



**ГОУ ВО МО «Государственный
гуманитарно-технологический
университет»**

ПРИМЕНЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ СПО

Романова Галина Александровна

Кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики

Цель:

развитие профессиональных компетенций преподавателей СПО в сфере применения интерактивных технологий в образовательном процессе.

Задачи:

- актуализация представлений о многообразии интерактивных педагогических технологий и их сущностных характеристиках;
- раскрытие потенциала интерактивных педагогических технологий в формировании образовательных результатов (компетенций) обучающихся СПО;
- ...;
-

Педагогическая технология –

это строго научное проектирование и точное воспроизведение гарантирующих успех педагогических действий

-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

Структура педагогической технологии:

а) концептуальная основа;

б) содержательная часть:

- цели обучения - общие и конкретные;

- содержание учебного материала;

в) процессуальная часть - технологический процесс:

- организация учебного (воспитательного) процесса;

- методы и формы деятельности обучающихся;

- методы и формы работы педагога;

- деятельность педагога по управлению процессом усвоения материала;

- диагностика учебного (воспитательного) процесса.

содержание



методы

формы

средства

приемы

принципы

закономерности

Преподаватель

Обучающийся

Образовательная технология –

это упорядоченная система действий, выполнение которых приводит к гарантированному достижению педагогических целей.

Она включает:

1. Планирование обучения и воспитания на основе точно определенного желаемого результата.
2. Программирование учебно-воспитательного процесса в виде строгой последовательности действий учителя и ученика.
3. Сопоставление результатов обучения и воспитания с первоначально намеченным результатом как в ходе учебно-воспитательного процесса (мониторинг), так и при подведении итогов.
4. Коррекцию результатов на любом этапе учебно-воспитательного процесса

ТРЕБОВАНИЯ К ЦЕЛИ:

- × адресна;
- × конкретна;
- × понятна;
- × диагностична (измеряема);
- × реална достижима;
- × осознаваема всеми как полезная, необходимая;
- × динамична;
- ×

Проблемы целеполагания

Что нужно ...

Кому это нужно ...

Зачем это нужно ...

Как мы это сделаем...

Что изменится, если мы это сделаем

Что изменится, если мы это НЕ сделаем

Как мы измерим актуальное состояние ...

Как мы измерим динамику показателей

Как мы измерим результаты ...

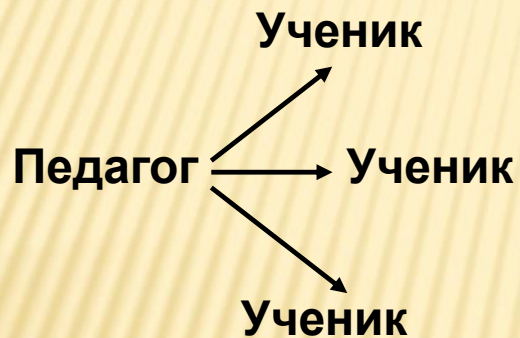


Модели образования:

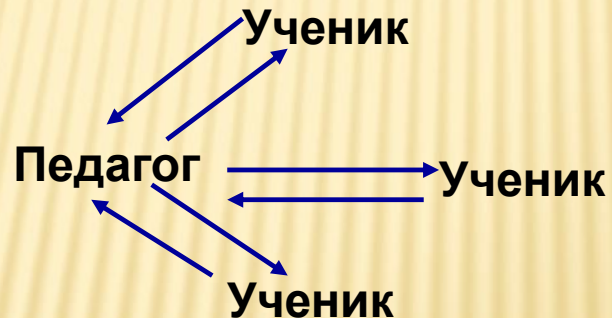
- 1) пассивная - обучаемый выступает в роли «объекта» образования (слушает и смотрит);
- 2) активная - обучаемый выступает «субъектом» обучения, воспитания (самостоятельная работа, творческие задания);
- 3) интерактивная - процесс образования осуществляется в условиях постоянного, активного взаимодействия всех обучающихся; педагог и обучающийся являются равноправными субъектами образовательного процесса.

