

УТВЕРЖДАЮ:

Проректор по учебной работе
ФГАОУ ВПО «Сибирский федеральный университет»
И.В. Габурова
№ _____ г.



Требования по применению интерактивных форм обучения в образовательном процессе

Федеральные государственные образовательные стандарты предполагают целенаправленное внедрение в образовательный процесс методов и технологий, реализующих компетентностный подход.

Внедрение интерактивных форм обучения – одно из обязательных требований ФГОС ВПО в реализации компетентностного подхода.

Интерактивные формы обучения – организация учебного процесса основанная на диалоговых формах взаимодействия участников образовательного процесса.

1 Общие положения

1.1 Цель интерактивных форм обучения – реализация компетентностного подхода в образовании.

1.2 Интерактивные формы проведения учебных занятий предполагают обучение, при котором все участники образовательного процесса (преподаватель и студенты) взаимодействуют друг с другом, в диалоге обмениваются информацией, совместно решают проблемы и задачи, моделируют ситуации и т.п.

1.3 Интерактивные формы проведения занятий могут быть использованы при проведении лекций, практических и других видов учебных занятий; применяются на всех уровнях подготовки.

2 Основные требования к организации и проведению занятий

2.1. Применение интерактивных форм обучения по конкретным дисциплинам и видам занятий указано в учебном плане основной образовательной программы (ООП).

2.2. Интерактивные формы обучения используются преподавателем в объеме, предусмотренном ФГОС ВПО по направлению подготовки, учебным планом ООП, реализуемым в ФГАОУ ВПО «Сибирский федеральный университет».

2.3. Преподаватель может использовать предложенные в настоящем Регламенте методики (Приложение 1), а также иные не противоречащие данному регламенту, в зависимости от особенностей учебной дисциплины, целей и задач учебных занятий.

2.4. Учебное управление при составлении расписания занятий и распределении аудиторного фонда, учитывает заявки профессорско-преподавательского состава о необходимости предоставления аудиторий, оснащенных специальным оборудованием (мультимедийным оборудованием, мобильная мебель и т.д.) для проведения занятий в интерактивной форме по конкретным дисциплинам.

2.5. Организация интерактивного обучения предполагает:

- нахождение проблемной формулировки темы занятия, заданий, вопросов;
- организацию учебного пространства, располагающего к диалогу;
- формирование мотивационной готовности студентов и преподавателя к совместным усилиям в процессе познания;
- создание специальных ситуаций, побуждающих инициативу студентов к активному поиску решения поставленной задачи;
- выработку и принятие правил учебного сотрудничества для студентов и преподавателя (уважать право на свободу слова, терпимость к любой точке зрения, взаимоуважение и т.д.);
- использование «поддерживающих» приемов общения: умение задавать конструктивные вопросы, доброжелательные интонации и т.д.;
- оценку процесса и результата совместной деятельности.

2.6. Организация и проведение занятий с применением интерактивных форм обучения может сочетать как непосредственное общение студентов с преподавателем и между собой, так и использование сетевых ресурсов (вебинары, он-лайн трансляции и др.).

Виды интерактивных методов обучения¹

1.1 Интерактивная лекция

Интерактивная лекция объединяет в себе аспекты традиционной лекции и тренинговой игры. Этот формат лекции имеет смысл использовать в тех случаях, когда носителем уникальной информации является преподаватель (другой предметный эксперт) или учащиеся и когда ресурс времени и других информационных источников ограничен.

Выделяют следующие виды интерактивных лекций:

- проблемная лекция
- лекция-консультация
- лекции «пресс-конференция»
- лекция вдвоем
- лекция-беседа
- лекция с запланированными ошибками (лекция-провокация)
- лекция-исследование
- лекция-визуализация

1.2 Творческое задание

Творческое задание, как правило, составляет содержание (основу) любой интерактивной формы проведения занятия. Педагог находит такое задание, которое требует от студента воспроизведение полученной ранее информации в форме, определяемой преподавателем, и требующей творческого подхода:

- подборка примеров из практики;
- подборка материала по определенной проблеме;
- участие в ролевой игре и т.п.

1.3 Публичная презентация

Презентация – эффективных способов донесения важной информации. Слайд-презентации позволяют 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.

