

Министерство просвещения Российской Федерации

Образовательно-производственный центр (кластер)
строительной отрасли Смоленской области

Государственное автономное учреждение дополнительного профессионального образования «Смоленский областной институт развития образования» Областное государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Смоленский строительный колледж»

ПРИМЕНЕНИЕ ПРИОРИТЕТНЫХ МЕТОДОВ/ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ В РАМКАХ ПРОЕКТА «ПРОФЕССИОНАЛИТЕТ»

Методические указания

Смоленск
2023

Методические указания по применению приоритетных методов / технологий обучения в рамках проекта «Профессионалитет» – Смоленск: областное государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Смоленский строительный колледж», 2023. – 34 с.

Составители:

Дятлова Мария Николаевна, начальник центра научно-методического сопровождения программ профессионального образования ГАУ ДПО СОИРО.

Ильющенко Елена Николаевна, заместитель директора по научно-методической работе ОГБПОУ «Смоленский педагогический колледж».

Ярцева Марина Александровна, начальник учебно-методического отдела ОГБПОУ «Смоленский строительный колледж»

Методические указания содержат описание приоритетных технологий и методов обучения в целях сопровождения реализации образовательных программ в рамках федерального проекта «Профессионалитет», а также рекомендации по их применению в образовательном процессе.

Методические указания адресованы педагогическим работникам профессиональных образовательных организаций.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
1. Общие положения	4
2. Приоритетные методы и технологии.....	5
2.1.Технология обучения в сотрудничестве.....	5
2.2.Технология личностно-ориентированного обучения.....	9
2.3.Проблемное обучение	10
2.4.Информационно-коммуникационные технологии.....	12
2.5.Имитационный тренинг.....	14
2.6.Технология проектного обучения.....	15
2.7.Технология развития «критического мышления».....	18
2.8. Метод круглого стола.....	20
2.9. Метод ролевой и деловой игры.....	22
2.10. Метод анализа ситуаций.....	28
Заключение.....	32
Список литературы.....	33

ВВЕДЕНИЕ

1. Общие положения

1.1. Настоящие Методические указания по применению приоритетных методов/технологий при подготовке к разным видам учебной деятельности в разрезе основных профессиональных образовательных программ «Профессионалитет» (далее – Методические указания) разработаны в целях поддержки и сопровождения образовательных организаций, задействованных в федеральном проекте «Профессионалитет» (далее – ФП «Профессионалитет»).

1.2. Федеральный проект «Профессионалитет» – это новая модель практико-ориентированной подготовки квалифицированных кадров по наиболее востребованным профессиям и специальностям, направленная на максимальное приближение условий подготовки обучающихся колледжей к реальным условиям производства реального сектора экономики.

Преимущества проекта «Профессионалитет»:

- создание образовательно-производственных кластеров с целью интеграции колледжей и предприятий реального сектора экономики;
- повышение конкурентоспособности молодых специалистов путем обучения в современных мастерских, созданных и брендированных под условия реального металлообрабатывающего производства;
- обучение по новым экспериментальным образовательным программам, содержание которых максимально отражает производственные процессы современного предприятия.
- непосредственное участие в процессе обучения практикующих специалистов с производства;
- увеличение доли практической подготовки обучающихся;
- создание атмосферы рабочей среды с целью будущей адаптации выпускника на рабочем месте;
- возможность получения нескольких квалификаций в рамках освоения одной профессии/специальности;
- гарантированное трудоустройство выпускников, при условии наличия положительных рекомендации за период обучения.

Важным аспектом инновационного развития среднего профессионального образования, выступающего как практико-ориентированного обучения, является его интеграция с производственной сферой.

Постоянно изменяющиеся требования работодателей, вызванные появлением новых производственных технологий, требуют изменения содержания обучения, применение инновационных передовых методик.

Основная задача педагогов - формирование у обучающихся профессиональной компетентности, закрепление и совершенствование профессиональных умений и навыков обучающихся по осваиваемому направлению.

Чтобы сформировать у обучающихся представленные в федеральных государственных образовательных стандартах среднего профессионального образования (далее - ФГОС СПО) общие компетенции, корпоративные компетенции (по согласованию с работодателем) и профессиональные компетенции, необходимо выстроить образовательную траекторию так, чтобы выпускник был конкурентоспособен.

