

В педагогике различают несколько моделей обучения:

1. **Пассивная** - обучаемый выступает в роли "объекта" обучения (слушает и смотрит);
2. **Активная** - обучаемый выступает "субъектом" обучения (самостоятельная работа, творческие задания);
3. **Интерактивная** - взаимодействие. Использование интерактивной модели обучения предусматривают моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи. Из объекта воздействия студент становится субъектом взаимодействия, он сам активно участвует в процессе обучения, следуя своим индивидуальным маршрутом.

Активные методы обучения – формы обучения, направленные на развитие у обучаемых самостоятельного мышления и способности квалифицированно решать нестандартные профессиональные задачи. Цель обучения – развивать мышление обучаемых, вовлечение их в решение проблем, расширение и углубление знаний и одновременное развитие практических навыков и умения мыслить, размышлять, осмысливать свои действия.

Активные методы обучения обеспечивают проявление большей активности, чем традиционные методы, ведь экспериментально установлено, что в памяти человека запечатляется до 10% того, что он услышит, до 50% того, что видит, и до 90% того, что делает.

При этом термин **«интерактивное обучение»** понимается по-разному. Понятие «интерактивный» происходит от английского «interact» («Inter» - это взаимный, «act» - действовать). **Интерактивный** означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, компьютером) или кем-либо (человеком). Следовательно, инетактивное обучение – прежде всего обучение в сотрудничестве. Все участники образовательного процесса (преподаватель, студенты) взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации. Причем происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет не только получать новое знаний, но и развивает саму познавательную деятельность.

Активные и интерактивные методы обучения

Метод	Описание
Проблемная лекция	Основная задача лектора - не столько передать информацию, сколько приобщить слушателей к объективным противоречиям развития научного знания и способам их разрешения. В сотрудничестве с преподавателем студенты и учащиеся «открывают» для себя новые знания, постигают теоретические особенности своей профессии или отдельной науки. Основной дидактический прием «включения» мышления студентов на проблемной лекции - создание проблемной ситуации, которая имеет форму познавательной задачи, фиксирующей некоторое противоречие в ее условиях и завершающейся вопросом (вопросами), который это противоречие объективирует. Неизвестным является ответ на вопрос, разрешающий противоречие.
Технология развития критического	Рефлексивная деятельность в обучении, основывающаяся на глубокой проработке информации в сопряжении с личным опытом. В основе технологии РКМЧП - модель, состоящая из трех фаз:

<p>мышления через чтение и письмо</p>	<ul style="list-style-type: none"> • вызов, • смысловая стадия, • рефлексия <p>Вызов предполагает обращение учащегося к собственным знаниям, опыту и умениям. Он формулирует для себя вопросы, на которые впоследствии желает получить ответ, ставит цели, независимые от целей его группы.</p> <p>Смысловая стадия предполагает реализацию учащимися целей, заявленных на стадии вызова за счет материала, воспринимаемого с интересом.</p> <p>На фазе рефлексии учащиеся анализируют выполнение поставленных задач и достижение заявленных целей.</p>
<p>Деловая игра</p>	<p>Имитационное моделирование процессов управления социально-экономическими системами и профессиональной деятельностью людей в условных ситуациях с целью изучения и решения возникших проблем.</p> <p>Создание ситуации выбора и принятия решения, в которой воспроизводятся условия, близкие к реальным. В ней предполагаются такие роли участников, которые позволяют им осмыслить, пережить и освоить новые функции. В игре содержится конкретное событие или явление, подлежащее моделированию, и допускается отнесение игрового времени к любому периоду (настоящему, прошедшему, будущему). Как правило, деловая игра - это модель отрезка будущей профессиональной деятельности обучающихся.</p>
<p>Тренинг</p>	<p>Метод активного обучения, направленный на развитие знаний, умений и навыков, социальных установок.</p> <p>Тренинг – форма интерактивного обучения, целью которого является развитие компетентности межличностного и профессионального поведения в общении.</p> <p>Достоинство тренинга заключается в том, что он обеспечивает активное вовлечение всех участников в процесс обучения.</p>
<p>Семинар-дискуссия (групповая дискуссия)</p>	<p>Заключается в коллективном обсуждении какого-либо вопроса, проблемы или сопоставлении информации, идей, мнений, предложений. Семинар-дискуссия образуется как процесс диалогического общения участников, в ходе которого происходит формирование практического опыта совместного участия в обсуждении и разрешении теоретических и практических проблем.</p>
<p>Метод работы в малых группах</p>	<p>Групповое обсуждение кого-либо вопроса направлено на достижение лучшего взаимопонимания и нахождения истины. Групповое обсуждение способствует лучшему усвоению изучаемого материала.</p> <p>Оптимальное количество участников - 5-7 человек. Перед обучающимися ставится проблема, выделяется определенное время, в течение которого они должны подготовить аргументированный обдуманный ответ.</p> <p>Преподаватель может устанавливать правила проведения группового обсуждения – задавать определенные рамки обсуждения, ввести алгоритм выработки общего мнения, назначить лидера и др.</p> <p>В результате группового обсуждения вырабатывается групповое решение совместно с преподавателем.</p>

