим при проведении занятия

- каким образом будет проводиться занятие (ход проведения занятия, сценарий, темы для обсуждения и т.п.)

- какие специальные средства будут использованы на интерактивном занятии (информационные, специальное оборудование и прочее)

- каковы правила поведения на данном занятии

- какова роль каждого студента на данном занятии

Проведение интерактивного занятия включает следующие правила поведения студентов:

- студенты должны способствовать тщательному анализу разнообразных проблем, признавая, что уважение к каждому человеку и терпимость – это основные ценности, которые должны быть дороги всем людям;

- способствовать и воодушевлять на поиск истины, нежели чем простому упражнению в риторике;

- распространять идеал терпимости к точкам зрения других людей, способствуя поиску общих ценностей, принимая различия, которые существуют между людьми.

- соревнование и желание победить не должны преобладать над готовностью к пониманию и исследованию обсуждаемых проблем.

- при обсуждении сторон воздержаться от личных нападок на своих оппонентов;

- спорить в дружественной манере;

- быть честными и точными в полную меру своих познаний, представляя поддержки и информацию. Студенты никогда не должны умышленно искажать факты, примеры или мнения;

- внимательно слушать своих оппонентов и постараться сделать все, чтобы не исказить их слова во время дебатов.

- язык и жесты, используемые обучающимися, должны отражать их уважение к другим.

Этика преподавателя включает следующие моменты:

- преподаватель должен способствовать личному вкладу студентов и свободному обмену мнениями при подготовке к интерактивному обучению;

- преподаватель должен обеспечить дружескую атмосферу для студентов и проявлять положительную и стимулирующую ответную реакцию;

- преподаватель должен облегчать подготовку к занятиям, но не должен сам придумывать аргументы при дискуссиях;

- преподаватель должен подчеркивать образовательные, а не соревновательные цели студентов;

- преподаватель должен обеспечить отношения между собой и студентами, они должны основываться на взаимном доверии.

- преподаватель должен провоцировать интерес, затрагивая значимые для студентов проблемы;

- стимулировать исследовательскую работу;

- заранее подготовить вопросы, которые можно было бы ставить на обсуждение по ходу занятия, чтобы не дать погаснуть дискуссии, обсуждению;

- не допускать ухода за рамки обсуждаемой проблемы;

- обеспечить широкое вовлечение в разговор как можно больше-го количества студентов, а лучше — всех;

- не оставлять без внимания ни одного неверного суждения, но не давать сразу же правильный ответ; к этому следует подключать учащихся, своевременно организуя их критическую оценку;

- не торопиться самому отвечать на вопросы, касающиеся материала занятия такие вопросы следует переадресовывать аудитории;

- следить за тем, чтобы объектом критики являлось мнение, а не участник, выразивший его.

- проанализировать и оценить проведенное занятие, под-вести итоги, результаты. Для этого надо сопоставить сформулированную в начале занятия цель с полученными результатами,

сделать выводы, вынести решения, оценить результаты, выявить их положительные и отрицательные стороны.

- помочь участникам занятия прийти к согласованному мнению, чего можно достичь путем внимательного выслушивания различных толкований, поиска общих тенденций для принятия решений.
- принять групповое решение совместно с участниками. При этом следует подчеркнуть важность разнообразных позиций и подходов.
- в заключительном слове подвести группу к конструктивным выводам, имеющим познавательное и практическое значение.
- добиться чувства удовлетворения у большинства участников, т.е. поблагодарить всех студентов за активную работу, выделить тех, кто помог в решении проблемы.
- показать высокий профессионализм, хорошее знание материала в рам-ках учебной программы;
- обладать речевой культурой и, в частности, свободным и грамотным владением профессиональной терминологией;
- проявлять коммуникабельность, а точнее — коммуникативные умения, позволяющие преподавателю найти подход к каждому студенту, заинтересованно и внимательно выслушать каждого, быть естественным, найти необходимые методы воздействия на учащихся, проявить требовательность, соблюдая при этом педагогический такт;
- обеспечить быстроту реакции;
- способность лидировать;
- умение вести диалог;
- иметь прогностические способности, позволяющие заранее предусмотреть все трудности в усвоении материала, а также спрогнозировать ход и результаты педагогического воздействия, предвидеть последствия своих действий;
- уметь владеть собой
- умение быть объективным.

1. Компьютерная симуляция

Компьютерная симуляция (компьютерное моделирование в широком смысле) – это моделирование (создание, проектирование) учебных задач, ситуаций и их решение при помощи компьютера.

Компьютерные симуляции имитируют реальные условия, ситуации. Применение их в профессиональном образовании позволяет обучающимся осваивать теоретические знания, необходимые практические умения в безопасных условиях, с меньшими затратами (временными, экономическими и др.), при недоступности необходимого оборудования, специфики исследуемого явления (масштаб, длительность протекания процесса и др.), снижает риск при ошибочных

действиях, позволяет прорабатывать ситуацию несколько раз, учитывая предыдущий опыт, а также позволяет задавать разнообразные условия деятельности с разным уровнем сложности.

Посредством применения компьютерной симуляции преподаватель может реализовать проблемное обучение, создавая обучающимся условия для самостоятельного освоения теоретических знаний. Также компьютерная симуляция позволяет преподавателю оценить уровень освоения обучающимися теоретического материала, умения применять его на практике.

Студенты, самостоятельно работая с компьютерной симуляцией, осваивая тему, которой она посвящена, смогут углубить свои знания по дисциплине, лучше разобраться в теме; научатся применять знания в практической (профессиональной) деятельности, анализировать производственные (практические, профессиональные) ситуации, вырабатывать (принимать) наиболее эффективные решения для достижения необходимого результата.

Для организации занятия с применением компьютерных симуляций можно использовать следующие средства:

1) виртуальные лаборатории – программно-аппаратный комплекс (электронная среда), позволяющая проводить опыты без непосредственного контакта с реальной установкой, лабораторией, оборудованием или при полном их отсутствии (например, проведение лабораторных работ, физических, химических опытов и т.п.);

2) виртуальные (компьютерные) тренажеры – электронная среда для выполнения профессиональных задач, отработки практических умений;

3) компьютерные модели изучаемого объекта – замещение объекта исследования, конкретных предметов, явлений с целью изучения их свойств, получения необходимой информации об объекте.

Проводить занятие с применением этой технологии лучше на практических и лабораторных занятиях, при небольшом количестве одновременно работающих студентов – около 15 человек или в группах до 5 человек. Это позволит преподавателю оперативно и качественно оказывать необходимую помощь обучающимся, консультировать каждого студента или группу по возникающим проблемам, вопросам. Также компьютерные симуляции применимы в дистанционном обучении, где связь с преподавателем, его консультации по возникающим вопросам реализуется на расстоянии. В таком случае ограничение по количеству участвующих обучающихся отсутствует.

Время, необходимое для применения данной технологии, может быть разным, в зависимости от поставленной цели, учебных ситуаций.

Можно выделить следующие основные этапы реализации технологии компьютерной симуляции.

Подготовительный и мотивационно-ориентировочный этапы

Данный этап представляет собой в большей степени внеаудиторную самостоятельную работу как преподавателя, так и обучающихся. Включает в себя следующие шаги:

1. Определение места проведения занятия в учебном процессе. В зависимости от поставленной цели применять технологию компьютерных симуляций возможно на различных этапах обучения:

- на начальном этапе изучения темы/раздела для самостоятельного освоения темы, развития практических (профессиональных) умений;

- в середине изучения темы/раздела для промежуточного контроля знаний, определения степени освоения, понимания материала обучающимися, выявления аспектов, требующих дополнительного разбора, проработки;

- при завершении изучения темы/раздела для формирования умения применять знания на практике, освоения практических умений; преподаватель может выявить степень освоения обучающимися материала, осуществить контроль и оценку знаний, проанализировать глубину понимания ими темы.

2. Определение темы, ситуации компьютерной симуляции, цели применения.

3. Продумывание итогов и результатов, по достижению которых будет определяться качество выполнения задания – критерий для оценки результатов работы обучающегося (группы).

4. Подготовка преподавателем необходимого технического и программного обеспечения.

5. Сообщение темы и формата занятия обучающимся.

6. Мотивация обучающихся к активной деятельности на занятии.

7. Деление обучающихся на группы (при необходимости).

8. Проведение преподавателем инструктажа по работе с компьютерной симуляцией, ознакомление обучающихся с особенностями, техническими возможностями и ограничениями компьютерной симуляции, ее спецификой, а также инструктаж по технике безопасности при работе с техникой.

9. Подготовка обучающихся к предстоящему занятию, повторение пройденного лекционного материала, ознакомление с дополнительными источниками по теме (при необходимости).

Основной этап

Представляет собой непосредственную работу обучающихся с компьютерной симуляцией, их включенность, активную деятельность по решению поставленной задачи, ситуации, достижение необходимых результатов.

В результате работы с компьютерной симуляцией обучающиеся приобретают новое знание, умение, а также способ решения определенной практической (профессиональной) задачи (ситуации, проблемы). Полученные при работе с компьютерной симуляцией результаты (разработка продукта, исследование свойств модели, процесса, явления и пр.) оформляются в электронном формате в виде итогового продукта.

Со стороны преподавателя (при необходимости) проводится дополнительное консультирование, оказание помощи обучающимся.

Рефлексивно-оценочный этап

Данный этап заключается в подведении итогов занятия и состоит из следующих шагов:

1. Упорядочение, систематизация и анализ проделанной работы.
2. Сопоставление целей компьютерной симуляции с полученными результатами.
3. Формулировка выводов об эффективности проделанной работы, осуществление контроля знаний, умений обучающихся по теме компьютерной симуляции.
4. Самооценка обучающихся по работе с компьютерной симуляцией, выявление приобретенных профессиональных знаний и умений, личностных качеств.
5. Самооценка преподавателя о проведенном занятии с компьютерной симуляцией, достижении поставленных целей обучения.

Примеры компьютерных симуляций:

1. STEM-игры – модели геологии и атмосферы, экологии и астрофизики, дополняют традиционное обучение в естественнонаучной и технической области. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.stemgames.ru/>
2. ИТМО. Открытое образование (применение виртуальных лабораторий в дистанционном обучении). [Электронный ресурс]. URL: <https://courses.ifmo.ru/>

2. Деловые и ролевые игры

Сравнивая ситуацию деловой игры с ситуацией ролевой игры, то можно увидеть кардинальные отличия, обусловленные отсутствием имитационной модели в ролевой игре. В ролевой игре человек сталкивается с неопределенной ситуацией, когда при отсутствии естественного стихийного организма, в котором существует реальная деятельность, необходимо эту деятельность воспроизводить. Для того, чтобы решить подобную задачу, играющий-исполнитель той или иной роли должен привнести в пустую ситуацию содержание реальной деятельности.