1.4 Анализ конкретных ситуаций (кейс-метод)

Метод кейсов представляет собой изучение, анализ и принятие решений по ситуации, которая возникла в результате произошедших событий, реальных ситуаций или может возникнуть при определенных обстоятельствах в

¹ Составлено по материалам: Реутова Е. А. Применение активных и интерактивных методов обучения в образовательном процессе вуза (методические рекомендации для преподавателей Новосибирского ГАУ). – Новосибирск: Изд-во, НГАУ, 2012. – 58 с.

конкретной организации в тот или иной момент времени. Различают полевые ситуации, основанные на реальном фактическом материале, и кресельные (вымышленные) кейсы. Обучающиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них. Преимущества метода:

- развивает аналитическое мышление студентов;
- обеспечивает системный подход к решению проблемы;
- позволяет выделять варианты правильных и ошибочных решений, выбирать критерии нахождения оптимального решения, принимать коллективные решения;
- позволяет соотносить получаемый теоретический багаж знаний с реальной практической ситуацией;
- разбираемая гипотетическая ситуация не связана ни с каким личным риском ни для одного из участников.

Этапы проведения:

- индивидуальное изучение текста ситуации;
- постановка преподавателем основных вопросов, вводное слово;
- распределение участников по малым группам;
- работа в составе малой группы, выбор лидера;
- представление «решений» каждой малой группы;
- общая дискуссия, вопросы;
- выступление преподавателя, его анализ ситуации.

1.5 Обсуждение в группах

Групповое обсуждение какого-либо вопроса направлено на нахождение истины или достижение лучшего взаимопонимания. Групповые обсуждения способствуют лучшему усвоению изучаемого материала.

На первом этапе группового обсуждения перед студентами ставится проблема, выделяется определенное время, в течение которого студенты должны подготовить аргументированный развернутый ответ.

Преподаватель может устанавливать определенные правила проведения группового обсуждения:

- задавать определенные рамки обсуждения (например, указать не менее 10 ошибок);
- ввести алгоритм выработки общего мнения;
- назначить лидера, руководящего ходом группового обсуждения и др.

На втором этапе группового обсуждения вырабатывается групповое решение совместно с преподавателем.

Разновидностью группового обсуждения является круглый стол, который проводится с целью поделиться проблемами, собственным видением вопроса, познакомиться с опытом, достижениями.

1.6 Дискуссия

Метод дискуссии выступает базовым в системе интерактивных методов обучения, включаясь в каждый из них как необходимая составляющая. Дискуссия может выступать и как самостоятельный метод интерактивного обучения, представленный множеством модификаций, различающихся способами организации процесса обсуждения. Дискуссией называется целенаправленное, коллективное обсуждение конкретной проблемы, сопровождающееся обменом идеями, суждениями, мнениями в группе.

Эффективность использования учебной дискуссии как метода обучения определяется целым рядом факторов: актуальность выбранной проблемы; сопоставление различных позиций участников дискуссии; информированность, компетентность и научная корректность; владение преподавателем методикой дискуссионной процедуры; соблюдение правил и регламента и др.

Каждая дискуссия обычно проходит три стадии: ориентация, оценка и консолидация. Последовательное рассмотрение каждой стадии позволило выделить следующие их особенности. Стадия ориентации предполагает адаптацию участников дискуссии к самой проблеме, друг другу, что позволяет сформулировать проблему, цели дискуссии; установить правила, регламент дискуссии. В стадию оценки происходит выступление участников дискуссии, их ответы на возникающие вопросы, сбор максимального объема идей, предложений, пресечение учителем личных амбиций отклонений от темы дискуссии. Стадия консолидации заключается в анализе результатов дискуссии, согласовании мнений и позиций, совместном формулировании решений и их принятии.

В процессе дискуссии наиболее полно представлена возможность:

- моделировать реальные жизненные проблемы;
- вырабатывать у учащихся умение слушать и взаимодействовать с другими;
- продемонстрировать характерную для большинства проблем многозначность решений;
- обучить анализировать реальные ситуации, отделять главное от второстепенного.

Дискуссия выявляет многообразие существующих точек зрения на какую-либо проблему, инициирует всесторонний анализ каждой из них, формирует собственный взгляд каждого участника дискуссии на ту или иную проблему.

В зависимости от целей и задач занятия, возможно, использование следующих видов дискуссий: классические дебаты, экспресс-дискуссия, текстовая дискуссия, проблемная дискуссия, ролевая дискуссия. Вид дискуссии выбирает преподаватель в зависимости от задач, которые он ставит перед собой, возможно сочетание различных видов дискуссий. Существуют специализированные методики проведения дискуссии.

