

12+

Е. А. Карпенко
О. И. Райс

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ

ПЕДАГОГИКА
НОВОГО
ВРЕМЕНИ

Ольга Райс

**Интерактивные
технологии в обучении.
Педагогика нового времени**

«Издательские решения»

Райс О. И.

Интерактивные технологии в обучении. Педагогика нового времени
/ О. И. Райс — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-749670-8

Эта книга о том, как интересно и эффективно учить учиться; как применять на практике полученные знания; как с помощью интерактивных образовательных технологий помочь каждому раскрыть свой личный потенциал и качественно изменить свою жизнь.

ISBN 978-5-44-749670-8

© Райс О. И.
© Издательские решения

Содержание

Введение	6
Часть 1. Теоретические основы применения интерактивных технологий обучения	7
Глава 1. Эволюция активных форм обучения	7
Глава 2. Сущность интерактивного обучения	13
Глава 3. Роль и функции педагога в системе интерактивного обучения	17
Часть 2. Организационно-методические подходы в интерактивном обучении	23
Глава 4. Характеристика организационно-методических подходов в интерактивном обучении	23
Конец ознакомительного фрагмента.	26

Интерактивные технологии в обучении Педагогика нового времени

**Елена Анатольевна Карпенко
Ольга Игоревна Райс**

© Елена Анатольевна Карпенко, 2024

© Ольга Игоревна Райс, 2024

ISBN 978-5-4474-9670-8

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

В книге представлены универсальные модели педагогических интерактивных технологий, легко адаптируемые под профессиональное обучение.

В книге рассматриваются специфические черты интерактивного обучения. Исследуются организационно – методические подходы, с помощью которых можно сформировать способность у обучающихся применять новые знания и умения в практической деятельности. Особое внимание уделяется процессу организации эффективного коммуникативного взаимодействия в ходе интерактивного обучения. Рассматриваются примеры результативных интерактивных технологий в профессиональном обучении, оцениваются их перспективы и предлагаются соответствующие рекомендации.

Книга адресована педагогам, тренерам и специалистам сферы образования, студентам и аспирантам.

Введение

Целью написания книги является обоснование преимуществ использования интерактивных технологий в профессиональном обучении для подготовки специалистов современного уровня.

Термин «интерактивный» – означает взаимодействие, нахождение в режиме беседы, диалога, с хорошо организованной обратной связью. «Технология» – означает мастерство, умение, а в широком смысле последовательность используемых методов и приемов. В этой связи под интерактивными образовательными технологиями мы подразумеваем хорошо организованный, последовательный и в тоже время творческий процесс применения научно – практических методов и педагогических приемов, направленный на достижение учебных целей.

Интерактивное обучение в сравнении с другими формами обучения, наиболее точно отвечает потребностям современного мира в подготовке квалифицированных кадров, способных адаптироваться под постоянно изменяющиеся условия. В этой связи в интерактивном обучении приоритет отдается двум ключевым задачам. Первая задача – «научить учиться», так чтобы человек мог самостоятельно развивать свою индивидуальность, и иметь возможность эффективно работать с большими информационными массивами, вычленив и осваивая то, что требуется для решения текущих вопросов. Вторая задача – «научить применять на практике новые знания». Описанные в данной книге интерактивные образовательные технологии нацелены на реализацию этих задач.

Следует отметить, что по средствам интерактивных технологий в обучении реализуется триединый процесс:

Во-первых, осуществляется самостоятельный поиск социально полезных знаний;

Во-вторых, нарабатываются профессионально значимые компетенции и поведенческие линии;

В-третьих, формируются умения эффективного использования новых знаний для решения профессиональных и ситуационных задач.

В результате выпускаются специалисты способные решать задачи повышенной сложности, качественно управлять профессиональной средой, делать нечто нужное и в целом улучшать свою жизнь, а значит и жизнь всего общества.

Часть 1. Теоретические основы применения интерактивных технологий обучения

Глава 1. Эволюция активных форм обучения

Активное обучение активизирует познавательную деятельность и помогает гармонично сочетать умственный и физический труд.