МОДЕЛИ ОБРАЗОВАНИЯ

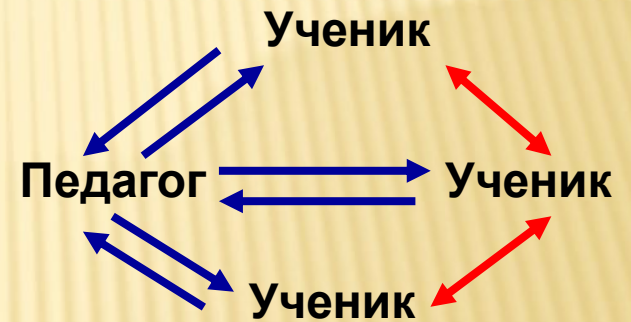
Пассивные



Активные



Интерактивные



Общение –

процесс, возникающий между
людьми в ходе совместной
деятельности

Три стороны общения:

=коммуникативная;

=перцептивная;

=интерактивная.

ИНТЕРАКТИВНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ-

от англ. interaction –
взаимодействие,
воздействие друг на друга)



Принципы интерактивной технологии

**диалогическое
взаимодействие
!!!**

работа в малых
группах на
основе кооперации
и сотрудничества

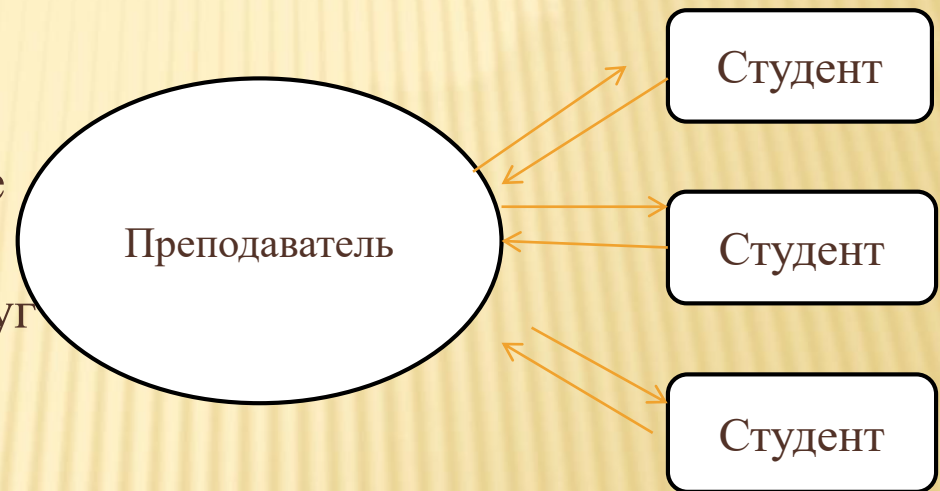
активно-
ролевая
(игровая) и
тренинговая
формы работы

Интерактивные технологии –

это технологии, в которых обучение происходит во взаимодействии всех обучающихся, включая педагога. Каждый вносит свой индивидуальный вклад, в ходе работы идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Создается среда образовательного общения, которая характеризуется открытостью, взаимодействием участников, равенством их аргументов, накоплением совместного знания, возможностью взаимной оценки и контроля.

Интерактивные методы

(«Inter» - это взаимный, «act» - действовать) – методы взаимодействия, нахождения в режиме беседы, диалога с кем-либо. Данные методы ориентированы на более широкое взаимодействие студентов не только с преподавателем, но и друг с другом и на доминирование активности студентов в процессе обучения. Место преподавателя на интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности студентов на достижение целей занятия и разработке плана.



ИНТЕРАКТИВНЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ – ЭТО:



ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

- ✗ эвристическая беседа,
- ✗ презентации,
- ✗ дискуссии,
- ✗ «мозговая атака»,
- ✗ метод «круглого стола»,
- ✗ метод «деловой игры»,
- ✗ конкурсы практических работ с их обсуждением,
- ✗ ролевые игры,
- ✗ тренинги,
- ✗ коллективные решения творческих задач,
- ✗ кейс-метод (разбор конкретных производственных ситуаций),
- ✗ практические групповые и индивидуальные упражнения, моделирование производственных процессов или ситуаций,
- ✗ проектирование бизнес-планов и различных программ,
- ✗ групповая работа с авторскими пособиями, иллюстративными материалами,
- ✗ обсуждение специальных видеозаписей, включая запись собственных действий;
- ✗ педагогическая студия,
- ✗ методы с использованием компьютерной техники;
- ✗ броуновское движение;
- ✗ аквариум;

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

Групповые

Индивидуальные

Выполнение практических задач

Тренинг

Дискуссионные

- групповая дискуссия
- анализ ситуаций морального выбора
- разбор инцидентов из практики (метод «кейсов»)
- «мозговой штурм»
- презентация
- диспут
- дебаты

Игровые

- деловая игра
- организационно-деятельностная игра
- операционная игра
- сюжетно-ролевая игра
- дидактическая игра и др.

Тренинг-методы

- социально-психологический тренинг
- тренинг делового общения
- психотехнические игры

НАЗНАЧЕНИЕ, ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ:

- ✘ **интенсифицируют процесс понимания**, усвоения и творческого применения знаний при решении практических задач. Эффективность обеспечивается за счет более активного включения обучающихся в процесс не только получения, но и непосредственного («здесь и теперь») использования знаний. Если формы и методы интерактивного обучения применяются регулярно, то у обучающихся формируются продуктивные подходы к овладению информацией, исчезает страх высказать неправильное предположение, и устанавливаются доверительные отношения с преподавателем;
- ✘ **повышают мотивацию и вовлеченность** участников в решение обсуждаемых проблем, что дает эмоциональный толчок к последующей поисковой активности участников, побуждает их к конкретным действиям, процесс обучения становится более осмысленным;
- ✘ **формируют способность мыслить неординарно**, по-своему видеть проблемную ситуацию, выходы из нее; обосновывать свои позиции, свои жизненные ценности; развивает такие черты, как умение выслушивать иную точку зрения, умение сотрудничать, вступать в партнерское общение, проявляя при этом толерантность и доброжелательность к оппонентам;
- ✘ **позволяют осуществить перенос способов организации деятельности**, получить новый опыт деятельности, ее организации, общения, переживаний. Интерактивная деятельность обеспечивает не только прирост знаний, умений, навыков, способов деятельности и коммуникации, но и раскрытие новых возможностей обучающихся, является необходимым условием для становления и совершенствования компетентностей через включение участников образовательного процесса в осмысленное переживание индивидуальной и коллективной деятельности;
- ✘ **делают контроль усвоения знаний** и умений применять полученные знания, умения и навыки в различных ситуациях более гибким и гуманным.

Алгоритм работы

Проблема, ее
актуальность

Цель

Задачи

Средства
решения задач

Инструмент
проверки
уровня
достижения
цели



Продукт

Недостатки интерактивных технологий:

- результат существенно зависит от профессионализма преподавателя. Преподавателю необходим опыт тщательного проектирования коммуникативных отношений;
- соответствующая требованиям принципа проблемности обработка содержания занятий требует много времени на подготовку;
- большая напряженность для преподавателя при проведении занятия, сосредоточенность на непрерывном творческом поиске;
- большие временные затраты.

Игровая технология –

технология обучения, в основе которой лежит взаимосвязь имитационного моделирования и ролевого поведения участников игры в процессе решения учебных задач достаточно высокого уровня проблемности.