Такое привнесение, конечно, возможно только на основе глубокого знания воспроизводимой деятельности, социальных ролей, разыгрываемой проблемы и умения осознать, отрефлексировать данную деятельность и ту ситуацию, в которой она осуществляется.

По существу, участнику предлагается проделать работу по реконструкции систем ориентиров, на которые он опирается в ходе реальной деятельности. Эти условия повторяют ту задачу, которую решает актер, пытаясь выполнить на сцене (т. е. без естественного оправдания) то или иное действие. К не случайно в ходе ролевых игр часто встречаются похожие на описанные К. С. Станиславским трудности и феномены: действие, которое кажется таким легким и простым в реальной жизни, невозможно выполнить на сцене. Причина понятна: чем действие легче, т. е. более автоматизированно выполняется, тем меньше мы осознаем процесс его выполнения и те ориентиры, на которые опираемся при его реализации. Понятны и другие отмечаемые в литературе факты: ролевая игра не эффективна, просто не идет, перерождается в дискуссию, если участники не знакомы непосредственно с воспроизводимой деятельностью. Так, при организации переговорных игр

студенты не могут наладить естественные переговоры, а начинают как бы излагать теоретический материал по проблеме, превращая переговоры в теоретическую дискуссию.

2.1. Ролевая игра

Ролевая игра — это моделирование ситуации, где участникам предлагается исполнить роль какого-либо человека в знакомых для них обстоятельствах или ситуациях.

Сценарий для ролевой игры можно придумать или использовать реальную ситуацию, с которой человек может столкнуться или уже сталкивался. На практике большинство ролевых игр представляют собой одноактную сценку без заранее написанных реплик, где двое или более участников выступают в ролях различных людей.

Ролевые игры обеспечивают участникам личную вовлеченность и возможность обучаться активно. Участники в некритичной и комфортной обстановке разыгрывают ситуации из реальной жизни. Их поведение, речь и чувства в течение этого процесса формируют основу для повышения самооценки и осознания путем обратной связи впечатления, которое их поведение производит на окружающих. А это, в свою очередь, позволяет выяснить, какие модели поведения, слова и подходы наиболее эффективны. В ситуации игры можно без особого риска совершать ошибки и учиться на них.

Таким образом, участники получают возможность узнать, что видят, слышат и чувствуют другие люди; какую реакцию у других они вызывают своим отношением и поведением. Это стимулирует людей анализировать свое собственное поведение и прислушиваться к мнениям окружающих, дает навыки оценки позиций и потребностей других людей.

Ролевые игры можно использовать в различных ситуациях и при решении различных задач:

Необходимость получить или совершенствовать навыки эффективной коммуникации и межличностного взаимодействия (ведение переговоров, деловая коммуникация).

Необходимость активно вовлечь обучающихся в учебный процесс.

Потребность освоить на практике способы действия, которые могут пригодиться в будущих ситуациях реальной жизни.

Необходимость переиграть ситуацию, с которой не удалось справиться в прошлом.

Необходимость изменить отношение к ситуации или человеку.

Ролевые игры позволяют развивать способности вести и контролировать беседу, разрешать конфликты, эффективно излагать просьбу и уметь корректно отказывать, достигать соглашений или добиваться принятия обязательств.

Эффективность ролевых игр как метода обучения зависит от качества обратной связи. Замечания должны быть конструктивными, иначе они могут снизить уверенность человека в себе, создать барьеры в дальнейшем взаимодействии. Положительные и корректные замечания поощряют правильное поведение, придают уверенность и указывают на конкретные сферы, над которыми требуется работать.

2.2. Деловая игра

Деловая игра – форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, разнообразных условий профессиональной деятельности.

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

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

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

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

Виды деловых игр

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

Классификация деловых игр:

1. По типу человеческой практики, воссоздаваемой в игре и каковы целям: учебная, исследовательская, управленческая, аттестационная;

2. По времени проведения:

- без ограничения времени;
- с ограничением времени;
- игры, проходящие в реальное время;
- игры, где время сжато;

3. По оценке деятельности:

- балльная или иная оценка деятельности игрока или команды;
- оценка того, кто как работал, отсутствует;

4. По конечному результату:

- жесткие игры – заранее известен ответ (например, сетевой график), существуют жесткие правила;

· свободные, открытые игры – заранее известного ответа нет, правила изобретаются для каждой игры свои, участники работают над решением неструктурированной задачи;

5. По конечной цели:

· обучающие – направлены на появление новых знаний и закрепление навыков участников;

· констатирующие - конкурсы профессионального мастерства;

- поисковые – направлены на выявление проблем и поиск путей их решения;

6. По методологии проведения:

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

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

· групповые дискуссии – связаны с отработкой проведения совещаний или приобретением навыков групповой работы. Участники имеют индивидуальные задания, существуют правила ведения дискуссии (например, игра «Координационный Совет», «Кораблекрушение») (см. подробнее об организации дискуссии п. 2.1);

· имитационные – имеют цель создать у участников представление, как следовало бы действовать в определенных условиях («Сбыт» - для обучения менеджеров по специальности «Экономика и управление на предприятии (по отраслям)» и т.д.);

· организационно-деятельностные игры – не имеют жестких правил, у участников нет ролей, игры направлены на решение междисциплинарных проблем. Активизация работы участников происходит за счет жесткого давления на личность;

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

· ансамблевые игры – формируют управленческое мышление у участников, направлены на решение конкретных проблем предприятия методом организации делового партнерского сотрудничества команд, состоящих из руководителей служб.

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

· целевая установка проведения игры;

· сценарий всех этапов деловой игры;

· структура конкретных ситуаций, отражающих моделируемый процесс или явление;

· критерии оценки, полученных в ходе игры результатов;

· рекомендации по дальнейшему совершенствованию профессиональных умений и навыков.

Условия проведения деловых игр:

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

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

При определении целей разработчику важно ответить на несколько принципиальных вопросов:

- 1) Для чего проводится данная деловая игра?
- 2) Для какой категории обучаемых?
- 3) Чему именно следует их обучать?
- 4) Какие результаты должны быть достигнуты (Примеры учебных целей: «показать, как следует привлечь к выполнению конкретной задачи целый комплекс инструментов (рекламу, прессу, телевидение, деловое общение специалистов различных профилей и др.); проверить уровень подготовленности должностных лиц в определенном виде производственной деятельности и др.»).

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

Задачи преподавателя в подготовке деловой игры:

- отобрать необходимые ситуации;
- подготовить дидактический материал, карточки-задания для каждого (можно с подсказкой о характере его деятельности);
- подобрать подгруппы студентов;

- поставить задачу (проблему), по которой группа должна высказывать свою точку зрения;
- продумать предполагаемые ответы и реплики;
- проявлять к студентам интерес, постоянное внимание и т.п.

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

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

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

При конструировании деловой игры необходимо опираться на структурное описание последней.

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

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

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

Схема сценария может быть описана с помощью следующих элементов:

- Реальное противоречие (следует отличать от игрового конфликта, обусловленного разностью позиций игроков), конфликт — наличие в ситуации «рассогласования параметров деятельности, столкновения разноплановых явлений..., противоречивости критериев принятия решений» и т.п.
- Игровой конфликт также может присутствовать в сценарии. Деловой игре в наибольшей мере присущ смешанный способ генерирования событий, когда процесс игры

следует какому-то обобщенному алгоритму, отражающему технологию производственного процесса, но учитывающему вероятностный характер событий.

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

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

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

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

3.Основная часть. Рассмотрим этапы проведения деловой игры

Этап	Содержание деятельности	Время (минуты)
1	Постановка целей, задач, формирование команд. Выбор экспертов.	3-5
2	Ознакомление с правилами деловой игры, правами и обязанностями.	

- 3 Выполнение заданий в паре участников
- 4 Обмен информацией между парами участников в команде. Обсуждение выступления.
Выступление экспертов с критериями оценки деятельности.
- 5 Обмен опытом участников деловой игры. Выступление преподавателя с научным обобщением. 10-15
- 6 Подведение итогов. Выступление экспертов.
- 7 Заключение о результатах деловой игры.

Пример правил деловой игры

- работа по изучению, анализу и обсуждению заданий в командах осуществляется в соответствии с предложенной схемой сотрудничества.
- выступление должно содержать анализ и обобщение. Ответы на предложенные вопросы должны быть аргументированными и отражать практическую значимость рассматриваемой проблемы.
- после выступления любым участником могут быть заданы вопросы на уточнение или развитие проблемы. Вопросы должны быть краткими и четкими.
- ответы на вопросы должны быть строго по существу, обоснованными и лаконичными.
- при необходимости развития и уточнения проблемы любым участником игры могут быть внесены предложения и дополнения. Они должны быть корректны и доброжелательны.

Пример прав и обязанностей участников:

1) Преподаватель:

- инструктирует участников деловой игры по методике ее проведения;
- организует формирование команд, экспертов;
- руководит ходом деловой игры в соответствии с дидактическими целями и правилами деловой игры;
- вносит в учебную деятельность оперативные изменения, задает вопросы, возражает и при необходимости комментирует содержание выступлений;
- вникает в работу экспертов, участвует в подведении итогов. Способствует научному обобщению результатов;
- организует подведение итогов.

2) Экспертная группа:

- оценивает деятельность участников деловой игры в соответствии с разработанными критериями;
- дорабатывает в ходе деловой игры заранее подготовленные критерии оценки деятельности команд;
- готовит заключение по оценке деятельности команд, обсуждают его с преподавателем;
- выступает с результатами оценки деятельности команд;
- распределяет по согласованию с преподавателем места между командами.

3) Участники игры:

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

· доброжелательно выслушивают мнения;

· готовят вопросы, дополнения;

- строго соблюдают регламент;

· активно участвуют в выступлении.

1. Выводы (рефлексия).

Обучение в деловых играх направлено на формирование коммуникативных умений: налаживать и поддерживать общение, направлять обсуждение вопросов по заданному руслу, вырабатывать правильный стиль отношений. В играх формируются умения, связанные с организацией работы: правильно распределять работу, выделять наиболее важные вопросы для обсуждения, четко организовывать работу в соответствии с намеченным планом, готовить проекты документов. Деловые игры развивают культуру принятия решений, воспитывают ограничения в эмоциональных проявлениях, сдержанность в словах и поступках.

Ожидаемая эффективность деловых игр:

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

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

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

Эффективность деловых игр обеспечивается рядом факторов:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3. Разбор конкретных ситуаций (Case-study (кейс метод), ситуационный анализ)

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

Ситуационный анализ (разбор конкретных ситуаций, case-study), дает возможность изучить сложные или эмоционально значимые вопросы в безопасной обстановке, а не в реальной жизни с ее угрозами, риском, тревогой о неприятных последствиях в случае неправильного решения.

