

УТВЕРЖДЕНО

Приказом Российского университета
кооперации

от «08» 06 2011 г. № 304-09

ПОЛОЖЕНИЕ ОБ ИНТЕРАКТИВНОМ ОБУЧЕНИИ В РОССИЙСКОМ УНИВЕРСИТЕТЕ КООПЕРАЦИИ

1. Общие положения

Цель интерактивного обучения – повышение эффективности образовательного процесса, достижение всеми обучающимися высоких результатов обучения.

1.1. Интерактивные формы и методы проведения занятий предполагают обучение на основе сотрудничества с использованием современных/диалоговых информационных технологий, в том числе компьютерных. Все участники образовательного процесса, взаимодействуя друг с другом, совместно решают проблемы, моделируют ситуации, в реальной атмосфере делового сотрудничества, оптимальной для выработки навыков и качеств будущего специалиста.

1.2. Преимущества интерактивных форм и методов проведения занятий:

- усиление активно-познавательной, мыслительной деятельности студентов;
- создание условий для освоения студентами учебного материала в качестве активных участников;
- развитие навыков анализа и рефлексивных проявлений;
- развитие коммуникативных компетенций у студентов;
- развитие навыков владения современными техническими средствами и технологиями восприятия и обработки информации;
- формирование и развитие умения самостоятельно находить информацию и определять уровень ее достоверности;
- усиление мотивации к изучению дисциплины;
- сокращение доли аудиторной работы и увеличение объема самостоятельной работы студента;
- возможность студентов подключаться к учебным ресурсам и программам с любого компьютера, находящегося в сети;
- использование электронных форм, обеспечивающих четкое администрирование учебного процесса, повышение объективности оценки знаний студентов.

1.3. Интерактивные формы и методы могут быть использованы при проведении лекций, практических и других видов учебных занятий на всех уровнях подготовки, а также при повышении квалификации.

1.4. Интерактивные формы проведения занятий используются преподавателем в объеме не меньшем, чем предусмотрено учебным планом, в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом, и описываются преподавателем в рабочей программе учебной дисциплины.

1.5. Деканаты (преподаватели филиалов) обязаны при формировании расписания занятий направить в учебное управление (соответствующее структурное подразделение филиала) информацию о необходимости предоставления аудиторий, оснащенных необходимым оборудованием для проведения занятий в интерактивной форме, по конкретным дисциплинам. Учебное управление (соответствующее структурное подразделение филиала) учитывает заявки факультетов (преподавателей филиалов) при составлении расписания занятий и распределении аудиторного фонда.

2. Особенности интерактивного обучения

2.1. Учебный процесс, опирающийся на использование интерактивных форм проведения занятий, организуется с учетом включенности в процесс познания всех студентов группы без исключения. Организуются индивидуальная, парная и групповая работа, используется проектная работа, ролевые игры, осуществляется работа с различными источниками информации.

2.2. Основные методические принципы интерактивного обучения:

- всесторонний анализ конкретных практических примеров управленческой и профессиональной деятельности, в которой студенты выполняют различные ролевые функции;

- организация пространственной среды, которая должна способствовать раскрепощению студента;

- осуществление взаимодействия в режиме строгого соблюдения сформулированных преподавателем норм, правил, поощрений (наказаний) за достигнутые результаты;

- обучение принятию решений в условиях жесткого регламента и наличия элемента неопределенности в информации.

2.3. Интерактивное обучение определенным образом изменяет требования к работе преподавателя.

Преподаватель должен обладать следующими умениями:

- организовывать процесс исследования задачи таким образом, чтобы он воспринимался студентами как собственная инициатива;

- целенаправленно организовывать для студентов учебные ситуации, побуждающие их к интеграции усилий;

- создавать учебную атмосферу в аудитории и дозировать свою помощь студентам;

- сохраняя свой научный авторитет, помогать студентам не попадать под его зависимость, которая сковывает их мыслительную деятельность, а проявлять самостоятельность в интеллектуальном поведении.