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Структура игры:

- а) **роли**, взятые на себя играющими;
- б) **игровые действия** как средство реализации этих ролей;
- в) **игровое употребление предметов**, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- г) реальные **отношения** между играющими;
- д) **сюжет** (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Игровая технология предполагает:

- **все участники взаимодействуют друг с другом;**
- **обмениваются информацией;**
- **совместно решают проблемы;**
- **моделируют ситуации;**
- **оценивают действия членов группы и свое собственное поведение;**
- **погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества по разрешению проблем.**

Классификация игр

По области деятельности:

- физические;
- интеллектуальные;
- трудовые;
- социальные;
- психологические

По характеру педагогического процесса:

- обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, Психотехнические.

По игровой методике:

- предметные;
- сюжетные;
- ролевые;
- деловые;
- имитационные;
- Драматизации.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ОРГАНИЗАЦИИ ИГРЫ:

- отсутствие принуждения любой формы при вовлечении участников в игру;
- принцип развития игровой динамики;
- принцип поддержания игровой атмосферы;
- принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности;
- принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам.

Компонент игровой технологии	Структурные элементы игры
Мотивационный	Установочный момент, игровая ситуация
Ориентационно-целевой	Задачи игры
Содержательно-операционный	Правила игры, игровое действие
Ценностно-волевой	Игровое состояние
Оценочный	Результат игры

ПРИМЕРЫ

Технология	Достоинства	Ограничения
<p>Имитационная игра – модель среды обитания, определяющая поведение людей и механизмы их действий в экстремальных ситуациях («Конфликт», «Кораблекрушение», «Робинзон» и др.)</p>	<p>Позволяет получить навыки адаптации к новой среде</p>	<p>Преподаватель, не владеющий коммуникативной компетентностью, не научит новому опыту</p>
<p>Деловая игра – модель взаимодействия обучающихся в процессе достижения целей, имитирующих решение комплексных задач в конкретной ситуации</p>	<p>Позволяет овладеть системой навыков, умений, моделями поведения и социально-психологических отношений в реальной ситуации.</p>	<p>Не всегда разработан механизм познавательной и мыслительной деятельности участников, что провоцирует преподавателя использовать только свой опыт и интуицию (не всегда результативно)</p>

ПРИМЕРЫ

Технологии	Достоинства	Ограничения
Ролевая игра – метод проигрывания ролей (инсценировки)	Собственные переживания запоминаются ярко и сохраняются в течение долгого времени	Игра содержит долю риска и приносит результат только тогда, когда группа готова в нее включиться. Не всегда удается воспроизвести реальную жизненную ситуацию
Ситуационный анализ (разбор конкретных ситуаций, кейс-стади, инцидент, баскет-метод)	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	При столкновении с реальной проблемой у обучающегося вряд ли окажутся в распоряжении такое же время, знания и безопасные лабораторные условия, чтобы справиться с ней

ПРИМЕРЫ

Технология	Достоинства	Ограничения
Эвристические технологии генерирования идей: «мозговой штурм», синектика, ассоциации (метафоры)	Осуществляется генерирование идей всеми участниками процесса, активизируются интуиция и воображение, происходит выход за пределы стандартного мышления	Неумелое руководство со стороны преподавателя может привести к уходу от реальной проблемы, потере времени, слабому синергетическому результату и др.
Тренинг – активное овладение и развитие знаний, умений и навыков	Позволяет за короткий промежуток времени овладеть практическими эффективными умениями и навыками	Направлен на овладение только узкоспециализированным и навыками без усвоения общих моделей и методов работы

ВАРИАНТ ВКЛЮЧЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В СТРУКТУРУ ЗАНЯТИЯ

Начало урока – стадия вызова (актуализации знаний)

«Мозговой штурм»
(индивидуальный,
парный, групповой,
фронтальный)

Синквейн
(«восточный стих»)

Кластеры

Хук (притча,
игра,
«крючок»)