Активные формы обучения – это такие формы организации учебно-воспитательного процесса, которые предполагают:

1. различные варианты освоения учебного материала (индивидуальные занятия, дистанционное обучение, групповые и индивидуально-коллективные занятия);
2. активное взаимодействие педагога и обучаемых (режим диалогового общения);
3. использование раздаточного, демонстрационного учебного материала, проведение мультимедийных презентаций, использование автоматизированных обучающих систем, видеозаписей работы различных программ;
4. воссоздание структуры делового взаимодействия с постановкой реальных жизненных многовариантных задач, в условиях игровой обучающей модели.

Активные формы обучения направлены на активизацию мыслительной деятельности обучаемых, на проявление ими творческого, исследовательского подхода для решения различных специальных задач. Использование активных форм обучения ставит цель – развить у обучаемых навыки самостоятельного, системного анализа по исследуемой проблеме для нахождения и реализации в практической деятельности эффективных решений.

Известно, что долговременная память человека способна сохранить 10% от услышанного; 50% – от увиденного и 90% – от сделанного. Следовательно, целью обучения являются деятельность и действия, а знания становятся средством обучения действиям. Сами по себе знания нельзя ни усвоить, ни сохранить без направленных действий обучаемого, поэтому знание есть понятие относительное, а качество знаний оценивается характером их применения в конкретных видах деятельности. Знать – значит уметь что-либо делать. Поэтому, организационно – деятельностный подход к обучению предполагает использование в занятиях игровых, коммуникативных, исследовательских и проектных методов. Классификация обучающих методов, форм и целей представлена в (таблице 1).

Альберт Эйнштейн писал: «Придет время, когда мы узнаем, что воображение важнее знаний». Данный тезис свидетельствует о необходимости широкого использования активных методов обучения, которые направлены на развитие творческой активности и нахождение новых нестандартных вариантов решений. Активные формы в образовательном процессе реализуются через диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие, направленное на реализацию личного опыта, так чтобы обучающиеся планомерно исследовали конкретные направления, вырабатывали свою концепцию, а не запоминали чужие.

Идеи активизации процесса обучения высказывались еще античными философами и педагогами, которые результативность обучения выражали в форме: «...я знаю, что у меня

есть следующие знания...». Образование при такой позиции ориентировалось не на получение ответов, т.е. знаний, а на отыскание вопросов, т.е. не знаний. Следовательно, обучающийся искал решение – как лучше и правильнее поступить в конкретной ситуации, какой из возможных вариантов будет наиболее подходящим. В таблице 2 приведены педагогические взгляды ученых античных времен.

Классификация	Форма	Применение
1	2	3
Традиционные методы	Лекции информационного типа, семинары, практические и лабораторные занятия	Используются для развития внимания, системности восприятия, последовательности в изучении материала
Активные методы	Тренинги, проектная работа, модульное обучение, коллоквиумы, курсовое проектирование, кейс-технологии	Используются для раскрытия индивидуальных возможностей, активизации творческого, исследовательского подхода, необходимого для решения различных специальных задач.
Развивающие методы	Организационно-деятельностные игры (ОДИ), организационно-мыслительные игры (ОМИ)	Используются для формирования навыков критериального анализа, творческого подхода к решению поставленных задач, самоорганизации и саморазвития.

Таблица 1. Классификация методов обучения

Главным системообразующим фактором в позициях ученых античных времен являлось не получение знаний, как таковых, а приобретение различных умений обучающимися, направленных на решение конкретных практических задач. Позиция ученика в этом случае становилась активной, т.к. ему приходилось не только добывать информацию, но и конструировать необходимые для этого способы действий. Позиция учителя из транслятора информации превращалась в позицию эксперта-организатора информационного взаимодействия.