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

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

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

получать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность, переводит ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества.

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

1. Подготовка занятия. Прежде всего, необходимо:

- внимательно ознакомиться с ситуацией, попытаться войти в положение группы и каждого из участников;
- определить значение фактора времени при решении ситуации;
- определить очередность действий или последовательность оказания помощи;
- определить приемы, которые необходимо осуществить;
- решить, какие инструменты требуются для решения конкретной задачи, их оптимальное или минимальное количество, и что можно сделать при отсутствии их;
- из нескольких возможных вариантов решений выбрать и обосновать оптимальный вариант;
- рассмотреть, как и с помощью чего участник, оказавшийся в критической ситуации, может выйти из неё без помощи товарищей.

Чтобы подготовить кейс нужно:

1. **Определить цель создания кейса**, например, обучение эффективным коммуникациям внутри предприятия. Для этого можно разработать кейс по конкретному хорошо известному предприятию, описав его коммуникации, используемые менеджерами для организации работы с персоналом внутри фирмы. Разработать вопросы и задания, которые позволят студентам освоить различные виды коммуникаций (совещания разного уровня, ежегодный отчет, внутрифирменная газета, объявления, брифинги и пр.).

2. Идентифицировать соответствующую цели конкретную реальную ситуацию или фирму (сектор экономики).

3. Провести предварительную работу по поиску источников информации для кейса. Можно использовать поиск по ключевым словам в Internet, анализ каталогов печатных изданий, журнальных статей, газетных публикаций, статистических сводок.

4. Собрать информацию и данные для кейса, используя различные источники, включая контакты с фирмой.

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

6. Получить разрешение на публикацию кейса, в том случае если информация содержит данные по конкретной фирме.

7. Обсудить кейс, привлекая как можно более широкую аудиторию и получить экспертную оценку коллег перед его апробацией. Как результат такой оценки может быть внесение необходимых изменений и улучшение кейса.

8. Подготовить методические рекомендации по использованию кейса. Разработать задания для студентов и возможные вопросы для ведения дискуссии и презентации кейса, описать предполагаемые действия учащихся и преподавателя в момент обсуждения кейса.

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

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

Кейс должен удовлетворять следующим требованиям:

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

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

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

1. Преподаватель будет давать ключи к разгадке в форме дополнительных вопросов или (дополнительной) информации;
2. В определенных условиях преподаватель будет сам давать ответ;
3. Преподаватель может ничего не делать, (оставаться молчаливым) пока кто-то работает над проблемой. При разборе учебной ситуации преподаватель может занимать "активную" или "пассивную" роль. Иногда он "дирижирует" разбором, а иногда ограничивается подведением итогов дискуссии. Увидев интересную линию доказательств, он может ее поддержать или даже настоять на том, чтобы она стала приоритетной, выведя из поля обсуждения другие.

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

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

1) индивидуальная самостоятельная работа обучаемых с материалами кейса (идентификация проблемы, формулирование ключевых альтернатив, предложение решения или рекомендуемого действия);

2) работа в малых группах по согласованию видения ключевой проблемы и ее решений;

3) презентация и экспертиза результатов малых групп на общей дискуссии (в рамках учебной группы).

4. Выводы (рефлексия). При использовании интерактивных методов обучаемый становится полноправным участником процесса восприятия, его опыт служит основным источником учебного познания. Преподаватель не даёт готовых знаний, но побуждает обучаемых к самостоятельному поиску. По сравнению с традиционными формами ведения занятий, в интерактивном обучении меняется взаимодействие преподавателя и обучаемого: активность педагога уступает место активности обучаемых, а задачей педагога становится создание условий для их инициативы. Педагог отказывается от роли своеобразного фильтра, пропускающего через себя учебную информацию, и выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации. Интерактивное обучение обеспечивает взаимопонимание, взаимодействие, взаимообогащение. Интерактивные методики ни в коем случае не заменяют лекционный материал, но способствуют его лучшему усвоению и, что особенно важно, формируют мнения, отношения, навыки поведения.

Последовательность организации и проведения занятий представлена на рис. 1.1. - 1.3.



Рис.1.1. Стадия организации работы над кейсом

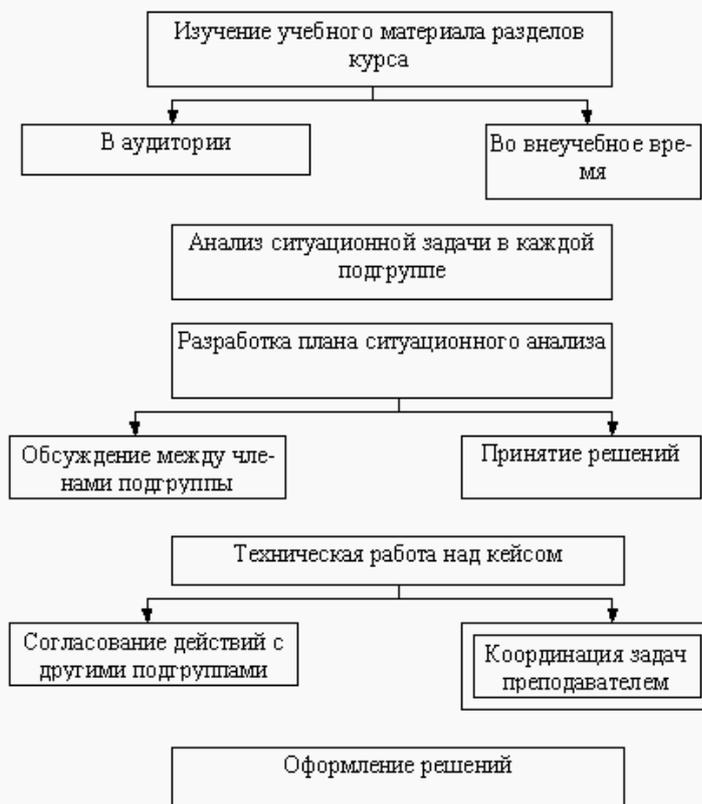


Рис. 1.2. Рабочая стадия работы над кейсом



Рис.1.3. Завершающая стадия работы над кейсом

4. Психологические и иные виды тренингов

Психологический тренинг — форма активного обучения навыкам поведения и развития личности. В тренинге участнику предлагается проделать те или иные упражнения, ориентированные на развитие или демонстрацию психологических качеств или навыков. Ключевым принципом,

обеспечивающим эффективное обучение и развитие, является постоянное сочетание в тренинге всех форм деятельности: общение, игра, обучение, труд.

Социально-психологический тренинг – это активное обучение посредством приобретения жизненного опыта, моделируемого в групповом взаимодействии людей.

Социально-психологический – значит, направленный на выработку умений личности взаимодействовать с окружающими людьми. Очевидно, что такие умения невозможно развить путём индивидуальной работы, нужно организовать именно взаимодействие в группе (чего не требуется, например, при проведении аутотренинга и что может быть необязательным для тренингов развития познавательных процессов). Поэтому при проведении социально-психологического тренинга используются групповые упражнения (Л.А. Петровская, Л.Ф. Анн). Однозначно определить социально-психологический тренинг трудно, поскольку такие тренинги очень разнообразны, они находят применение в сфере образования и бизнеса, используются в психокоррекции и воспитательной работе. Однако мнения большинства исследователей сходятся в том, что социально-психологический тренинг – разновидность обучения, главная особенность которой состоит в непосредственном «проживании» специально смоделированной ситуации, в осмыслении опыта межличностного взаимодействия, а также своего отношения, своей позиции. В организации группового психологического тренинга задача ведущего (тренера) состоит в создании условий, способствующих такому «проживанию», он организует действия и обсуждение, но само «проживание» каждый участник тренинга осуществляет самостоятельно. Иначе говоря, каждый участник тренинга – это участник изучаемой реальности, с которой он столкнулся в конкретной ситуации, смоделированной ведущим. Этим тренинг существенно отличается от обычного обучения, психологического консультирования и психотерапии, в которых педагог или психолог выступают в роли транслятора знаний, мудрого советчика, тактичного доктора.

Навыковый тренинг направлен на формирование и выработку определенного навыка (навыков). Большинство бизнес-тренингов являются навыковыми, например, тренинг переговоров, самопрезентации, техники продаж и др.

Корпоративный тренинг - развитие навыков персонала для успешного выполнения бизнес-задач, повышения эффективности производственной деятельности, управленческих взаимодействий. К корпоративным-тренингам относятся тренинги продаж и обслуживания клиентов, тренинги управленческих навыков, тренинги наставничества на рабочем месте, тренинги командообразования, тренинг тайм-менеджмента. Корпоративный тренинг позволяет развивать одновременно знания умения и навыки, необходимые в профессии. Корпоративные тренинги могут разрабатываться и проводиться как корпоративным (внутренним) тренером, так и внешними специалистами.

Тренинг развития личности - обучает общим вещам, помогающим в широком круге ситуаций. Например, научиться видеть в себе и в людях лучшие и сильные черты, освоить уверенное поведение, развить эмоциональную выразительность...

Психотерапевтический тренинг - включает разнообразные процессы, специализированные процедуры и мягкие упражнения, помогающие людям лучше справляться с жизненными и личностными трудностями.

Тренинг состояний - тренинги состояний, связанные с преодолением страхов и других внутренних барьеров.

Исследовательские тренинги- иногда их называют тренинги «событие». Их цель - не столько научиться чему-то, сколько разобраться в своих ограничениях или получить эмоциональный опыт, или опыт осознания чего-либо.

Трансформационные тренинги- работают с глубинными (базовыми) убеждениями, ценностями и состояниями.

Тренинги прорыва. Прорыв может произойти в тренинге, если тренинг был построен соответствующим образом и если человек ставил себе такую задачу. Однако не все участники тренинга ставят себе подобные задачи, и мало какие тренинги нацелены на подобные результаты. Тренинги прорыва обычно требуют от участников определенного напряжения, выход за рамки комфорта, готовность не просто приобретать конкретные навыки, но менять себя и ставить принципиально новые цели, и не имеют устойчивых результатов без самостоятельной работы участников по отработке новых навыков и новых способов жизни - непосредственно в жизни, а не только в ситуации тренинга.

Тренинги-развлечения - это тренинги, где главным оказывается не результат в делах, а радость жизни, хорошее самочувствие и приятные переживания.

5. Групповая дискуссия

Групповая дискуссия - это способ организации совместной деятельности студентов под руководством преподавателя с целью решить групповые задачи или воздействовать на мнения участников в процессе общения. Использование этого метода позволяет: дать студентам возможность увидеть проблему с разных сторон, уточнить личные точки зрения, выработать общее решение, повысить интерес студентов к проблеме.