ФГОС СПО предъявляют высокие требования к современному выпускнику. Короткие сроки обучения, большие объемы информации и жесткие требования к практическому опыту, умениям, знаниям и компетенциям студента – вот современные условия образовательного процесса. Востребованность выпускников образовательных организаций СПО на рынке труда зависит от применяемых педагогических технологий. Высокие запросы невозможно удовлетворить, основываясь на традиционных методах и средствах педагогических технологий. Современные подходы к организации образовательного процесса в организации СПО предполагают замену традиционных пассивных методов обучения на активные и интерактивные методы работы.

1.3. Методические указания содержат описание и указания по применению инновационных методик преподавания при подготовке к разным видам учебной деятельности, основанных на проектной и исследовательской деятельности обучающихся с применением ИТ технологий. К ним относятся:

- технология обучения в сотрудничестве;
- технология личностно-ориентированного обучения;
- проблемное обучение;
- информационно-коммуникационные технологии;
- имитационный тренинг;
- проектная технология;
- технология развития «критического мышления»;
- метод круглого стола;
- метод ролевой игры;

– метод анализа ситуации.

1.4. Цель методических указаний – совершенствование профессиональной подготовки обучающихся колледжа в рамках ФП «Профессионалитет».

2. Приоритетные методы и технологии

2.1. Технология обучения в сотрудничестве

Обучение в сотрудничестве (cooperative learning) —совместный запрос, результатом которого является то, что обучающиеся работают вместе, коллективно конструируя, производя новое знание и новый опыт деятельности вместо потребления информации, которую передаёт им в готовом виде педагог или другой источник информации.

Технология сотрудничества в профессиональном образовании может являться основой построения целостного учебно-воспитательного процесса, так как в полной мере позволяет формировать важные для будущей трудовой деятельности компетенции качества личности, опыт взаимодействия и кооперации.

Характеристики построения учебно-воспитательного процесса на основе технологии сотрудничества:

- учение без принуждения, основанное на гуманности без принуждения, плохих отметок и замечаний;
- учение, предусматривающее реализацию идеи труднодоступной цели, на основе уверенности в возможности преодолении сложностей;
- учение, предусматривающее использование идеи опоры, позволяющей обучающемуся не только безошибочно понимать и запоминать материал, но и самостоятельно проверять качество выполненного задания;
- использование идеи свободного выбора, позволяющей обучающемуся чувствовать себя сотрудником в учебной деятельности и иметь свободу выбора на практике;
- использование идеи крупных блоков, т.е. объединение учебного материала по смысловым блокам, усвоив которые, обучающийся может почувствовать уверенность в себе с позиции собственного темпа учебной деятельности;
- использование идеи самоанализа, предполагающей анализ обучающимся собственной работы и взаимопомощи в анализе деятельности другим;

– учет интеллектуального фона учебной группы, т.е. создание условий стремления к знаниям всех обучаемых и мотивации достижения успеха в учебной деятельности будет стимулировать стремление достижения успеха каждым обучающимся;

– учет коллективного творческого воспитания, т.е. обучение коллективному творческому труду;

– учет творческого труда;

– учет сотрудничества педагогов и др.

Примерная последовательность реализации технологии сотрудничества по основным и дополнительным линиям взаимодействия субъектов учебно-воспитательного процесса **в колледже**:

Первый этап (этап адаптации) – это первые месяцы обучения. На данном этапе происходит знакомство со студенческим коллективом, преподавателями, куратором, образовательной средой, условиями учебно-профессиональной деятельности. На данном этапе сотрудничество происходит по направлениям: преподаватель ↔ обучающийся (обучающийся знакомится с преподавателем, с его требованиями, обращается к нему, если возникают вопросы; обучающийся ↔ обучающийся (обучающиеся знакомятся друг с другом, осваиваются в новом коллективе); обучающийся ↔ обучающийся старших курсов (тьютор, студенческое самоуправление); обучающийся ↔ учебно-вспомогательный персонал (например, лаборант, библиотекарь и т.д.); обучающийся ↔ куратор (куратор осуществляет психологическое сопровождение адаптации первокурсников, ознакомление с образовательной средой колледжа) и условиями учебно-профессиональной деятельности; обучающийся ↔ преподавательский коллектив.