Отечественные ученые в разные периоды времени также обращались к проблеме «активности в познавательной деятельности». Среди таких ученых: Б. Ананьев, Н. Бердяев, Л. Выготский, Н. Добролюбов, А. Леонтьев, Л. М. Лопатин, А. Макаренко, С. Рубинштейн, В. Сухомлинский, К. Д. Ушинский, Н. Чернышевский и другие. Они выступали за сознательное обучение, ратовали за то, чтобы ученик проявлял активность, осмысленную познавательную деятельность, которая способствует развитию творческого мышления. Так, В. А. Сухомлинский призывал специальными мерами и приемами поддерживать желание учеников обязательно быть первооткрывателями.

Важную роль в переходе к активному обучению сыграло стихийное развитие игротехнического движения, которое возникло после появления деловых игр. Первая деловая игра была разработана и проведена в 1932 году Марией Мироновной Бирштейн. Впервые удалось показать взаимосвязь теоретического и практического обучения в игре. Этот метод сразу получил большое признание и стихийное развитие. Однако в 1938 году, деловые игры в СССР были запрещены. И только в 60-х годах произошло возрождение игротехнического движения, после того как появились в 1956 г. первые деловые игры в США.

Разработки советских специалистов в области активного обучения, таких как Ю. С. Арутюнов, М. М. Бирштейн, А. А. Вербицкий, С. С. Егоров, Р. Ф. Жуков, В. Ф. Комаров, В. Н. Кругликов, В. Я. Платов, А. М. Смолкин, Г. Щедровицкий дали возможность применения деловых и имитационных игр в обучающем процессе в наши дни.

Ученый	Позиция
1	2
Пифагор 570 - 490 до н.э.	Считал, что правильно осуществляемое обучение должно происходить по обоюдному желанию учителя и ученика.
Демокрит 460 - 370 до н.э.	Придавал огромное значение воспитанию интеллекта, предлагал формировать у учеников стремление постигнуть неизвестное, чувство долга и ответственности.
Сократ 469 - 399 до н.э.	Видел наиболее верный путь проявления способностей человека в самопознании.
Платон 427 - 347 до н.э.	Подчеркивал особую важность эстетического развития по средствам музыки, поэзии, танцев, игр, дающих простор творчеству.
Сенека 1 - 65 н. э.	Считал, что образование должно формировать в первую очередь самостоятельную личность, полагая, что ученик должен говорить, а не его память.
Квинтилиан ок.35 - ок. 96	Отдавал предпочтение организованному обучению, утверждая, что дух соревнования, честолюбия в процессе обучения «бывает причиной добродетелей». На занятиях по риторике рекомендовал преподавателю читать сочинения с заведомыми ошибками и просчетами в стиле, заметить и исправить которые должны были сами учащиеся.

Таблица 2. Позиции ученых, сторонников «активности ученика в процессе обучения»

В таблице 3 представлена классификация активных методов обучения, с разделением имитационных методов на игровые и неигровые.

При организации процесса обучения с использованием активных методов следует особое внимание уделить специфике проведения индивидуальных и групповых занятий, так чтобы обеспечить развитие творческой инициативы обучающихся. С этой целью возможно применение специальных игровых упражнений и заданий, которые направлены на совершенствование межличностных отношений.

НЕИМИТАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ	ИМИТАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ	
	НЕИГРОВЫЕ	ИГРОВЫЕ
1	2	3
Проблемное обучение	Анализ конкретных ситуаций	Ролевые игры
Практические занятия	Имитационные упражнения	Деловые игры
Семинары	Действие по инструкции	Игровое проектирование
Тематические дискуссии	Дискуссия, по заданному алгоритму (сценарий и наводящие вопросы)	Дискуссия с проигрыванием ролей

Таблица 3. Классификация активных методов обучения

Активные формы обучения, развивающие коммуникативный, интеллектуальный и творческий потенциал, представлены в таблице 4.