Для творческой реализации дискуссионной трибуны можно применять опыт телевизионных ток-шоу. При этом сама «дискуссионная трибуна» может быть виртуальной: не обязательно выходить для выступления, выражать свое мнение можно с места. При этом удобно использовать какой-либо предмет (ручку и др.) как микрофон — у кого он находится, тот и имеет право голоса в данный момент, остальные мнения «не слышны».

Дискуссионная трибуна позволяет включить в работу большое количество детей, позволяет обсудить проблемы, волнующие учащихся, в привлекательной для них форме, когда можно поспорить друг с другом, с преподавателем, отстаивать собственную точку зрения, приводя весомые аргументы. Важно, чтобы в выборе тематики дискуссий непосредственное участие принимали студенеты.

В ходе дискуссии преподаватель, с одной стороны, должен регулировать активность участников обсуждения, а с другой стороны, должен обеспечивать содержательность обсуждения. Для соблюдения баланса между этими двумя целями преподавателю рекомендуется использовать следующий подход: сначала способствовать высказыванию идей, помогать оценивать и сравнивать идеи, затем обращать внимание на наиболее важные идеи и поддерживать обсуждение этих идей (используются технологии диалога и групповой проблемной работы).

В ходе подготовки мероприятия педагог помогает детям продумать в деталях ход дискуссии, вопросы, выносимые на обсуждение, средства презентации.

Подготовка к дискуссии включает в себя следующие этапы:

1. Обозначение проблемы. В ходе анкетирования выясняются затруднения, которые испытывают учащиеся в различных сферах жизнедеятельности (отношения с родителями, выбор профессии, способы самореализации личности и др.). Группа ребят-аналитиков выявляет типичные проблемы и фиксирует их.

2. Формулирование _____ вопросов, представляющих различные аспекты проблемы. Проводится в форме «мозгового штурма».

3. Выявление полярных точек зрения. Проводится в форме опроса общественного мнения среди учащихся класса, школы.

4. Определение ведущих и работа с ними по подготовке дискуссии.

Ведущим может быть сам педагог, либо ведущие выбираются из числа студентов на конкурсной основе.

5. Поиск аргументов. За несколько дней до проведения дискуссионной трибуны студенты группы получают задание подобрать материал (факты из жизненного опыта, литературы, средств массовой информации), подтверждающий позицию.

6. Оформление помещения. Предварительно обсуждаются варианты оформления, предложенные студентами, и реализуется замысел, получивший одобрение большинства.

Этапы проведения дискуссии:

1. Зачин. Знакомство участников с темой ток-шоу. Обращение к правилам ведения дискуссии.

Ведущему необходимо побудить участников к разговору, «завести» их, «накалить страсти». Для этого используется вступительное слово, постановка проблемных актуальных вопросов, предложение ситуации и др.

2. Собственно дискуссия. Постановка и обсуждение проблемы.

Публичное обсуждение проблемы происходит по заранее составленным организаторами вопросам, рассматриваются предложения по решению проблемы, свободное высказывание мнений, контроль ведущего за соблюдением правил общения.

3. Завершение. Подведение итогов дискуссии.

Дискуссия заканчивается общими выводами, решением и рекомендациями. Ведущий произносит заключительное слово, выделяя ведущие идеи разговора и расставляя при этом акценты, благодарит участников. Решение проблемы не всегда может быть найдено, но дискуссия натолкнёт подростков на размышления, на поиск истины.

4. Проведение рефлексии (общие впечатления, анализ выступлений).

Учителю, который решает организовать дискуссию, следует помнить о тех опасностях, которые могут ожидать его самого и его учеников. Дискуссия может перерасти в обыкновенный хаос, при котором дети не только не слушают друг друга, но и переходят к взаимным оскорблениям. Она также может превратиться в простой диалог между учителем и определенной группой учеников. Одни ученики могут подавить своей аргументацией других, в результате учитель получит пассивность одних и агрессивность других.

Во избежание подобных ситуаций необходимо учитывать следующие правила для подготовки и проведения дискуссии.

1. Необходимо четко «распределить» пространство, на котором будет происходить дискуссия. При этом нужно учесть такие факторы, как:

а) количество участников (очень важный аспект, т.к. слишком большое количество учеников в помещении создаст ряд проблем. Оптимально — не более 25-30 участников);

б) расположение места, где будут проводиться демонстрации таблиц, схем, видеофильмов и т.д.;

в) освещенность, проветриваемость помещения.

2. Следует установить и зафиксировать «правила общения». Это можно сделать двумя способами:

а) подготовить «Правила ведения дискуссии» и познакомить с ними студентов;

б) выработать эти правила совместно со студентами.

Правила ведения дискуссии:

- Прежде, чем выступать, определи четко свою позицию.
- Проверь, правильно ли ты понимаешь суть проблемы.
- Внимательно выслушай оппонента. Сначала найди противоречия в его рассуждениях, потом излагай свои соображения.

- Не говори одновременно с кем-то.

- Не допускай излишней эмоциональности.

- Не говори «Вы не правы», а только — «Я с вами не согласен».

- Не повторяйся, продвигай дискуссию дальше через выдвижение новых идей, сообщение новой информации.

- Выступать можно, если ведущий предоставит слово.

- Любое высказываемое мнение должно быть аргументировано. Помни, что доказательством и лучшим способом опровержения являются точные и бесспорные факты.

Выражения типа: «Мне так кажется», «Так было всегда», «Это правильно, потому что это верно» и пр. — аргументами не являются.

- Не забывай, что кроме фактов существуют способы их объяснения.
- Спорь честно и искренне, не искажай мыслей и слов товарищей.
- Доказывая и опровергая, говори ясно, просто, отчетливо, точно, старайся говорить своими словами.

• Всегда помни о цели дискуссии — найти истину, решение, выход. Стремись не к победе, а к истине.

- Обсуждай только то, что относится к данному вопросу.

Свод правил можно оформить в виде краткой памятки участнику дискуссии, которая вывешивается в аудитории, где происходит дискуссия. Перед началом дискуссии полезно обратиться на нее внимание участников:

«Уважаемые участники! У нас в аудитории действуют следующие правила: правило уважения человека; правило внимательного слушания; правило свободного микрофона; правило регламента выступления (2 мин); правило логичности и аргументированности; правило честного поведения; правило поднятой руки». Эти советы можно оформить также в виде следующих плакатов с высказываниями, например:

- Партнер — не враг!
- Умей слушать и слышать!
- Не перебивай!
- Любое мнение ценно!
- Говорите сейчас, здесь, а не потом, в коридоре!

3. Необходимо «развернуть» дискуссию.

В этом случае важна проблема, которую педагог взял для обсуждения. Если она значима для участников дискуссии, то достаточно лишь сформулировать ее перед студентами. Если же проблема имеет «отвлеченный» характер или о предмете дискуссии известно достаточно мало, то педагогу надо задуматься над тем, как ее преподнести — сделать экскурс в историю, зачитать отрывок из произведения или газетную статью, показать фрагмент видеofilmа и т.д. И только после этого следует начинать работу.

4. Сам ход дискуссии зависит от ее вида (диспут, дебаты, мозговой штурм и т.д.). Во время дискуссии любого вида учитель преследует цель: организовать процесс обсуждения, причем сделать это как можно более незаметным. Для этого, как показывает опыт, необходимо:

- Поддерживать атмосферу доверия и взаимоуважения.
- Давать время на обдумывание вопроса.
- Обязательно обращать внимание на каждый ответ.
- Задавать наводящие и уточняющие вопросы.
- Стараться вовлечь в дискуссию как можно больше участников.

Завершая дискуссию, учитель еще раз вспоминает и обобщает выводы, сделанные во время работы учениками, благодарит участников и отмечает тех, кто соблюдал все правила ведения дискуссии. В конце можно провести рефлексию с участниками, для того чтобы выявить те проблемные моменты, которые в будущем необходимо устранить.

Успех дискуссии определяется выполнением следующих требований:

- вопросы дискуссии должны быть сформулированы интересно, быть актуальными; ведущий должен обладать широкой общественной и научно-технической эрудицией, способностью длительное время находиться в большом умственном напряжении;
- руководитель дискуссии должен отлично знать различные аспекты рассматриваемой проблемы, а также представлять мнение той аудитории, в которой проводится дискуссия;
- обязательным условием успешного проведения дискуссии являются особенности речи ведущего: она должна быть художественной, яркой, эмоциональной, способствовать созданию эмоционально-нравственной ситуации.

В процессе дискуссии много времени будет занимать контроль за правильностью взаимоотношений участников дискуссии, за корректностью формулировок. При высказывании собственных мнений отдельные участники могут замкнуться на них и не видеть преимуществ других суждений.

Между тем диалог идет успешно лишь тогда, когда его участники умеют встать выше собственного мнения, способны посмотреть на него со стороны. Чем более партнеры способны отказаться от своей предубежденности, личных склонностей, чем более они объективны, тем успешнее и результативнее диалог. Велика и ответственна роль учителя, ведущего дискуссию, так как дискуссия требует от ее ведущего постоянной мобилизованности, целеустремленности, искренности.

Рекомендации ведущему:

- Сожаления, воспоминания, нелепые сравнения мягко прерывайте.
- Не давайте обсуждению уходить в сторону от темы.
- Пресекайте попытки доказать, что кто-то лучше, а кто-то хуже.
- С уважением относитесь к мнению другого человека. Любое мнение — это точка зрения человека. Даже отличаясь от вашей, она имеет право на существование. Не обижайте другого человека, называя его мнение неверным, нелепым, смешным.
- Пока дискуссия не окончена, любая точка зрения может быть верной. А в конце обсуждения могут оказаться реальными кажущиеся в начале невероятными вещи.
- Придерживайтесь дружелюбного тона.
- Обращайтесь к человеку по имени или другим уважительным способом («мой коллега, собеседник, оппонент»).
- Не допускайте проявлений враждебности, оскорблений, перехода на личности.

Показателями культуры дискуссии служат четкое определение предмета спора, проникновение в сущность взглядов своих оппонентов, обоснованность и объективность критики.

Темы дискуссии могут быть следующие:

- Что такое свободное время и как им распорядиться? (проблема содержательного досуга);
- ВИЧ/СПИД — проблема, касающаяся каждого (проблема ЗОЖ);
- Я и другой человек (проблема толерантности);
- Можно ли быть свободным без ответственности? (проблема правовой культуры);
- Что означает «уметь»? (проблема трудовых умений);
- Человек — природа: способы взаимодействия (проблема экологии);
- Что такое «хорошо» и что такое «плохо»? (проблема морали);
- Наркотики: мифы и реальность (проблема ЗОЖ и наркозависимости);
- Что значит быть красивым? (проблема эстетической культуры);
- Личность, что значит это слово? (проблема морали и самопознания) и др.