Обсуждение домашней
творческой работы



**СМЫСЛОВАЯ ЧАСТЬ – ПОДАЧА НОВОГО МАТЕРИАЛА
(САМОСТОЯТЕЛЬНОЕ ДОБЫВАНИЕ НОВЫХ ЗНАНИЙ,
ОБУЧЕНИЕ ДРУГ ДРУГА)**



РЕФЛЕКСИЯ – ПОЛУЧЕНИЕ ОБРАТНОЙ СВЯЗИ

Хокку (хайку)

— японские 3-х
стишия

**Незаконченное
предложение**

**Юмористический
рассказ**

Глоссарий
(составление словаря)

**Мини-
сочинение**

Сказка

Эссе



«Мозговой штурм» («brain-storming») -

двухэтапная процедура решения задачи

Этап выдвижения (генерации) идей.

1. Запрет критики.
2. Запрет обоснований выдвигаемых идей.
3. Поощрение всех выдвигаемых идей, включая нереальные и фантастические.

Этап анализа выдвинутых идей.

Выявление рациональной основы в каждой анализируемой идее.

Синектика

Организационно-деятельностная игра - особая форма организации и метод стимулирования коллективной мыследеятельности, нацеленной на решение проблем.

Этапы:

объединение в команды по числу проблем;
поиск группового варианта решения проблемы (15 минут);
групповой переход к другой проблеме;
подведение итогов

КЕЙС-МЕТОД

Метод конкретных ситуаций – метод активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач – ситуаций (решение кейсов).

Кейс – это единый информационный комплекс.

Три части:

- вспомогательная информация, необходимая для анализа кейса;
- описание конкретной ситуации;
- задания к кейсу.

Цель метода: совместными усилиями группы обучающихся проанализировать ситуацию, возникающую при конкретном положении дел, выработать практическое решение; окончание процесса – оценка предложенных алгоритмов и выбор лучшего в контексте поставленной проблемы.

ОСОБЕННОСТИ КЕЙС-МЕТОДА

1. Обязательная исследовательская стадия процесса
2. Коллективное обучение или работа в группе
3. Интеграция индивидуального, группового и коллективного обучения
4. Специфическая разновидность проектной (исследовательской аналитической) технологии
5. Стимулирование деятельности учащихся для достижения успеха



По определенным правилам разрабатывается модель конкретной ситуации, произошедшей в реальной жизни, и отражается тот комплекс знаний и практических навыков, которые нужно получить учащимся

КЛАССИФИКАЦИЯ КЕЙСОВ

Иллюстративные учебные ситуации – кейсы,

цель которых – на определенном практическом примере обучить учащихся алгоритму принятия правильного решения в определенной ситуации;

Кейсы с формированием проблемы - кейсы, в которых описывается ситуация в конкретный

период времени, выявляются и четко формулируются проблемы;

цель – диагностирование ситуации и самостоятельное принятие решения по указанной проблеме;

Кейсы без формирования проблемы - кейсы, в которых описывается более сложная ситуация, где проблема четко не выявлена, а представлена в статистических данных,

цель – самостоятельно выявить проблему, указать альтернативные пути ее решения;

Прикладные упражнения - описание конкретной жизненной ситуации, предложение найти пути выхода из нее;

цель – поиск путей решения проблемы.

Основание классификации	Виды кейсов
Наличие сюжета	<ol style="list-style-type: none">1. Сюжетный кейс2. Бессюжетный кейс
Временная последовательность материала	<ol style="list-style-type: none">1. Кейс в режиме от прошлого к настоящему2. Кейс – воспоминание с прокруткой времени назад3. Прогностический кейс
Способ представления материала	<ol style="list-style-type: none">1. Рассказ2. Эссе3. Аналитическая записка4. Журналистское расследование5. Отчет6. Очерк
Объем	<ol style="list-style-type: none">1. Краткий (мини)2. Средний3. Объемный

Самым ценным своим
качеством я считаю умение
вызывать у людей энтузиазм и
развивать то, что есть лучшего в
человеке, с помощью признания
его достоинств и поощрения

Чарльз Швэб, американский
менеджер

Благодарим за внимание

galinaromanova3@rambler.ru