ОБУЧЕНИЕ	СУТЬ
1	2
Проблемное	Активизирует творческую деятельность обучающихся посредством проблемно сформулированных заданий и упражнений
Программированное	Обеспечивает индивидуализацию обучения, с помощью применения компьютерных технологий и дистанционного обучения
Контекстное	Осуществляет эффективную взаимосвязь обучения и воспитания на основе методов и принципов активного обучения
Игровое	Решает многие педагогические задачи. Развивает способности, навыки и умения, за счет использования игровых, соревновательных и командных методов обучения

Таблица 4. Активные формы обучения

Эволюция активных форм обучения свидетельствует об их жизнеспособности на различных этапах развития человеческого общества. Это связано с тем, что активные формы обучения направлены на:

- 1) формирование логического мышления и исследовательских навыков, раскрытие способностей в понимании сути происходящих процессов;
- 2) развитие коммуникативных компетенций и организацию совместной деятельности всех участников педагогического процесса;
- 3) повышение интеллектуальной активности обучаемых;
- 4) снижение беспокойства, напряженности в игровом коллективе;
- 5) развитие навыков аргументации и ведения дискуссии с целью принятия совместного решения.

Глава 2. Сущность интерактивного обучения

Интерактивное обучение – это обучение, в котором не бывает неудач.

Обучение – это разумная, последовательная деятельность, направленная на освоение окружающего мира, с четко обозначенными целями, точными технологиями и методическим обеспечением.

Цель обучения в приобретении знаний, навыков и умений, необходимых для улучшения своей жизни и жизни окружающих.

Термин «интерактивный» – означает способность взаимодействовать или находится в режиме беседы, диалога, с хорошо организованной обратной связью. Следовательно, интерактивное обучение – это освоение реальных жизненных ситуаций, посредством взаимодействия с окружающими, направленное на выработку умений необходимых для улучшения качества самой жизни. Известно, чтобы улучшить жизнь надо уметь что-либо делать. Чем больше навыков и умений осваивает человек, тем более он способен улучшить жизнь вокруг себя, а значит, становится более свободным и нравственным, т. к. безнравственность – это неспособность справляться с жизненными ситуациями, а значит и несвобода. Интерактивное обучение дает возможность приобретать каждый раз новый навык, новую способность (способность, как умение, а не как талант), поэтому человек учится с удовольствием.

Интерактивное обучение позволяет включать в процесс обучения всех участников. При этом создаются условия, где каждый обучающийся взаимодействует с учебным окружением, которое служит областью осваиваемого им жизненного опыта. **Обучающийся**, при этом является полноправным и активным участником учебного процесса, а его опыт служит источником учебного познания.

В интерактивном обучении меняется и сама **роль педагога**, потому что он не дает готовых ответов на обсуждаемые вопросы, так, как это принято в традиционном обучении, а побуждает учащихся к самостоятельному, осознанному поиску решений. Следовательно, активность педагога постепенно замещается активностью обучающихся, при этом создаются условия, направленные на развитие их личной инициативы, интеллектуальной состоятельности, уверенности, способности к эффективному общению, анализу альтернативных мнений, а также формируется навык принятия продуманных решений.

Принято считать, что знания можно получить, например, слушая лекции или прочитывая тексты. На деле же в этом случае идет процесс передачи информации, а не формирования навыков и умений, полезных для жизни или будущей профессии. Потому что с помощью слова можно обучать только маленьких детей в возрасте до 7 лет. Для взрослой же аудитории нужны специальные обучающие технологии, с помощью которых можно получить конкретные навыки, а затем сформировать умения, направленные на решение реальных жизненных и профессиональных задач.

Знание всегда субъективно, оно формируется каждым человеком самостоятельно, вырабатывается им в процессе серьезной, системной, планомерной внутренней работы. В этой связи, интерактивное обучение обладает несомненным преимуществом – оно позволяет на научной

основе осуществлять компетентностный междисциплинарный подход к обучению, а значит, усиливает практическую направленность образования, используя личный опыт каждого обучающегося для системного формирования умений и навыков, необходимых им в профессиональной деятельности.