Второй этап - у обучающихся формируется самостоятельный опыт учебно-профессиональной деятельности. Они более активно начинают работать в командах, микрогруппах. Данный период наиболее благоприятен для формирования командообразования на основе сотрудничества обучающихся, студенческого коллектива в целом и может быть исключительно плодотворным.

Третий этап (этап профессионального самоопределения) – завершающий этап. У обучающихся развиваются профессиональные интересы, преобладает критическое усвоение профессиональных знаний и умений, происходит формирование профессионально важных качеств личности знаний. На данном этапе групповые задания должны сочетаться с индивидуальными, отвечающими интересам каждого обучающегося,

формирующими у них самостоятельность в решении отдельных проблем учебно-профессиональной деятельности. Вышеуказанные направления дополняются направлением: обучающий ↔ потенциальный работодатель. Данная линия реализуется в ходе прохождения производственных практик.

Существует несколько вариантов организации обучения в сотрудничестве. Рассмотрим наиболее интересные из них.

Обучение в команде. Ставится групповая цель. Успех может быть достигнут только при постоянном взаимодействии всех членов группы (команды) при работе над темой, проблемой или вопросом. Задача состоит в том, чтобы каждый участник команды овладел необходимыми знаниями, умениями и навыками, причем чтобы вся команда знала, чего достиг каждый.

Оценка групповой деятельности зависит от вида работы и дидактических целей. После выполнения задания всеми группами преподаватель дает тест на проверку понимания нового материала. Задания теста обучающиеся выполняют индивидуально. При выполнении каждой группой своего конкретного задания балл выставляется один на всех. При выполнении каждым членом индивидуального задания команде выставляется сумма баллов. В этом случае стимулируется оказание помощи товарищу по команде в понимании и усвоении материала.

«Пила». Обучающиеся организуются в группы по 4—6 человека для работы над учебным материалом, который разбит на фрагменты (логические или смысловые блоки). Каждый член группы выполняет свою часть работы. Затем учащиеся, изучающие один и тот же вопрос, но состоящие в разных группах, встречаются и обмениваются информацией как эксперты по этому вопросу. Происходит так называемая *встреча экспертов*.

Затем они возвращаются в свои группы и обучают всему новому, что узнали сами, других членов группы. Те, в свою очередь, докладывают о своей части задания (как зубцы одной пилы). Поскольку единственный путь освоить материал всей темы — это внимательно слушать своих партнеров по команде и делать записи в тетрадях — никаких дополнительных усилий со стороны преподавателя не требуется. Обучающиеся заинтересованы, чтобы их товарищи добросовестно выполнили свои задачи, ведь это отразится на их итоговой оценке. Отчитываются по всей теме каждый в отдельности и вся команда в целом. На заключительном этапе учитель может попросить любого ученика команды ответить на любой вопрос по данной теме.

Учимся вместе. Группа обучающихся разбивается на однородные по уровню подготовки группы по 3—5 человек. Каждая группа получает одно задание — часть какой-либо большой темы. В результате совместной работы отдельных групп и всех в целом достигается усвоение материала.

Внутри группы обучающиеся сами распределяют роли для выполнения общего задания, и группа имеет двойную задачу: достижение познавательной, творческой цели и осуществление в ходе выполнения задания определенной культуры общения и организации совместной деятельности. Группа получает награды в зависимости от достижений каждого обучающегося.

Основные идеи, присущие всем трем описанным вариантам организации работы малых групп, — общность цели и задач, индивидуальная ответственность и равные возможности успеха.

Основные действия преподавателя при организации обучения в сотрудничестве.

1. Необходимость тщательного продумывания размещения рабочих мест, чтобы участники могли видеть лица друг друга.

2. При подготовке к занятию выделить одно-два задания, требующих после обычного объяснения определенных действий в группах по усвоению нового материала.

2. Предоставление возможности обучающимся в мини-группах самим определить роль каждого при выполнении задания.