6. Дебаты

Дебаты — чётко структурированный и специально организованный публичный обмен мыслями между двумя сторонами по актуальным темам. Эта разновидность публичной дискуссии направлена на то, чтобы участники дебатов убедили в своей правоте третью сторону, а не друг друга. Поэтому вербальные и невербальные средства, которые используются участниками дебатов, имеют целью формирование у аудитории определённого мнения по поставленной проблеме.

Технология дебатов является эффективным средством обучения школьников умению ясно и логично формулировать свою позицию, находить убедительные факты и доводы в свою поддержку, а также развивает уверенность в способности повлиять на общественное мнение или изменить сложившуюся ситуацию.

Организация и проведение учебно-воспитательных мероприятий может осуществляться: традиционно, когда основная часть работ по подготовке и проведению мероприятия выполняется педагогом, а ученики либо не участвуют в его подготовке вообще, либо привлекаются эпизодически; на основе методики коллективного творческого дела, когда все этапы разработки, подготовки и проведения мероприятия реализуются в совместном творческом поиске педагога и воспитанников.

Одной из форм претворения методики коллективного творческого дела могут стать дебаты. **Дебаты** – это технология (форма), предложенная известным американским социологом Карлом Поппером. Первоначально дебаты создавались как программа для учащихся, позволяющая обучить умению рассуждать, критически мыслить, продуктивно организовывать процесс дискуссии. С.А. Пуйман и В.В. Чечет в книге "Практикум по педагогике" определяют дебаты как прения, обмен мнениями на каком-либо собрании, заседании.

По мнению доктора педагогических наук Е.О. Галицких, **дебаты** – форма обучения общению, способ организации воспитательной работы школьников, позволяющий тренировать навыки самостоятельной работы с литературой и другими источниками информации, отрабатывать умения вести дискуссию и отстаивать собственную точку зрения с учетом того, что и противоположная позиция тоже имеет право на существование.

С нашей точки зрения, **дебаты** – форма проведения учебного занятия или воспитательного мероприятия, в рамках которого осуществляется формализованный обмен информацией, отражающей полярные точки зрения по одной и той же проблеме, с целью углубления или получения новых знаний, развития аналитико-синтетических и коммуникативных умений, культуры ведения коллективного диалога.

Особую привлекательность дебатам придает возможность рассматривать одно и то же явление или факт с прямо противоположных позиций, анализировать бесспорные, на первый взгляд, истины и усомниться в их правильности, на основе чего самостоятельно, осознанно вырабатывать жизненную позицию. Кроме того, ценность дебатов определяется и тем, что они могут использоваться в работе с: учащимися среднего звена, старшеклассниками, студентами профессиональных учебных заведений всех уровней и направленности.

Как указывает Е.О. Галицких, отличительным признаком дебатов можно считать высокую степень **стандартизованности**: жесткий временной лимит выступления каждого участника, четкие ролевые предписания, разнообразие и объективность критериев оценки. Мы считаем, что наряду с данными характеристиками можно дополнительно выделить следующие: запрет на нерегламентированные высказывания, возможность высказать определенную точку зрения только один раз. **Формализованность** обмена информацией, заложенная в самих дебатах, позволяет: вовлечь в диалог всех учащихся; концентрировать внимание участников и зрителей на содержании обсуждаемого материала; избежать стихийности и спонтанности хода дискуссии, отступления от главной проблемы ради второстепенной; исключить излишнюю эмоциональность, порой неизбежную при организации и проведении коллективного творческого дела. В основе дебатов, по мнению Е.О. Галицких, лежит спорный тезис-утверждение, который является темой "игры" и определяет позиции двух соревнующихся команд.

Например, в качестве таких тезисов могут стать утверждения:

"Обучение мальчиков и девочек должно быть отдельным";

"Средняя школа готовит к реальной жизни";

"Школьная форма должна быть обязательной".

Важно, чтобы простым добавлением частицы "не" тема могла быть превращена в свой антипод, например:

- "Обучение мальчиков и девочек не должно быть отдельным",
- "Средняя школа не готовит к реальной жизни",
- "Школьная форма не должна быть обязательной".

Мы считаем, что в качестве темы дебатов может быть выбран не только спорный тезис-утверждение, но и вариативное высказывание, объединяющее две точки зрения, например:

- "Охрана окружающей среды или экономическое процветание государства";
- "Использование компьютерных технологий на каждом уроке: плюсы и минусы";
- «Домашнее задание: "за" и "против"» и др.

Тема дебатов должна соответствовать нескольким условиям:

- четкость и конкретность формулировки;
- однозначность понимания;
- перспективность для обсуждения;
- значимость для воспитанников.

Организация дебатов включает в себя три этапа: подготовку, проведение и обсуждение.

Подготовка дебатов

Сложность дебатов как формы обучения заключается не столько в их проведении, сколько в огромной предварительной работе, которая включает в себя следующие этапы: Знакомство участников с сущностью, особенностями, правилами организации и проведения дебатов.

- Определение исходного тезиса дебатов.
- Подбор, изучение и анализ основной литературы.
- Распределение ролей.
- Разработка кейса понятий, аргументов, контраргументов.
- Разработка экспертами критериев оценки.
- Индивидуальный инструктаж о процедуре дебатов.

Сначала педагог знакомит учащихся с сущностью и особенностями проведения дебатов, а также с правилами организации, которые заключаются в следующем:

- в дебатах принимают участие все (часть учащихся выступает в ролях спикеров, председателя, секретаря и экспертов, остальные – в роли зрителей, которые подбирают аргументы "за" и "против", формулируют вопросы);
- к концу игры каждый определяет свою позицию и аргументирует ее;
- в процессе выступлений все соблюдают регламент, в противном случае председатель имеет право прервать выступающего;
- каждый участник команды имеет право выступить только один раз;
- в случае затруднений при ответах на вопросы каждый спикер, кроме подводящего итоги, имеет право взять один тайм-аут длительностью до 2 мин;
- спикер имеет право не отвечать на вопрос без объяснения причин;
- эксперты оценивают аргументы, но не участников.

Следующим этапом предварительной работы является определение исходного тезиса дебатов. Педагог может предложить несколько тем для проведения дебатов, однако лучше, если

тезис сформулируют сами учащиеся. Для работы над формулировкой тезиса можно создать несколько групп, которые выберут тему методом "мозгового штурма". После предложения нескольких тезисов все вместе выбирают (голосованием или по рейтингу) один наиболее понравившийся для предстоящих дебатов. После определения темы дебатов перед учащимися ставится задача подобрать, изучить и проанализировать основную литературу по теме.

По нашему мнению, возможны три варианта составления списка основной литературы:

- подбор осуществляет непосредственно учитель;
- ученики самостоятельно подбирают необходимые источники информации;
- совместная деятельность педагога и учащихся.

В процессе изучения и анализа информации учащиеся определяют свою позицию, делают выписки, обосновывающие обе точки зрения. Целесообразно порекомендовать им делать это на листе, поделенном на две части, где с одной стороны будут фиксироваться аргументы "за", а с другой – аргументы "против". Результаты работы с основной литературой можно оформить в виде схем, таблиц, алгоритмов, отражающих обе позиции. Далее происходит распределение ролей. Непосредственно в игре участвуют: председатель, секретарь и две команды – ("У" – утверждения и "О" – отрицания), состоящие из четырех человек – спикеров. Это основные участники игры. Кроме них, необходимо выбрать трех экспертов, которые будут оценивать деятельность спикеров. Остальные ученики играют роль зрителей. После распределения ролей спикеры команд ведут разработку кейса на основе ранее проделанной работы, а также подбора, изучения и анализа дополнительной литературы и фактических материалов.

Кейс – это система понятий, аспектов, аргументов, поддержек и контраргументов, которые используются командой для доказательства правильности и наилучшей обоснованности своей позиции (рис. 1).

Блоки курса и задания (виды, формы работы)

Ф.И.ученика	Степень, корни, логорифмы					Линейные уравнения и неравенства, системы уравнений, системы неравенств					Тригонометрия			Функция: область определения и значения функции, свойства функции, графики функций					Вычисление производных										
	ВПЗ					ВПЗ					ВПЗ			ВПЗ					ВПЗ										
	1	2	3	4	...	С	1	2	3	4	...	П	ВТ	МГ	1	2	3	...	1	2	3	...	С	Зачё	ВТ	МГ	1	2	...
						Р						Р											Р						

Рис. 1. Структура кейса

Тема формулируется в виде тезиса-утверждения или антитезиса-отрицания. Исходя из темы подбираются понятия, которые будут использоваться в процессе выступлений, даются их определения и устанавливается логическая взаимосвязь между ними.

Аспект – категория, ограничивающая рассмотрение проблемы рамками определенной науки, теории, отдельной стороны проблемы.

Как правило, аспекты формулируются одним-двумя прилагательными. Возможны, например, общественный, семейный, технологический, психологический, экономический и другие аспекты.

Кейс должен включать в себя от 3 до 6 различных аспектов. Аспекты характеризуются посредством аргументов, которые формулируются 1–3 предложениями и должны быть подтверждены поддержками. В каждом аспекте может быть несколько аргументов (от 1 до 3).

Поддержки – цитаты, факты, статистические данные, объективно подтверждающие конкретный аргумент заявленного аспекта. Поддержка должна быть объективна, т. е. содержать высказывания специалистов в той сфере, области, которая рассматривается в данный момент, иметь ссылку на конкретный источник (книгу, журнальную или газетную статью, материалы сети Интернет), отражать известные и реальные факты, быть лаконичной. Следует обратить внимание учеников на целесообразность подготовки схем, графиков, диаграмм, подбор афоризмов, цитат, пословиц, которые иллюстрируют доказательность тезиса или антитезиса.

В кейс входят также контраргументы, которые формируются исходя из предполагаемых аргументов противоположной команды. Они, так же, как и аргументы, формулируются несколькими предложениями и обосновываются поддержками.

В качестве завершающего элемента кейса выступает заключение, которое составляется на основании всех предыдущих элементов. К разработке кейса спикеры могут привлекать и тех учащихся, которые не определились с позицией (не вошли в группу поддержки команд).

Параллельно с подготовкой спикерами кейса эксперты разрабатывают критерии оценки их действий, взяв за основу следующие показатели:

- содержательность выступлений и ответов на вопросы,
- структурированность,
- формулировка вопросов,
- культура общения.

Последним шагом подготовительной работы является индивидуальный инструктаж о процедуре дебатов, который проводится отдельно с председателем, секретарем, спикерами каждой команды и экспертами. В некоторых случаях, особенно с учащимися 5–7-х классов, необходимо не

просто проведение инструктажа-консультации, но и репетиция со всеми участниками каждой команды в отдельности. Это позволит спикерам команд более уверенно чувствовать себя в процессе игры.