Наиболее распространенной в России является **пассивная модель обучения**, где учащиеся выступают в роли «объекта» обучения. Это означает, что учебный материал должен восприниматься и воспроизводиться ими со слов педагога и из текстов учебной (научной) литературы. Проблема данной модели нам видится в отсутствии результата обучения – сформированных умений, необходимых для жизни человека. Следовательно, обучение принимает формальный характер, с преобладающей авторитарностью педагогов и пассивностью учащихся. С позиции педагогических технологий пассивная модель обучения считается самой неэффективной, так как не предполагает практической направленности обучения, не развивает творческую инициативу учащихся, не формирует навыков работы в команде, не способствует развитию делового и межличностного общения. К положительным моментам пассивной модели обучения, на наш взгляд можно отнести несложную подготовку преподавателя и возможность рассмотрения большого количества учебного материала в рамках каждого аудиторного занятия. Пассивная модель может применяться в случаях, когда педагог обладает значительным профессиональным опытом, а обучаемые имеют четкие цели и личную мотивацию на изучение конкретной дисциплины. Самый распространенный вид пассивного обучения это аудиторные лекционные занятия.

Активная модель обучения отличается от пассивной тем, что направлена на раскрытие ключевых компетенций каждого обучаемого, на развитие творческих и коммуникативных способностей посредством хорошо организованного диалогового общения. В результате, появляется возможность развития следующих навыков:

1. работа в команде и деловая коммуникация,
2. сбор, систематизация и использование нужной информации,
3. оценка качества принимаемых решений.

Интерактивная модель обучения предполагает обмен опытом и коллективную мыслительную деятельность, на реальных проблемах и профессиональных ситуациях. Эта модель обучения, является, на наш взгляд, более предпочтительной и перспективной, так как позволяет:

- 1) развивать способности каждого обучающегося через умение эффективно взаимодействовать в своем окружении;
- 2) получать навыки и умения важные для улучшения жизни;
- 3) выстраивать коммуникативные связи, обеспечивающие достижение результата;
- 4) осуществлять обучение в сотрудничестве, так как знание не сообщается, а постигается.

Педагог в интерактивном обучении чаще всего выступает в роли модератора или фасилитатора, т.е. нейтрального лидера, обеспечивающего организацию групповой работы так, чтобы легко и свободно были достигнуты цели занятия, на котором решаются задачи повышенной сложности. Они формируются в виде кейсов или интерактивных упражнений, а груп-

новая работа направляется на анализ имеющихся проблем, сбор креативных идей, выработку алгоритма действий и поиск эффективных организационных и управленческих решений.

Интерактивная модель обучения позволяет достичь цели обучения, а именно сформировать умения, которые состоят из навыков. Навыки при этом создаются в результате тренировок, основанных на педагогических технологиях. В своей педагогической практике, мы придерживаемся правила: знать – значит уметь применять на деле. Знания являются неотъемлемой составляющей процесса обучения, средством улучшения умений, позволяющим понять, как работает конкретная система, почему данные процессы и явления находятся во взаимной связи и т. п. Поэтому, добывание знаний, становится осознанным, востребованным и желаемым процессом. Человек запоминает то, что вызвало его интерес, то в чем он сам лично принимал участие. Преимущества интерактивной модели обучения представлены на рисунке 1.

Исходя из личного педагогического опыта, мы считаем, что интерактивная модель обучения успешно реализуется в игровом проектировании, тренингах, круглых столах, работе в малых группах (в парах или ротационных тройках), деловых и ролевых играх. Следует отметить, что на каждом занятии отработка конкретного навыка должна осуществляться «до результата». Результатом, мы считаем, уверенное и легкое выполнение заданного действия с полным пониманием всего процесса.



Рисунок 1. Преимущества интерактивной модели обучения

Таким образом, сущность интерактивного обучения заключается в организации учебного процесса таким образом, чтобы на каждом занятии у обучаемых формировался конкретный навык, который далее с помощью специальных тренировок переходил в умение делать нечто нужное и полезное.

Глава 3. Роль и функции педагога в системе интерактивного обучения

Педагог это свободный художник, а школа – мастерская, где создается высокое искусство.