3. При работе в группах над новым материалом необходимо сформулировать по два-три вопроса каждому обучающемуся группы

4. Спланировать возможность обсуждения материала в парах, прежде чем даются индивидуальные задания.

5. Предоставить возможность взаимного контроля обучающихся в группах.

При обучении в сотрудничестве главной силой, влияющей на учебный процесс, становится влияние коллектива, учебной группы, что практически невозможно при традиционном обучении. При этом успешно решаются следующие задачи:

– обучающийся гораздо лучше учится, если он умеет устанавливать социальные контакты с другими членами коллектива;

– от умения общаться с другими членами коллектива зависит и умение обучающихся грамотно и логически писать;

– в процессе социальных контактов между обучающимися создается учебное сообщество людей, владеющих определенными знаниями и готовых получать новые знания в процессе общения друг с другом, совместной познавательной деятельности.

Обучение в сотрудничестве - это совместное (поделенное, распределенное) расследование, в результате которого обучающиеся

работают вместе, коллективно конструируя, продуцируя новые знания, а не открывая объективные реалии, потребляя знания в уже готовом виде.

Главная идея обучения в сотрудничестве - учиться вместе, а не просто что-то выполнять вместе

2.2. Технология личностно-ориентированного обучения

В рамках личностно-ориентированного обучения как самостоятельные технологии можно выделить разноуровневое обучение, коллективное взаимообучение, сотрудничество, модульное обучение. Эти технологии позволяют приспособить учебный процесс к индивидуальным особенностям обучающихся, содержанию обучения различной сложности, специфическим особенностям будущей профессиональной деятельности.

Технология разноуровневого обучения

Теоретическое обоснование этой технологии основывается на том, что различия основной массы обучающихся по уровню обучаемости *сводится* прежде всего *ко времени*, необходимому для усвоения учебного материала. Были выделены такие категории:

- малоспособные, которые не в состоянии достичь заранее намеченного уровня знаний и умений даже при больших затратах учебного времени;
- талантливые (около 5%), которым нередко по силам то, с чем не могут справиться все остальные;
- обучающиеся, составляющие большинство (около 90%), чьи способности к усвоению знаний и умений зависят от затрат учебного времени.

Для этого нужны *задания с уровневой дифференциацией*, которые позволят обучающимся разделить на группы, овладевающие программным материалом на минимальном (государственный стандарт), базовом, вариативном (творческом) уровнях.

Технология коллективного взаимообучения

Имеет несколько названий: «организованный диалог», «работа в парах сменного состава».

При работе по этой технологии используют три вида пар: статическую, динамическую и вариационную. Рассмотрим их.

Статическая пара. В ней по желанию объединяются два обучающихся, меняющиеся ролями «учитель» и «ученик»; так могут заниматься два слабых обучающихся, два сильных, сильный и слабый при условии взаимной психологической совместимости.

Динамическая пара. Выбирают четверых обучающихся и предлагают им задание, имеющее четыре части; после подготовки своей части задания и самоконтроля обучающийся обсуждает задание трижды, т.е. с каждым партнером, причем каждый раз ему необходимо менять логику изложения, акценты, темп и др., а значит, включать механизм адаптации к индивидуальным особенностям товарищей.

Вариационная пара. В ней каждый из четырех членов группы получает свое задание, выполняет его, анализирует вместе с учителем, проводит взаимообучение по схеме с остальными тремя товарищами, в результате каждый усваивает четыре порции учебного содержания.

Ход учебного занятия в зависимости от возраста, содержания занятия, объема учебного материала и времени, отведенного на его изучение, может быть организован по-разному.

Подготовка к занятию при такой технологии заключается в отборе учебного материала, дополнительной и справочной литературы, распределении и содержании единиц усвоения, разработке целевых заданий.

Преимущества технологии коллективного взаимообучения:

- в результате регулярно повторяющихся упражнений совершенствуются навыки логического мышления и понимания;
- в процессе взаимного общения включается память, идет мобилизация и актуализация предшествующего опыта и знаний;
- каждый учащийся чувствует себя раскованно, работает в индивидуальном темпе;
- повышается ответственность не только за свои успехи, но и за результаты коллективного труда;
- отпадает необходимость в сдерживании темпа занятий, что позитивно сказывается на микроклимате в коллективе;
- формируется адекватная самооценка личности, своих возможностей и способностей, достоинств и ограничений;
- обсуждение одной информации с несколькими сменными партнерами увеличивает число ассоциативных связей, а следовательно, обеспечивает более прочное усвоение.