Проведение дебатов

Дебаты организует и проводит председатель. Он не имеет права участвовать в самой дискуссии, поскольку является незаинтересованным лицом. Председателю помогает секретарь, который информирует ораторов о времени, отведенном на выступление, а также ведет протокол дебатов.

Перед дебатами участники занимают места в следующем порядке (рис. 2):

- в начале аудитории по центру – председатель и секретарь;
- справа от председателя – 4 спикера команды "У" (защитники тезиса);
- слева от председателя – 4 спикера команды "О" (противники тезиса);
- напротив председателя – эксперты (3 чел.);
- в конце аудитории – ученики-зрители.

Ф. И. учащихся	К-1	К-2	К-3	К-4	К-5	К-6	К-7	К-8	К-9	К-10
Иванов С.	*						*			
Пустовалов А.		+							*	
Николаева С.		*	+							
Реброва Е.				+		*				
Горленко Н.					+			*		
Петров И.						+				*

Рис. 2. Схема размещения участников дебатов

Оратор (спикер, зритель или секретарь) должен начинать свое выступление обращением к ведущему "Уважаемый председатель...". Участники дебатов обращаются друг к другу, употребляя форму "Уважаемый (Уважаемая)..." или любую другую вежливую форму.

В дебатах выступают поочередно защитники и противники тезиса (рис. 3).

Вначале участники команд представляют (презентуют) друг друга, называя лучшие черты характера каждого. Мы считаем наиболее приемлемыми три формы презентации:

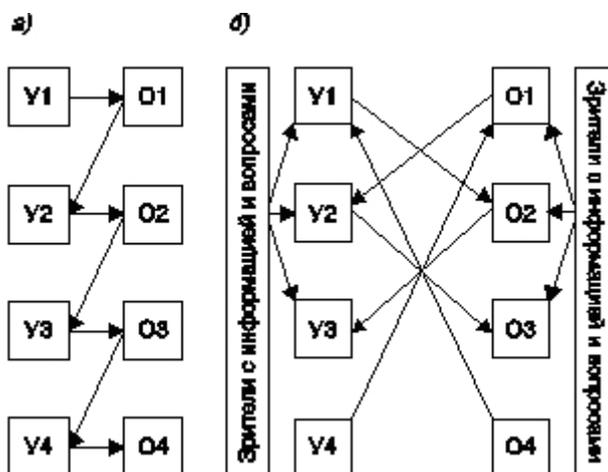


Рис. 3. Схема взаимодействия участников дебатов:

а – последовательность выступлений спикеров;

б – направленность вопросов спикеров и зрителей

Первый участник знакомит с остальными:

1. Каждый участник, начиная с первого, представляет своего соседа;
2. Последний участник может представить всех.

Начинает выступление первый спикер команды "У", который формулирует тезис, называет ключевые понятия и аспекты. После него выступает главный оратор от оппозиции – О1, который формулирует антитезис, а также понятия и аспекты.

Дальше действия происходят следующим образом:

- "вторые номера" обеих сторон по очереди приводят аргументы и поддержки в пользу своего тезиса (антитезиса);
- "третьи номера" формулируют контраргументы и поддержки;
- "четвертые номера" подытоживают то, что было сказано обеими сторонами во время дебатов.

Последним выступает четвертый спикер команды "О", который защищает антитезис. Спикер должен укладываться во время, выделенное на выступление: для "первых номеров" – 5 мин, вторых – четвертых – 3–4 мин. Остальным участникам дебатов выделяется по 2 мин. Время, которое остается до конца выступления, показывает секретарь. Председатель имеет право прервать выступление в случае нарушения регламента. Более подробно действия всех участников дебатов отражены в табл. 1.

Таблица 1

Действия участников дебатов

Выступающие	Время, мин	Действия
У1	5	Формулирует тему, при этом обозначает позицию команды утверждения ("Мы считаем, что ..."), вводит и объясняет понятия, называет аспекты, т. е. начинает представлять кейс команды "У"; завершает речь повтором позиции команды – четкой формулировкой тезиса
О4 и зрители	2	Задают вопросы У1 с целью снизить значимость ключевых слов и аспектов, а зрители имеют возможность представить дополнительную информацию для поддержки У1
О1	5	Отрицает тему, формулирует тезис отрицания. Должен согласиться с определениями ключевых понятий и аспектами или, если прозвучали не все понятия и аспекты, ввести новые. Заканчивает выступление четкой формулировкой антитезиса, обозначая позицию команды отрицания ("Мы не согласны с позицией наших оппонентов и считаем что..." + антитезис)
У4 и зрители	2	Задают вопросы О1 с целью снизить значение ключевых слов, аспектов, зрители имеют возможность представить дополнительную информацию для поддержки О1
У2	4	Восстанавливает утверждающий кейс на основании заявленных У1 понятий и аспектов, приводит аргументы по каждому аспекту, подтверждая их поддержками, заканчивает четкой формулировкой тезиса
О1 и зрители к У2	2	Задают вопросы У2 с целью снизить обоснованность аргументов и поддержек, а зрители имеют возможность сообщить дополнительную информацию
О2	4	Восстанавливает отрицающую позицию, руководствуясь

		понятиями и аспектами, введенными спикерами О1, приводит аргументы и поддержки по каждому аспекту. Заканчивает четкой формулировкой антитезиса
У1 и зрители к О2	2	Задают вопросы О2 с целью снизить обоснованность аргументов и поддержек, зрители имеют также возможность представить дополнительную информацию
У3	4	Восстанавливает утверждающий кейс, выявляет уязвимые места в отрицающем кейсе, т. е. приводит контраргументы и их поддержки. Завершает четкой формулировкой тезиса
О2 и зрители	2	Задают вопросы У3 с целью снизить доказательность контраргументов и поддержек, зрители имеют возможность сообщить дополнительные сведения
О3	4	Восстанавливает отрицающую позицию, выявляет уязвимые места в утверждающем кейсе, т. е. приводит контраргументы и их поддержки. Завершает четкой формулировкой антитезиса
У2 и зрители	2	Задают вопросы О3 с целью снизить доказательность контраргументов и поддержек, кроме того, зрители имеют возможность дать дополнительную информацию
У4	4	Восстанавливает утверждающий кейс, акцентирует узловые моменты, следуя структуре утверждающего кейса. Выявляет уязвимые места в отрицающем кейсе. Обращает внимание на те моменты, которые стали "камнем преткновения". Возвращается к аспектам, рассмотренным первым спикером, и касается тех, которые наиболее ярко подчеркивают преимущество позиции команды. Отмечает слабые места в аргументации команды оппонентов и их ошибки в ходе игры. Сравнивает аргументацию команд и пытается обосновать логичность, достоверность, объективность аргументов, контраргументов и поддержек своей команды. Делает краткое резюме
О4	4	Восстанавливает отрицающую позицию, акцентирует узловые моменты, следуя структуре отрицающего кейса. Выявляет уязвимые места в утверждающем кейсе. Обращает внимание на те моменты, которые стали "камнем преткновения". Возвращается к аспектам, затронутым первым спикером, и касается тех, которые наиболее ярко подчеркивают преимущество позиции команды. Отмечает слабости аргументации команды оппонентов и ошибки, допущенные ими в ходе игры. Сравнивает аргументацию команд и пытается доказать логичность, достоверность, объективность своих аргументов, контраргументов и поддержек. Делает краткое резюме

Зрители по ходу выступлений спикеров письменно фиксируют заявленные понятия, аспекты, аргументы обеих сторон.

При этом они могут воспользоваться своими записями, сделанными в процессе подготовки к дебатам.

Участники на протяжении дебатов имеют право задавать вопросы и представлять информацию.

Для этого необходимо встать с места, поднять вверх руку и сказать:

- "Вопрос"
- "Информация".

Выступающий имеет право удовлетворить или отклонить желание участника словами:

- "Пожалуйста"
- "Нет, спасибо".

3					3				
4					4				
Лучший спикер:					Лучший спикер:				

При этом эксперты могут руководствоваться критериями, предложенными нами (табл. 2), или самостоятельно их разрабатывать и в последующем согласовать с педагогом.

Таблица 2

Критерии балльной оценки действий спикеров

Критерий	Спикеры							
	У1	У2	У3	У4	О1	О2	О3	О4
Содержательность выступлений								
Полнота								
Конкретность								
Осознанность								
Содержательность ответов на вопросы								
Оперативность								
Гибкость								
Структурированность								
Системность								
Логичность								
Рациональность использования времени								
Формулировка вопросов								
Проблемность								
Конкретность								
Четкость								
Культура общения								
Выразительность речи								
Манера обращения к собеседникам								
Умение уважительно отвечать им								
Свободное владение материалом								

Обсуждение дебатов

После выступлений экспертов проводится обсуждение дебатов, на котором подводятся их итоги, анализируется, насколько успешно осуществили свою деятельность председатель, секретарь, эксперты и зрители.

Кроме того, спикеры могут поделиться впечатлениями относительно того, как они сами справились с порученной им ролью.

Для обсуждения дебатов могут быть предложены следующие задания и вопросы:

- Оцените активность каждого из участников дебатов.
- Чьи выступления вам понравились? Почему?

- Какие выступления запомнились больше всего? Чем?
- Как справлялись со своими обязанностями председатель и секретарь?
- Почему некоторые учащиеся не принимали активного участия в дебатах?
- Оцените свое участие в дебатах (умение слушать, выступать, сдерживать или проявлять эмоции, сопереживать и т. д.).
- Достигнута ли главная цель дебатов?

Как показывает наш опыт проведения дебатов, такая их организация и проблемное содержание никого не оставляют равнодушными: обсуждение проблемы продолжается за рамками учебного занятия на протяжении довольно длительного времени.

Примеры тем дебатов

Дебаты "Школьная форма должна быть обязательной" (для учащихся 5–7-х классов)

Вопросы для подготовки:

- Какая одежда удобнее для школьных занятий?
- Какой вы видите одежду для школы?
- Может ли такой быть школьная форма?
- Какие проблемы позволяет решить школьная форма?
- Сформулируйте свое отношение к поставленной проблеме.

Дебаты «Компьютерные игры в качестве досуга: "за" и против» (для учащихся старших классов)

Вопросы для подготовки:

- Часто ли вы играете в компьютерные игры?
- Сколько времени в неделю вы проводите за игрой?
- Какие компьютерные игры вам нравятся? Почему?
- Как компьютерные игры влияют на вашу жизнь?
- Сформулируйте свое отношение к поставленной проблеме.

7. Портфолио

Портфолио—это способ фиксирования, накопления и оценки индивидуальных достижений студента, в определённый период его обучения.

Портфолио - это коллекция работ и результатов студента, которая демонстрирует его усилия, прогресс и достижения в различных областях.