Педагог (от греческ. paidagogos – воспитатель) – это человек, владеющий педагогическими методиками и технологиями, прошедший специальную подготовку для осуществления работы по обучению и воспитанию детей и молодёжи. Еще Сократ назвал педагога «акушером мысли», так как считал, что надо помочь родиться мысли в голове ученика, а не сообщать ему готовые ответы, которые блокируют способности и обесценивают всю работу.

Эвристический метод Сократа – обучение в виде бесед и диалектических споров можно отнести к предвестникам интерактивного обучения. Сократ отдавал предпочтение самопознанию, как способу определения способностей человека: «Кто знает себя, тот знает, что для него полезно, и ясно понимает, что он может и чего он не может». Этот тезис можно взять за основу развития интерактивного обучения.

Интерактивные технологии позволяют с помощью специальных вопросов, рассуждений, методик поиска решений, четко обозначить имеющуюся проблему и найти пути ее решения. Под проблемой мы понимаем такую ситуацию, при которой ранее полученных знаний становится недостаточно, следовательно, возникает субъективная потребность в получении новых знаниях. Появившаяся познавательная мотивация развивает познавательную активность личности в обучении и является ключевым звеном, из которого вырастают познавательные и профессиональные интересы человека.

Следует отметить меняющуюся роль педагога, в зависимости от поставленных целей на занятии. Речь идет об обучении и приобщении.

Обучение – это деятельность, делание, наработка умений. Этот процесс точный, конкретный, бескомпромиссный, результативный.

Приобщение – это увлекательное знакомство с предметом или объектом, расширение кругозора, свобода мнений и оценок, яркость и образность речи. Приобщение всегда связано с лояльностью, получением позитивных эмоций, удовольствием.

Обучение и приобщение – весьма значимые процессы, однако, их следует четко разграничивать. Приобщение используется для познавательной мотивации. Результатом таких занятий является интерес и понимание, зачем нужна данная дисциплина, где, когда и как можно будет применить полученные знания, навыки и умения. Обучение всегда направлено на формирование навыков и умений, которые необходимы в реальной жизни.

Осуществляя процесс обучения, педагог определяет степень сложности учебных целей, учитывая познавательные возможности конкретной группы учащихся, и выбирает нужную форму проведения занятия. Интерактивное обучение может широко применяться как в профессиональном, так и в бизнес-образовании. В интерактивном обучении педагог играет роль наблюдателя, а личность учащегося становится центральным звеном учебного процесса (рисунок 2).

Исполнять роль наблюдателя возможно при использовании методов модерации и фасилитации. **Модерация** представляет собой способ системного, структурированного ведения семинара (тренинга) с целью его максимально результативного проведения и подведения итогов (рефлексии).



Рисунок 2. Роль педагога в системе интерактивного обучения

Задача педагога-модератора заключается в составлении сценария занятия, от постановки проблемных задач до доведения группы до конкретных вариантов решения. При этом осуществляется полное вовлечение всех участников в рабочий процесс, включая разработку плана действий по заданной проблематике.

Структура семинара (тренинга) при модераторской роли педагога выстраивается в четкой зависимости от желаемого результата (рисунок 3).

Другой способ профессиональной организации групповой работы, направлен на решение вопросов повышенной сложности и важности, не имеющих единого верного решения и требующих творческого подхода, носит название *фасилитация*, это:

- проектная работа;
- разбор кейсов;
- решение конкретных бизнес—задач.

Результатом работы считается принятое организационное решение или четко сформулированное и обоснованное предложение. Педагог—фасилитатор выбирает тему и вопросы для обсуждения, предоставляет средства, с помощью которых группа сама ищет решение. Следовательно, педагог играет роль нейтрального лидера, который делает процесс групповой работы творческим и эффективным. Структура семинара (тренинга) с использованием метода фасилитации представлена на рисунке 4.

Творческий характер педагогической деятельности в системе интерактивного обучения является важнейшей составляющей. Творчество педагога может активно использоваться в реализации следующих педагогических ситуаций:

- постановка учебной задачи;
- анализ имеющихся средств, необходимых для достижения искомого результата;
- выбор креативных способов решения;
- оценка полученных данных;
- формулировка новых задач.