2.3. Проблемное обучение

Одним из перспективных направлений активизации учебной деятельности обучающихся, развития у них познавательных интересов, творческих способностей самостоятельности, исследовательских умений является проблемное обучение.

Проблемное обучение соответствует целям воспитания активной, творческой личности.

Главные психолого-педагогические цели проблемного обучения:

- развитие у обучающихся способов мышления и интеллектуальных способностей;
- усвоение обучающимися знаний и умений, добытых в ходе активного научного поиска и самостоятельного решения проблем (при этом освоенные знания и умения являются более прочными, чем при традиционном обучении);
- воспитание активной, творческой личности обучающегося, умеющего видеть, ставить и разрешать нестандартные проблемы,
- развитие у обучающихся рефлексивных умений и критического мышления.

Суть проблемной интерпретации учебного материала состоит в том, что преподаватель не сообщает знаний в готовом виде, но ставит перед обучающимися проблемные задачи, побуждая искать пути и средства их решения. Проблема сама прокладывает путь к новым знаниям и способам действия.

Таким образом, сущность проблемного обучения составляют:

- организация преподавателем проблемных ситуаций в учебно-познавательной работе обучающихся;
- управление их поисковой деятельностью по усвоению новых знаний и способов действий путем решения проблемных задач.

Основные понятия проблемного обучения:

1. Проблемная ситуация – условия, возникающие тогда, когда для осмысления чего-либо или совершения каких-то необходимых операций у учащихся не хватает знаний или известных способов действий, т.е. у них возникает интеллектуальное затруднение.

2. Проблема – это задача, не имеющая стандартного решения;

- это поисковая задача, направленная на поиск недостающих для ее решения знаний, способов мышления и деятельности;
- это ложный теоретический или практический вопрос, который содержит в себе скрытое противоречие, вызывающее разные, порой противоречивые позиции при его решении.
- это задание (задача или вопрос), способ выполнения которого ученику заранее неизвестен, однако он имеет необходимые опорные знания и умения для осуществления полного решения; проблемная задача вызывает у учащихся затруднения, удивление, но является посильной.

Способы создания проблемной ситуации:

- использование учебных и жизненных ситуаций;
- побуждение обучающихся к теоретическому объяснению явлений или фактов, их анализу, обобщению, классификации;
- ознакомление обучающихся с фактами, носящими как-будто бы необъяснимый характер;
- противоречия между научными фактами;
- новые условия применения уже имеющихся у ученика знаний.

Основными методами проблемного обучения являются метод проблемного изложения, частично-поисковый и исследовательский методы.

Метод *проблемного изложения* является переходным от исполнительской к творческой деятельности.

Сущность частично-поискового (эвристического) метода обучения выражается в следующих его характерных признаках:

1. знания обучающимся не предлагаются в «готовом» виде, их нужно добыть самостоятельно;
2. преподаватель организует не сообщение или изложение знаний, а поиск новых знаний с помощью проблемных задач;
3. обучающиеся под руководством преподавателя самостоятельно рассуждают, решают возникающие познавательные задачи, создают и разрешают проблемные ситуации, анализируют, сравнивают, обобщают, делают выводы и т.д., в результате чего у них формируются осознанные прочные знания.

Исследовательский метод обучения предусматривает творческое усвоение знаний. Его недостатки – значительные затраты времени и усилий преподавателей и обучающихся. Применение исследовательского метода требует высокого уровня педагогической квалификации.

2.4. Информационно-коммуникационные технологии

Информационно-коммуникативные технологии (далее - ИКТ) могут существенно повысить эффективность образовательного процесса, решить стоящие перед педагогом задачи воспитания всесторонне развитой, творчески свободной личности.