	Разновидность группового обсуждения является круглый стол.
«Круглый стол»	Основную часть «круглого стола» по любой тематике составляет дискуссия. Характерной чертой «круглого стола» является сочетание тематической дискуссии с групповой консультацией. Важное условие при организации «круглого стола»: нужно, чтобы он был действительно круглым, т.е. процесс коммуникации, общения, происходил «глаза в глаза». Принцип «круглого стола» (не случайно он принят на переговорах), т.е. расположение участников лицом друг к другу, а не в затылок, как на обычном занятии, в целом приводит к возрастанию активности, увеличению числа высказываний, возможности личного включения каждого студента в обсуждение, повышает мотивацию студентов, включает невербальные средства общения, такие как мимика, жесты, эмоциональные проявления.
Метод «мозговой штурм»	оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастичных. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике. На первом этапе проведения «мозгового штурма» группе задается определенная проблема для обсуждения, участники по очереди высказывают предложения. На втором этапе обсуждают высказанные предложения, возможна дискуссия. На третьем этапе группа представляет презентацию результатов по заранее определенному принципу.
Кейс-технологии (кейс-стади) метод кейсов (ситуаций или прецедентов)	Для организации обучения используются описания конкретных ситуаций (от английского «case» - случай). Студентам предлагают осмыслить реальную жизненную ситуацию, описание которой одновременно отражает не только какую-либо практическую проблему, но и актуализирует определенный комплекс знаний, который необходимо усвоить при разрешении данной проблемы. При этом сама проблема не имеет однозначных решений.
Педагогические игровые упражнения	Разновидность развлекательных игр (викторины, конкурсы, состязания, кроссворды, криптограммы и пр.), в которых в качестве игрового используется учебный материал.
Олимпиада или научно-практическая конференция	выступают как активные методы обучения, если контролируется и гарантируется самостоятельность подготовки к ним студентов, а сама работа носит исследовательский характер.
Презентация	Самый эффективный способ донесения важной информации как в разговоре "один на один", так и при публичных выступлениях. Слайд-презентации позволяют эффектно и наглядно представить содержание, выделить и проиллюстрировать сообщение, которое несет презентация и его ключевые содержательные пункты. Использование интерактивных элементов позволяет усилить эффективность выступлений, являющихся частью профессиональной деятельности большинства специалистов.
Метод проектов	Проект как активная форма проведения занятий – это способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы (технология), которая должна завершиться вполне реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем

	<p>или иным образом; это совокупность приёмов, действий учащихся в их определённой последовательности для достижения поставленной задачи — решения проблемы, лично значимой для учащихся и оформленной в виде некоего конечного продукта.</p> <p>Основное предназначение метода проектов состоит в предоставлении учащимся возможности самостоятельного приобретения знаний в процессе решения практических задач или проблем, требующего интеграции знаний из различных предметных областей. Если говорить о методе проектов как о педагогической технологии, то эта технология предполагает совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по своей сути. Преподавателю в рамках проекта отводится роль разработчика, координатора, эксперта, консультанта.</p>
--	--

Немного об играх

Игры:

- ✓ учебные,
- ✓ **имитационные** – имитируется деятельность какой-то организации, предприятия, фирмы. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (совещание, разработка проекта и т.п.), а также обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность. Сценарий имитационной игры содержит сюжет, описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов,
- ✓ **ролевые** – отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Разрабатывается модель - пьеса со сценарием, между участниками распределяются роли.
- ✓ **организационно-деятельностные** – игра представляет собой комплекс взаимосвязанных методик или техник (мыслительно-интеллектуальных, социально-психологических и др.), обеспечивающих логически обоснованную смену различных видов коллективной, групповой, микрогрупповой деятельности, нацеленных на создание "продукта игры" - текста, содержащего решение поставленной или даже сформулированной в ходе самой игры проблемы. Решение проблемы и составляет предмет этой игры,
- ✓ **операционные** – помогают отработать выполнение каких-либо специфических операций (например, сформировать навык работы с электронной почтой или пользования поисковой системой). Игры проводятся в условиях, имитирующих реальные условия.
- ✓ деловые, управленческие, военные, рутинные, инновационные игры,

Структура кейса

При всём многообразии видов кейсов, все они имеют типовую структуру. Кейс включает в себя:

- Ситуацию – случай, проблема, история из реальной жизни
- Контекст ситуации - хронологический, исторический, контекст места, особенности действия или участников ситуации.

- Комментарий ситуации, представленный автором
- Вопросы или задания для работы с кейсом.
- Приложения

Этапы разработки кейса

- Определение места кейса в системе образовательных целей
- Поиск институциональной системы, которая будет иметь непосредственной отношение к теме кейса
- Построение, или выбор модели ситуации
- Создание описания
- Сбор дополнительной информации
- Подготовка окончательного текста
- Презентация кейса, организация обсуждения

Организация работы с кейсом

Вариантов очень много, это возможность для творчества самого преподавателя. Предлагается максимально обобщённую модель занятия, по которой может быть организована работа.

Этапы организации занятия:

1. Этап погружения в совместную деятельность. Основная задача этого этапа: формирование мотивации к совместной деятельности, проявление инициатив участников обсуждения. На этом этапе возможны следующие варианты работы:

Текст ситуации может быть создан студентам до занятия для самостоятельного изучения и подготовки ответов на вопросы. В начале занятия проявляется знание слушателями материала кейса и заинтересованность в обсуждении. Выделяется основная проблема, лежащая в основе кейса, и она соотносится с соответствующим разделом курса.

2. Этап организации совместной деятельности. Основная задача этого этапа – организация деятельности по решению проблемы. Деятельность может быть организована в малых группах, или индивидуально. Слушатели распределяются по временным малым группам для коллективной подготовки ответов на вопросы в течение определенного преподавателем времени. В каждой малой группе (независимо от других групп) идет сопоставление индивидуальных ответов, их доработка, выработка единой позиции, которая оформляется для презентации. В каждой группе выбирается или назначается «спикер», который будет представлять решение. Если кейс грамотно составлен, то решения групп не должны совпадать. Спикеры представляют решение группы и отвечают на вопросы (выступления должны содержать анализ ситуации с использованием соответствующих методов из теоретического курса; оценивается как содержательная сторона решения, так и техника презентации и эффективность

использования технических средств). Преподаватель организует и направляет общую дискуссию.

3. Этап анализа и рефлексии совместной деятельности. Основная задача этого этапа – проявить образовательные и учебные результаты работы с кейсом. Кроме того, на этом этапе анализируется эффективность организации занятия, проявляются проблемы организации совместной деятельности, ставятся задачи для дальнейшей работы. Действия преподавателя могут быть следующими: Преподаватель завершает дискуссию, анализируя процесс обсуждения ситуации и работы всех групп, рассказывает, комментирует действительное развитие событий, подводит итоги.

Метод кейс-стади имеет очень широкие образовательные возможности. Многообразие результатов, возможных при использовании метода можно разделить на две группы – учебные результаты – как результаты, связанные с освоением знаний и навыков (освоение новой информации, освоение методов сбора данных, освоение методов анализа, умение работать с текстом), и образовательные результаты – как результаты образованные самими участниками взаимодействия, реализованные личные цели обучения (создание авторского продукта, образование и достижение личных целей, повышение уровня профессиональной компетентности, появление опыта принятия решений, действий в новой ситуации, решения проблем).



Рис. 2. Выбор методов обучения