1.6.1 Методика «Круглый стол»

«Круглый стол» – один из способов организации обсуждения вопроса, представляет собой разновидность групповой дискуссии.

Целевое назначение метода:

- обеспечение свободного, нерегламентированного обсуждения поставленных вопросов (тем) на основе постановки всех студентов в равное положение по отношению друг к другу;

- системное, проблемное обсуждение вопросов с целью видения разных аспектов проблемы.

Необходимыми атрибутами «круглого стола» являются:

- соответствующая подготовка помещения для его проведения: симметричное расположение рабочих мест для того, чтобы студенты могли видеть друг друга;

- введение в практику принципа «свободного микрофона»;

- создание и пополнение фонда вопросов, на которые должны ответить участники «круглого стола»;

- наличие технических средств получения и обработки поступающей информации (при необходимости).

Этапы проведения:

- краткое вводное слово преподавателя.

- заслушивание кратких вводных сообщений участников «круглого стола».

- постановка перед участниками «круглого стола» вопросов, поступивших из аудитории.

- развертывание дискуссии.

- выработка согласованных позиций по предмету обсуждения.

1.6.2 Методика «Мозговой штурм»

«Мозговой штурм» представляет собой разновидность групповой дискуссии, которая характеризуется отсутствием критики поисковых усилий, сбором всех вариантов решений, гипотез и предложений, рожденных в процессе осмысления какой-либо проблемы, их последующим анализом с точки зрения перспективы дальнейшего использования или реализации на практике. Использование методики «мозговой штурм» стимулирует группу студентов к быстрому генерированию как можно большего вариантов ответов на вопрос.

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

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

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

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

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

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

1.7 Кооперативное обучение

Технология обучения, при которой студенты должны кооперироваться в рамках учебного процесса. Студенты объединяют свои усилия для решения общей задачи, при этом каждый «кооперирующийся» выполняет свою конкретную часть работы. Впоследствии студенты должны обменяться полученными знаниями.

После получения заданий и инструкций от преподавателя студенческая группа разделяется на несколько малых групп. Затем каждая малая группа самостоятельно работает над заданием до тех пор, пока все ее члены разберутся в нем и успешно его выполнят. Социальное значение такой модели обучения: акцентируется роль каждого студента в выполнении общей задачи, формируются групповое сознание, позитивная взаимозависимость, коммуникативные навыки.

Кооперативный метод обучения может быть реализован в следующих формах: обучение в командах достижений, метод структурированного противоречия, трехступенчатое интервьюирование, нумерация студентов, метод командной поддержки индивидуального обучения и др.

Разные методики предполагают различные этапы его проведения. Особым вариантом кооперативного обучения, является метод проектов (разработка проектов).

1.7.1 Разработка проекта

Цель проектного обучения – создать условия, при которых студенты:

- самостоятельно и охотно приобретают недостающие знания из разных источников;
- учатся пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и практических задач;
- приобретают коммуникативные умения, работая в различных группах;
- развивают исследовательские умения (умения выявления проблем, сбора информации, наблюдения, проведения эксперимента, анализа, построения гипотез, обобщения);

- развивают системное мышление.

Метод проектов не ограничивается одним аудиторным занятием (могут быть задействовано несколько занятий) и предполагает большой объем внеаудиторной совместной работы студентов. Группа или отдельный участник имеет возможность защитить свой проект. Участники могут обратиться за консультацией, дополнительной литературой в специализированные учреждения, библиотеки и т.д.

Допускается использование различных источников информации: (научная литература, периодическая печать, сборники документов; статистические издания; кино и фотодокументы). Этапы проведения:

- каждая малая группа студентов проводит мини-исследование;
- собирает эмпирический материал;
- проводит статистическую обработку результатов исследования;
- формулирует новизну полученных результатов;
- оформит исследование в виде доклада;
- проводит «процедуру защиты» основных положений и результатов исследования перед специальным экспертным советом.

1.8 Коллоквиум

Коллоквиум – вид учебно-теоретических занятий, представляющий собой групповое обсуждение под руководством преподавателя достаточно широкого круга проблем, например, относительно самостоятельного большого раздела лекционного курса.

Одновременно это и форма контроля, разновидность устного экзамена, массового опроса, позволяющая преподавателю в сравнительно небольшой срок выяснить уровень знаний студентов целой академической группы по данному разделу курса.