Педагог, являясь частью направленного и целостного учебного процесса, выполняет ряд важнейших функций. Прежде всего, это функция организатора и модератора учебного процесса, осуществляющего адекватное руководство коллективом обучающихся. Адаптивная функция педагога реализуется в действиях, направленных на развитие личных способностей обучающихся и применении новых навыков и умений в реальных жизненных ситуациях. Степень эффективности управления процессом обучения определяется реализацией функций, представленных на рисунке 5.

Роль педагога в системе интерактивного обучения определяется еще и способностью профессионально осуществлять тренировку навыков и умений с помощью педагогических технологий. Главное, чтобы тренировка была точно направлена и обязательно доводилась до результата. Педагог в системе интерактивного обучения может выполнять несколько ролей. Роль эксперта применяется тогда, когда есть необходимость отследить и проанализировать результаты работы группы и совместно ответить на возникшие вопросы. Роль организатора (модератора или фасилитатора) применяется, когда есть необходимость организовать взаимодействие обучающихся с социальным и физическим окружением. В роли консультанта педагог выступает тогда, когда надо помочь найти решение поставленных задач с учетом профессионального опыта обучающихся и определить стратегию и тактику их профессионального развития.



Рисунок 3. Структура занятия с использованием метода модерации



Рисунок 4. Структура занятия с использованием метода фасилитации



Рисунок 5. Функции педагога в системе интерактивного обучения

Таким образом, результат обучения создается не благодаря упорству и красноречию педагога, а является хорошо организованной, последовательной, системной преимущественно самостоятельной работой обучающегося. Педагог только направляет процесс обучения, помогая обучающимся разблокировать природные способности (ключевые компетенции), научиться ими эффективно пользоваться, и начать делать нечто нужное.

Часть 2. Организационно-методические подходы в интерактивном обучении

Глава 4. Характеристика организационно-методических подходов в интерактивном обучении

*Тот, кто учится не размышляя впадает в заблуждение, тот, кто размышляет, не желая учиться, окажется в затруднении.
(Конфуций)*

Организационно-методические подходы в интерактивном обучении представляют собой совокупность методов и средств по планированию и проведению занятий в рамках конкретной учебной дисциплины, а так же оптимизацию воспитательного компонента и мониторинг эффективности обучающих интерактивных технологий.

Интерактивная форма организации занятий имеет две разновидности: фронтальную и бригадную. Фронтальная – это работа педагога со всей группой, бригадная – это общение каждого с каждым и по очереди в парах сменного состава (по М. Н. Скаткину) или в диалогических сочетаниях (по А. Г. Ривину), или в динамичных парах (по А. С. Границкой).

В интерактивном обучении применяются те методические приемы, эффективность которых определяет сам педагог, например:

- 1) прорабатывается профессиональная и учебная лексика и рабочая терминология;
- 2) анализируются практические приемы управленческой и профессиональной деятельности, которые используются при проигрывании бизнес-ситуаций;
- 3) тщательно подбирается под поставленные задачи технический, иллюстративный и раздаточный материал;
- 4) на постоянной основе осуществляется контроль над позитивным групповым взаимодействием и соблюдением правил и норм общения;
- 5) разрабатываются индивидуальные задания творческого характера;
- 6) применяются обучающие программы по работе в условиях жесткого временного регламента и наличии элемента неопределенности исходной информации и т. д.

Организационно-методические подходы в интерактивном обучении предполагают использование организационных систем, в которых усилена роль эксперимента и формируется творческая активность обучающихся. Этапы организационно-методической системы при разработке обучающих программ представлены на рисунке 6.

Под методической системой мы понимаем систему обучения, представляющую единство целей, методов, принципов, средств учебной деятельности, форм обеспечивающих целостность процесса обучения.



Рисунок 6. Этапы организационно-методической системы при разработке обучающих программ



Рисунок 7. Структура занятия с применением метода анализа конкретных ситуаций

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.