Аутентичное оценивание это вид оценивания, применяющийся, прежде всего, в практико-ориентированной деятельности и предусматривающий оценивание сформированности умений и навыков личности в условиях помещения ее в ситуацию, максимально приближенную к требованиям реальной жизни - повседневной или профессиональной.

Портфолио помогает:

- сместить акцент с того, что студент не знает и не умеет, на то, что он знает и умеет по данной теме и данной образовательной программе.
- Интегрировать качественные и количественные оценки
- Сместить акценты с оценки на самооценку

Виды портфолио:

- Портфолио документации
- Портфолио процесса
- Портфолио показательное (презентационное)
- Рабочее портфолио (портфолио работ)
- Портфолио оценочное
- Портфолио тематическое, проблемное

Обязательные элементы портфолио:

- Титульный лист
- Содержание
- Сборник
- Приложения

- материалы, мероприятия
- Самоанализ



(конспекты, дидактические анализы и самоанализы т.д.) и взгляд в будущее.

8. Групповая работа

Групповая работа - организационная система обучения, включающая индивидуально-обособленную, парную, групповую формы обучения при преобладании последней, называется *групповой системой обучения*. Примером групповой системы обучения является классно-урочная система. Структура *коллективной системы обучения* состоит из четырех общих

форм обучения: индивидуально-обособленной, парной, групповой, коллективной. Однако ведущее значение приобретает коллективная форма обучения: не менее 50—60 % времени учащиеся работают в парах сменного состава. Данная система обучения была реализована в опыте ряда педагогов (А.Г. Ривина, В.К. Дьяченко, А.С. Границкой и др.).

Традиционными и имеющими более длительную историю являются технологии на основе групповой формы обучения. При этом рассматриваются *групповые формы в широком значении*, основанные на фронтальной общей работе, которая направлена на решение общих задач, и *в узком значении* — групповая работа в малых группах (звеньях, бригадах и т. п.), на которые делятся студенты. Собственно групповыми технологиями является организация работы студентов в малых группах.

Технология группового обучения — технология обучения, основанная на структуре группового общения и делении студентов на группы (звенья, бригады и т. п.) для решения конкретных образовательных задач под руководством студентов (консультантов) или преподавателя. Для *групповой технологии обучения* свойственны следующие особенности (И.Б. Первин, Х.Й. Лийметс и др.): студенты делятся на группы для решения конкретных учебных задач; численность группы обычно от 3 до 8 человек; преобладает групповая структура общения (один говорит, все слушают); каждая группа получает определенное задание (группы могут выполнять одно и то же задание, разные задания или часть общего задания), которое выполняется под руководством кого-либо из студентов (консультанта) или преподавателя; состав групп и их руководители подбираются с учетом объединения студентов разного уровня обученности, информированности по данной теме, а также совместимости; поощряется совместное обсуждение хода и результатов работы, обращение к другим членам группы за советом и т. п.; оценивается индивидуальный вклад каждого члена группы в выполнение группового задания; подводятся итоги работы групп на уроке; вырабатываются правила работы и студенты обучаются их выполнению; педагог отвечает на возникающие у групп и отдельных учащихся вопросы; контролирует и регулирует ход, порядок работы в группах; в случае необходимости оказывает помощь отдельным группам или студентам.

Разработан общий алгоритм организации групповой работы студентов на уроке (по Г.К. Селевко).

ПОДГОТОВКА К ВЫПОЛНЕНИЮ ГРУППОВОГО ЗАДАНИЯ: постановка задачи; установление (повторение) правил работы; инструктаж о последовательности работы; обеспечение групп раздаточным материалом

РАБОТА В ГРУППАХ: ознакомление с материалом; планирование работы в группе; распределение заданий внутри группы, указание времени его выполнения; выполнение заданий каждым членом группы; обсуждение результатов индивидуальной работы в группе; обсуждение результатов выполнения общего задания группы и подведение итогов

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ: сообщение групп о результатах своей работы; анализ результатов работы всех групп, рефлексия; подведение преподавателем итогов работы всех малых групп и в целом группы студентов по решению образовательных задач учебного занятия

Разновидностями групповых технологий являются:

- групповой опрос,
- общественный смотр знаний,
- учебная встреча,
- диспут,
- нетрадиционные уроки.

В качестве примера рассмотрим *технологию группового опроса*, который обычно проводится после завершения определенного раздела программы с целью повторения и закрепления материала. Он организуется на занятии или после него. Преподаватель составляет перечень вопросов, в соответствии с которым консультант в ходе группового опроса спрашивает каждого члена своей группы. Остальные члены группы при этом комментируют, дополняют и совместно оценивают ответы студента. Опрос ведется во всех группах одновременно. Беседа происходит вполголоса, чтобы не мешать друг другу. Групповой опрос не только позволяет в течение занятия выявить знания всех студентов, но и способствует воспитанию у студентов чувства взаимной требовательности и ответственности за результаты своей учебной деятельности. Для эффективной реализации технологии группового обучения педагог должен хорошо знать группу (уровень обученности и воспитанности, особенности межличностных отношений в группе), систематически заниматься с консультантами (проверять качество их знаний, давать методические советы и т. д.).

Технология коллективного обучения — технология обучения, предполагающая организацию учебно-познавательной деятельности учащихся в парах сменного состава и соблюдение принципов взаимообучения, взаимоконтроля, самоуправления.

Для понимания сущности и особенностей рассматриваемой технологии сравним ее с технологией обучения, основанной на групповой форме (в широком значении педагогического процесса, в которой доминирует групповое общение, то есть один говорящий обучает одновременно несколько (до 30 и более) человек (по В.К. Дьяченко).

Сравнение технологии коллективного обучения с технологией обучения на основе групповой формы педагогического процесса

Характер особенностей технологии	Технология обучения на основе групповой формы педагогического процесса	Технология обучения на основе коллективной формы педагогического процесса
1. Организационные	Четкость, упорядоченность; в каждый момент времени говорит один; общение учащихся отсутствует или эпизодично, преобладает молчание; постоянное	Отсутствует; говорят все; общаются все, рабочий шум; смена рабочего места

	рабочее место	
2. Дидактические	Обучает педагог; предлагается сразу весь материал для всех; недостаточная самостоятельность; сотрудничество отсутствует; усвоение и применение знаний отдалены во времени	Обучают ученики; разный материал и разный темп; полная самостоятельность; сотрудничество — основа обучения; усвоение и применение знаний максимально приближены во времени
3. Развивающие	Обучение не учитывает индивидуальные особенности учащихся, ориентировано на средние способности; специально не учатся выступать, рассуждать, доказывать; не умеют и специально не учатся объяснять	Обучение в соответствии с индивидуальными особенностями; учатся выступать, рассуждают, доказывать; развивают педагогические способности
4. Воспитательные	Каждый учится для себя; не формируются отношения ответственной зависимости (преобладают неколлективистские отношения)	Каждый учится и для себя, и для других; складываются отношения ответственной зависимости (коллективистские отношения)

А.Г. Ривин разработал и применил несколько вариантов технологии коллективного обучения: изучение текстового материала по любому учебному предмету, взаимопередача текстов, взаимообмен заданиями, взаимные диктанты, разучивание стихотворений в сменных парах, выполнение упражнений в парах, изучение иностранного языка и др.

Приведем описание технологии коллективного изучения текста (учебного материала) по любому учебному предмету.

Изучение текстового материала по технологии коллективного обучения

Этапы работы по изучению текста	Содержание работы
1. Работа по изучению первой части	1. Два студента (например, сидящие за одной партой) изучают первую часть: один читает текст, другой следит по тексту; обсуждают, один пересказывает, другой дополняет, уточняет; озаглавливают эту часть текста, составляют ее план; записывают название первой части и ее план в тетрадь; каждый из студентов находит нового партнера (можно и по совету преподавателя) для работы над второй частью текста
2. Работа по изучению второй и последующих частей текста, кроме последней	2. В новой паре студенты: кратко повторяют содержание предыдущей (первой) части текста: сверяют и уточняют планы; один пересказывает предыдущую часть, другой следит за изложением, поправляет, дополняет, работают над второй (последующей) частью текста аналогично тому, как работали над первой (предыдущей) частью (см. п. 1.); находят и образуют новые пары по изучению последующей части текста, кроме последней
3. Работа по изучению последней части текста	Образовав последнюю пару, студенты: работают над последней частью текста (см. п. 2); излагают материал всего текста, отвечают на вопросы друг друга, выполняют необходимые задания и т. п.; сообщают дежурному, диспетчеру или преподавателю о завершении работы
4. Работа в малых группах	Формируют малые группы (4—6 человек), в которых: избирают ведущего; ведущий предоставляет каждому, в том числе и себе, слово для изложения всего материала (текста); группа каждому выставляет отметку; ведущий передает преподавателю список с отметками

Предварительно преподаватель составляет маршрут изучения текста учебного материала (из учебника). Для этого он делит материал на 3—6 частей, объем которых зависит от содержания учебного материала. Каждый студент работает в индивидуальном темпе.

Технология обучения в парах сменного состава имеет самостоятельный характер, но может реализоваться как проникающая в рамках других технологий обучения.

9.Коллоквиум

Коллоквиум - (лат .colloquium - разговор, беседа), 1) одна из форм учебных занятий, беседа преподавателя с учащимися (обычно в вузах) для выяснения знаний. 2) Научное собрание, на котором обсуждаются доклады на определенную тему.

В переводе с латинского colloquium "собеседование" - это вид учебно-теоретических занятий, представляющих собой обсуждение под руководством преподавателя широкого круга проблем, относительно самостоятельного большого раздела лекционного курса. Одновременно это и форма контроля, разновидность устного экзамена, коллективного опроса, позволяющая в короткий срок выяснить уровень знаний большого количества студентов по разделу курса.

Коллоквиум обычно проходит в форме дискуссии и требует обязательного активного участия всех присутствующих. Студентам дается возможность высказать свое мнение, точку зрения, критику по определенным вопросам. При высказывании требуется аргументированность и обоснованность собственных оценок.

10.Мастер-класс

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

Форма работы мастер-класса зависит от наработанного мастером стиля своей профессиональной деятельности, который, в конечном итоге, и задает на мастер-классе изначальную точку отсчета в построении общей схемы проведения этого интереснейшего мероприятия. Мастер-классы способствуют личностной ориентации студента, формированию его художественных вкусов и культурных интересов, вводят молодого человека в мир гуманитарной культуры.

Мастер-класс характеризуется следующим:

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

Целью проведения мастер-класса является:

-профессиональное, интеллектуальное и эстетическое воспитание студента.

В это понятие вкладывается, прежде всего, развитие в ходе мастер-класса способности студента самостоятельно и нестандартно мыслить. В контексте мастер-класса профессиональное мастерство означает прежде всего умение быстро и качественно решать образовательную задачу в практическом поле выбранного предмета

Задачами являются:

- преподавание студенту основ профессионального отношения к избранной специальности.
- обучение профессиональному языку той или иной науки (экономической, юридической, искусствоведческой и т.д.).
- передача продуктивных способов работы - прием, метод, методика или технология.
- адекватные формы и способы представления своего опыта.