2.4. Организация интерактивного обучения включает:

- нахождение проблемной формулировки темы занятия;
- организацию учебного пространства, располагающего к диалогу;
- формирование мотивационной готовности студентов и преподавателя к совместным усилиям в процессе познания;
- создание специальных ситуаций, побуждающих студентов к интеграции усилий для решения поставленной задачи;
- выработку и принятие правил учебного сотрудничества для студентов и преподавателя;
- использование «поддерживающих» приемов общения: доброжелательные интонации, умение задавать конструктивные вопросы и т.д.;
- оптимизацию системы оценки процесса и результата совместной деятельности;
- развитие общегрупповых и межличностных навыков анализа и самоанализа.

2.5. Интерактивное обучение предполагает:

- регулярное обновление и использование электронных учебно-методических комплексов (учебно-методические материалы, тесты, задачи, практикумы, требования к оформлению курсовых и дипломных работ и т.д.);
- использование для проведения учебных занятий мультимедийных средств (комплекс аппаратных и программных средств компьютера, позволяющих объединять информацию, представленную в различных формах (текст, графика, звук, видео, анимация), и работать с ней в интерактивном режиме) и сетевых образовательных ресурсов (дидактический, программный и технический комплекс, предназначенный для обучения с преимущественным использованием среды интернет, независимо от места расположения студентов);
- формирование видеотеки с курсами лекций и бизнес-кейсами;
- создание и использование в учебном процессе виртуальной учебной фирмы/корпорации;
- проведение вебинаров – лекций и семинаров в режиме реального времени посредством Интернета, когда студенты и преподаватели имеют возможность не только слушать лекции, но и обсуждать ту или иную тематику, участвовать в прениях, обмениваться документами и т.д.;
- создание и функционирование виртуальных рабочих кабинетов преподавателей, студентов и кураторов.

3. Интеактивные методы обучения

3.1. Преподаватель может использовать известные методики, а также разрабатывать новые, в зависимости от особенностей учебной дисциплины, целей и задач учебных занятий.

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.

Творческое задание

Творческое задание составляет содержание любой интерактивной формы проведения занятия.

Выполнение творческих заданий 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 деловой ролевой игре и др.

Публичная презентация проекта

Презентация - 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.

Дискуссия

Дискуссия, как интерактивный метод обучения означает исследование или разбор. Учебной дискуссией называется целенаправленное, коллективное обсуждение конкретной проблемы, сопровождающееся обменом идеями, суждениями, мнениями в группе.

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

Дискуссия предполагает три стадии: ориентация, оценка и консолидация. Стадия ориентации способствует адаптации участников,

позволяет сформулировать проблему, цели дискуссии; установить правила, регламент дискуссии. В период стадии оценки студенты отвечают на возникающие вопросы, проходит сбор идей, предложений. Стадия консолидации заключается в анализе результатов дискуссии, согласовании мнений и позиций, совместном формулировании решений и их принятии.

В зависимости от целей и задач учебного занятия возможно использование следующих видов дискуссии: классические дебаты, экспресс-дискуссия, текстовая дискуссия, проблемная дискуссия, ролевая дискуссия.

Деловая игра

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, снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности.

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

Анализ конкретных ситуаций (кейс-метод)

Кейс-метод - изучение, анализ и принятие решений по ситуации, которая возникла в результате происшедших событий, реальных ситуаций или может возникнуть при определенных обстоятельствах в конкретной организации в тот или иной момент времени. Таким образом, различают полевые ситуации, основанные на реальном фактическом материале, и вымышленные кейсы.

Студенты должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них.

Этапы работы над ситуацией в аудитории:

- 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.