Коллоквиум проходит обычно в форме дискуссии, в ходе которой студентам предоставляется возможность высказать свою точку зрения на рассматриваемую проблему, учиться обосновывать и защищать ее.

Аргументируя и отстаивая свое мнение, студент в то же время демонстрирует, насколько глубоко и осознанно он усвоил изученный материал.

1.9 Тренинг

Тренинг – форма интерактивного обучения, целью которого является развитие компетентности межличностного и профессионального поведения в общении. Достоинством тренинга является то, что он обеспечивает активное вовлечение всех участников в процесс обучения.

Требования к проведению тренинга:

- оптимальное количество участников тренинга 20-25 человек;
- соответствующее по размерам количеству участников тренинга помещение;
- обязательность ознакомления участников в начале любого занятия тренинга с целями и задачами данного занятия;

- проведение на первом занятии тренинга упражнения «знакомство» и принятие «соглашения» - правил работы группы;
- создание дружелюбной доверительной атмосферы и ее поддержание в течение всего тренинга;
- вовлечение всех участников в активную деятельность на протяжении всего тренинга;
- уважение чувств и мнений каждого участника;
- поощрение участников тренинга;
- подведение участников тренером (преподавателем) к достижению поставленной перед ними цели занятия, не навязывая при этом своего мнения;
- обеспечение тренером соблюдения временных рамок каждого этапа тренинга;
- обеспечение эффективного сочетания теоретического материала и интерактивных упражнений;
- обязательность подведения итогов тренинга по его окончании.

Преподаватель-тренер должен владеть психолого-педагогическими знаниями и умело применять их в учебном процессе, владеть методами получения, накопления и преподнесения информации участникам, влияния на их поведение и отношения.

Преподаватель-тренер должен знать цели и задачи, методы и способы обучения, источники информации, профилактические образовательные программы.

Итоги подводятся в конце любого занятия, тренинга. Данная процедура рассчитана на то, чтобы участники поделились своими впечатлениями, ощущениями, высказали свои пожелания. Подведение итогов можно проводить в виде заполнения анкет.

Тренер может спросить участников семинара, что нового они узнали, что было для них интересно, полезно, предложить вспомнить, какие упражнения они выполняли, таким образом, закрепляя пройденный материал.

1.10 Деловая игра

Метод «Деловая игра» – средство моделирования разнообразных условий профессиональной деятельности (включая экстремальные) методом поиска новых способов ее выполнения. Деловая игра имитирует различные аспекты человеческой активности и социального взаимодействия. Игра также является методом эффективного обучения, поскольку снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности. Цели использования:

- формирование познавательных и профессиональных мотивов и интересов;
- воспитание системного мышления;
- передача целостного представления о профессиональной деятельности и её крупных фрагментах с учётом эмоционально-личностного восприятия;

- обучение коллективной мыслительной и практической работе, формирование умений и навыков социального взаимодействия и общения, навыков индивидуального и совместного принятия решений;
- воспитание ответственного отношения к делу, уважения к социальным ценностям и установкам коллектива и общества в целом;
- обучение методам моделирования, в том числе математического, инженерного и социального проектирования.

Деловая игра позволяет найти решение сложных проблем путем применения специальных правил обсуждения, стимулирования творческой активности участников как с помощью специальных методов работы (например, методом «Мозгового штурма»).

Применение деловых игр позволяет выявить и проследить особенности психологии участников. С помощью деловых игр можно определить:

- наличие тактического и (или) стратегического мышления;
- способность анализировать собственные возможности и выстраивать соответствующую линию поведения;
- способность прогнозировать развитие процессов;
- способность анализировать возможности и мотивы других людей и влиять на их поведение;
- ориентацию при принятии решений на игру «на себя» или «в интересах команды» и мн. др.

Использование деловых игр способствует развитию навыков критического мышления, коммуникативных навыков, навыков решения проблем, отработке различных вариантов поведения в проблемных ситуациях.

1.11 Ролевая игра

Ролевая игра предполагает деятельность студентов в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия, а не внешним сценарием поведения. Игроки могут свободно импровизировать в рамках выбранных правил, определяя направления и исход игры.

В ролевых играх одну и ту же роль в заданной ситуации могут последовательно проигрывать несколько участников, что позволяет анализировать разные варианты поведения и их эффективность.

Преимущество этого метода в том, что каждый из участников может представить себя в предложенной ситуации, ощутить те или иные состояния более реально, почувствовать последствия тех или иных действий и принять решение.