Методика проведения мастер-классов не имеет каких-либо строгих и единых норм. В большинстве своем, она основывается как на педагогической интуиции преподавателя ("учителя"), так и на художественной восприимчивости студента ("ученика"). Мастер-класс - это двусторонний процесс, и отношения "учитель-ученик" являются совершенно оправданными. Поэтому мастер-класс нередко называют школой

1. Подготовка занятия. Определение алгоритма проведения мастер-класса:

- идея;
- подготовка, постановка цели, задач;
- план;
- найти личность мастера (подбор команды);
- подбор информации;
- реализация проекта;
- показ своей презентации (методов, приемов работы);
- привлечение параллельно участников к активной деятельности;

- рефлексия (последний и обязательный этап — отражение чувств, ощущений, возникших у участников в ходе мастер-класса. Это богатейший материал для рефлексии самого Мастера, для усовершенствования им конструкции мастер-класса, для дальнейшей работы)

Для проведения мастер-класса необходимо:

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

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

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

Критерии качества подготовки и проведения мастер-класса:

- презентативность. Выраженность инновационной идеи, уровень ее представленности, культура презентации идеи, популярность идеи в педагогике, методике и практике образования.

- эксклюзивность. Ярко выраженная индивидуальность (масштаб и уровень реализации идей). Выбор, полнота и оригинальность решения инновационных идей.

- прогрессивность. Актуальность и научность содержания и приемов обучения, наличие новых идей, выходящих за рамки стандарта и соответствующих тенденциям современного образования и методике обучения предмета, способность не только к методическому, но и к научному обобщению опыта.

- мотивированность. Наличие приемов и условий мотивации, включения каждого в активную творческую деятельность по созданию нового продукта

- оптимальность. Достаточность используемых средств на занятии, их сочетание, связь с целью и результатом (промежуточным и конечным).

- эффективность. Результативность, полученная для каждого участника мастер-класса. Каков эффект развития? Что это дает конкретно участникам? Умение адекватно проанализировать результаты своей деятельности.

- технологичность. Четкий алгоритм занятия (фазы, этапы, процедуры), наличие оригинальных приемов актуализации, проблематизации («разрыва»), приемов поиска и открытия, удивления, озарения, рефлексии (самоанализа, самокоррекции).

- артистичность. Возвышенный стиль, педагогическая харизма, способность к импровизации, степень воздействия на аудиторию, степень готовности к распространению и популяризации своего опыта

- общая культура. Эрудиция, нестандартность мышления, стиль общения, культура интерпретации своего опыта.

2. Вступление. Презентация педагогического опыта учителем-мастером:

- дается краткая характеристика студентов, обосновываются результаты предварительной диагностики, прогнозируется развитие студентов;
- кратко характеризуются основные идеи технологии;
- описываются достижения в работе;
- доказываемая результативность деятельности студентов, свидетельствующая об эффективности технологии;
- определяются проблемы и перспективы в работе учителя-мастера.

Представление системы учебных занятий:

- описывается система учебных занятий в режиме презентуемой технологии;
- определяются основные приемы работы, которые мастер будет демонстрировать слушателям.

3. Основная часть. Проведение имитационной игры:

- учитель-мастер проводит учебное занятие со слушателями, демонстрируя приемы эффективной работы со студентами;
- слушатели одновременно играют две роли: учащихся экспериментального класса и экспертов, присутствующих на открытом занятии.

Моделирование:

- учителя-ученики выполняют самостоятельную работу по конструированию собственной модели учебного занятия в режиме технологии учителя-мастера;
- мастер выполняет роль консультанта, организует самостоятельную работу слушателей и управляет ею;
- мастер совместно со слушателями проводит обсуждение авторских моделей учебного занятия

Выводы (рефлексия):

- проводится дискуссия по результатам совместной деятельности мастера и слушателей.

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

12. Занятие-экскурсия

– это такая форма обучения, при которой обучающиеся воспринимают и усваивают знания на месте расположения изучаемых объектов (природы, предприятия, музеи, выставки, исторические места и памятники и т.д.) и непосредственного ознакомления с ними.

Главное преимущество виртуальных экскурсий – не покидая аудитории ознакомиться с объектами, расположенными за пределами кабинета, города и даже страны. Это повышает информативность и производительность учебной деятельности.

В ходе экскурсии зрители не только видят объекты, на основе которых раскрывается тема, слышат об этих объектах необходимую информацию, но и овладевают практическими навыками самостоятельного наблюдения и анализа.

Виртуальные экскурсии - это новый эффективный презентационный инструмент, с помощью которого возможна наглядная и увлекательная демонстрация любого реального места широкой общественности – будь то страна, город, национальный парк, музей, курорт, производственный объект и т.д.

Тезаурус

Образовательная технология – это систематический метод планирования, применения, оценивания всего процесса обучения и усвоения знания путем учета человеческих и технических ресурсов и взаимодействия между ними для достижения более эффективной формы образования.

Педагогическая технология — совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса (Б.Т.Лихачев).

Педагогическая технология — это содержательная техника реализации учебного процесса (В.П.Беспалько).[2]

Педагогическая технология — это описание процесса достижения планируемых результатов обучения (И.П.Волков).

Технология — это искусство, мастерство, умение, совокупность методов обработки, изменения состояния (В.М.Шепель).

Технология обучения — это составная процессуальная часть дидактической системы (М.Чошанов).

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

Педагогическая технология — это системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования (ЮНЕСКО).

Педагогическая технология означает системную совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей (М.В.Кларин).

Педагогическая технология — это алгоритм (последовательность) действий ученика и учителя, обеспечивающий достижение намеченного образовательного результата.

Активные методы обучения – методы, стимулирующие познавательную деятельность обучающихся. Строятся в основном на диалоге, предполагающем свободный обмен мнениями о путях разрешения той или иной проблемы. Характеризуются высоким уровнем активности учащихся. Возможности различных методов обучения в смысле активизации учебной и учебно-производственной деятельности различны, они зависят от природы и содержания соответствующего метода, способов их использования, мастерства педагога. Каждый метод активным делает тот, кто его применяет.

Метод обучения - это длительный способ взаимодействия учителя и учащихся, с помощью которого происходит передача знаний, умений и навыков. состоящий из нескольких этапов и включающий в себя множество приемов.

Активные методы обучения – методы, построенные по схеме взаимодействия «учитель – ученик», предполагают равнозначное участие учителя и учащихся в учебном процессе. Ученики выступают как равные участники и создатели урока.

Приём - это кратковременный способ (который предполагает работу с одним, конкретным ЗУНом) взаимодействия учителя и учащихся, с помощью которого происходит передача знаний, умений и навыков, составная часть того или иного метода.

«Круглый стол» — это метод активного обучения, одна из организационных форм познавательной деятельности учащихся, позволяющая закрепить полученные ранее знания, восполнить недостающую информацию, сформировать умения решать проблемы, укрепить позиции, научить культуре ведения дискуссии.

Анализ конкретных ситуаций (case-study) - один из наиболее эффективных и распространенных методов организации активной познавательной деятельности обучающихся. Метод анализа конкретных ситуаций развивает способность к анализу нерафинированных жизненных и производственных задач. Сталкиваясь с конкретной ситуацией, обучаемый должен определить: есть ли в ней проблема, в чем она состоит, определить свое отношение к ситуации.

Проблемное обучение - такая форма, в которой процесс познания учащихся приближается к поисковой, исследовательской деятельности. Успешность проблемного обучения обеспечивается совместными усилиями преподавателя и обучаемых. Основная задача педагога — не столько передать информацию, сколько приобщить слушателей к объективным противоречиям развития

научного знания и способам их разрешения. В сотрудничестве с преподавателем учащиеся «открывают» для себя новые знания, постигают теоретические особенности отдельной науки.

Мозговой штурм (мозговая атака, брейнсторминг) - широко применяемый способ продуцирования новых идей для решения научных и практических проблем. Его цель — организация коллективной мыслительной деятельности по поиску нетрадиционных путей решения проблем.

Презентации - наиболее простой и доступный метод для использования на уроках. Это демонстрация слайдов, подготовленных самими учащимися по теме.

Проблемная лекция - в отличие от традиционной, передача знаний во время проблемной лекции происходит не в пассивной форме. То есть учитель не преподносит готовые утверждения, а лишь ставит вопросы и обозначает проблему. Правила выводятся сами учащиеся. Этот метод достаточно сложен и требует наличия у учеников определенного опыта логических рассуждений.

Дидактические игры - в отличие от деловых игр, дидактические игры регламентируются жестко и не предполагают выработку логической цепочки для решения проблемы. Игровые методы можно отнести и к интерактивным методам обучения. Все зависит от выбора игры. Так, популярные игры-путешествия, спектакли, викторины, КВН — это приемы из арсенала интерактивных методов, так как предполагают взаимодействие учащихся друг с другом.

Баскет-метод - основан на имитации ситуации. Например, ученик должен выступить в роли гида и провести экскурсию по историческому музею. При этом его задача — собрать и донести информацию о каждом экспонате.

Список использованных источников

1. . Активные и интерактивные образовательные технологии в высшей школе: учеб.пособие /сост. Мухина Т. Г. – Н. Новгород: ННГАСУ, 2013. – С. 70-73.
2. Говоров А.И., Говорова М.М., Шиков А.Н. Функциональные особенности разработки виртуального лабораторного практикума по компьютерным сетям. Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Информатизация образования. 2015. № 4. – С. 42-53.
3. Ефимчик Е.А., Лямин А.В., Технология RLCP-совместимых виртуальных лабораторий. [Электронный ресурс]. URL:<http://tm.ifmo.ru/tm2012/src/076a.pdf>
4. Кривощекова М.В. Метод компьютерных симуляций как интерактивная форма обучения. Статья. [Электронный ресурс]. URL: https://infourok.ru/statya_metod_kompyuternyh_simulyaciy_kak_interaktivnaya_forma_obucheniya-175619.htm
5. Студопедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://studopedia.su/10_120614_tehnologiya-organizatsii-diskussii.html
6. Менеджер образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.menobr.ru/article/5593-tehnologiya-podgotovki-i-provedeniya-debatov>
7. Большой вопрос [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.bolshoyvopros.ru/questions/1017228-cto-oznachaet-kejsovaja-obrazovatel'naja-sistema.html>
8. Руководство к практическим занятиям по маркетингу с использованием кейс-метода Г.Л. Багиев, В.Н. Наумов
9. Энциклопедия маркетинга [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.marketing.spb.ru/read/m21/1.htm>