Интерактивная лекция

Интерактивная лекция представляет собой выступление преподавателя (или приглашенного) перед большой аудиторией с применением следующих методов обучения:

- управляемая дискуссия или беседа;
- модерация;
- демонстрация слайдов или учебных фильмов;
- мозговой штурм;

- мотивационная речь.

Разработка проекта

Этот метод позволяет участникам составить проект своих действий по обсуждаемому вопросу, защитить свой проект, доказать преимущество его перед другими и узнать мнение окружающих.

Участники могут обратиться за консультацией, дополнительной литературой и т.д.

Можно предложить участникам собрать публикации, фото-видеоматериалы, статьи, касающиеся вопросов темы, а затем обсудить эти материалы со всей группой.

Просмотр и обсуждение видеофильмов

Видеофильмы соответствующего содержания можно использовать на любом из этапов занятий и тренингов в соответствии с его темой и целью, а не только как дополнительный материал.

Перед показом фильма необходимо поставить перед студентами несколько (3-5) ключевых вопросов. Это будет основой для последующего обсуждения. Можно останавливать фильм на заранее отобранных кадрах и проводить дискуссию.

По окончании видеофильма необходимо совместно со студентами подвести итоги и озвучить полученные выводы.

Тренинг

Тренинг - форма интерактивного обучения, целью которого является развитие компетентности межличностного и профессионального поведения в общении.

Преимущество тренинга заключается в том, 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, расположение посадочных мест по «тренинговому кругу», что способствует активному взаимодействию его участников;
- обязательность ознакомления участников в начале любого тренинга с целями и задачами данного занятия;
- 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 преподавателем к достижению поставленной перед ними цели занятия, не навязывая при этом своего мнения;
- соблюдения временных рамок каждого этапа тренинга;
- обеспечение эффективного сочетания теоретического материала и интерактивных упражнений;

- обязательность подведения итогов тренинга по его окончании.

Непосредственно обучение включает в себя два этапа:

- информационный блок или предоставление теоретических знаний;
- выработка практических навыков.

Информационный блок можно начать с ответов на вопросы из опросников, которые вызвали массовое затруднение. Основным материалом может быть преподнесен в виде лекции, мультимедийной презентации. Затем на выбор преподавателя могут быть использованы различные методы интерактивного обучения: ролевые игры, дискуссии, приглашение визитера, работа в малых группах и т.д.

Выработка практических навыков способствует приобретению студентами практического опыта. С этой целью можно использовать ролевые игры, инсценировки, дискуссии, «мозговую атаку» и другие интерактивные формы работы в зависимости от условий.

Итоги подводятся в конце любого занятия-тренинга. Преподаватель может спросить, что нового узнали студенты, что для них интересно, полезно, предложить вспомнить, какие задания они выполняли, таким образом, закрепляя пройденный материал.

Круглый стол

Один из способов организации обсуждения вопросов. Этот метод характеризуется тем, что все участники круглого стола выступают в роли проponentов (должны выражать мнение по поводу обсуждаемого вопроса, а не по поводу мнений других участников), их обсуждения равноправны, никто не имеет права диктовать свою волю и решения.

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.

Метод «Дерево решений»

Использование метода «дерево решений» позволяет овладеть навыками выбора оптимального варианта решения, действия.

Построение «дерева решений» - практический способ оценить преимущества и недостатки различных вариантов. «Дерево решений» для

трех вариантов может выглядеть следующим образом:

Проблема: ...					
Вариант 1: ...		Вариант 2: ...		Вариант 3: ...	
Плюсы	Минусы	Плюсы	Минусы	Плюсы	Минусы

На этапе предложения вариантов, и на этапе их оценки возможно использование метода «мозговой штурм».

Метод «мозговой штурм»

Использование метода «мозговой штурм» стимулирует группу студентов к быстрому генерированию как можно большего вариантов ответа 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; преподаватель 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:

- 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.

3.2. Наибольший эффект для студентов интерактивные методы приносят при их комплексном применении в процессе освоения учебной дисциплины.