ИКТ – это:

- реализация межпредметных связей;
- проведение предметных тестирований и диагностик;
- выполнение реферативных, творческих и других работ с использованием информационных технологий;

- поиск и обработка информации в рамках изучаемого материала с использованием Интернет;
- использование электронных таблиц для решения задач;
- проведение тематических конференций, презентаций;
- использование мультимедиа технологий при изучении учебного материала;
- проведение практикумов и лабораторных работ.

ИКТ могут использоваться в качестве:

- средства обучения, совершенствующего процесс преподавания;
- инструмента познания окружающей действительности и самопознания;
- средства развития личности обучающегося;
- объекта изучения (например, в рамках курса информатики);
- средства информационно-методического обеспечения и управления учебно-воспитательным процессом;
- средства коммуникаций в целях распространения передовых педагогических технологий;
- средства автоматизации процессов контроля, коррекции результатов учебной деятельности, компьютерного педагогического тестирования и психодиагностики;
- средства автоматизации процессов обработки результатов эксперимента (лабораторного, демонстрационного) и управления учебным оборудованием;
- средства организации интеллектуального досуга, развивающих игр.

Использование ИКТ в образовательном процессе позволит сделать урок динамичным, наглядным, информационно-привлекательным, будет способствовать мотивации, обеспечивающей развитие творческой личности не только обучающегося, но и педагога.

Внедрение ИКТ в образовательный процесс **колледжа** ведется по таким направлениям

- внутрипредметные информационно коммуникационные технологии – использование на учебных занятиях пакета программ MS Office (Excel, Word, Publisher, Visio), справочные правовые системы и т.д.;
- научно-методическая деятельность - интеграция ряда дисциплин с информатикой: литература и информатика, иностранный язык и информатика и т.д.;

– использование интерактивной доски, сети Интернет в учебное время.

Преподаватель может применять различные образовательные средства ИКТ при подготовке к занятию, непосредственно при объяснении нового материала, для закрепления знаний, в процессе контроля качества знаний, для организации самостоятельного изучения обучающимися дополнительного материала и т.д. Компьютерные тесты и тестовые задания могут применяться для осуществления различных видов контроля и оценки знаний

2.5. Имитационный тренинг

В основе лежит имитационное или имитационно-игровое моделирование, то есть воспроизведение в условиях обучения с той или иной мерой адекватности процессов, происходящих в реальной системе.

При использовании неигровой имитации организуется работа над ситуациями различного типа:

– ситуация-проблема, в которой обучающиеся находят причину возникновения описанной ситуации, ставят и разрешают проблему;

– ситуация-оценка, в которой обучающиеся дают оценку принятым решениям;

– ситуация-иллюстрация, в которой обучающиеся получают примеры по основным темам курса на основании решенных проблем;

– ситуация-упражнение, в которой обучающиеся упражняются в решении нетрудных задач, используя метод аналогии (учебные ситуации).

К игровым имитационным технологиям принято относить:

– стажировку с выполнением должностной роли. «Моделью» выступает сама действительность, а имитация затрагивает в основном исполнение роли (должности). Главное условие стажировки – выполнение под контролем ее организатора определенных действий в реальных производственных условиях;

– имитационный тренинг предполагает отработку определенных специализированных навыков и умений по работе с различными техническими средствами и устройствами. В этом случае имитируется ситуация, обстановка профессиональной деятельности, а в качестве «модели» выступает само техническое средство (тренажеры, работа с приборами и т.д.);

– разыгрывание ролей (инсценировки) представляет собой игровой способ анализа конкретных ситуаций, в основе которых лежат проблемы взаимоотношений в коллективе, проблемы совершенствования стиля и методов руководства. В качестве материала для разыгрывания ролей берут, как правило, типичные профессиональные ситуации, навыки или умения, то есть происходит отработка действий игроков в заданных предметно-социальных условиях;

– игровое проектирование является практическим занятием, суть которого состоит в разработке инженерного, конструкторского, технологического и других видов проектов в игровых условиях, максимально воссоздающих реальность. Создание общего для группы проекта требует, с одной стороны, знания каждым технологии процесса проектирования, а с другой – умений вступать в общение и поддерживать межличностные отношения с целью решения профессиональных вопросов.

– дидактическую игру. В ходе дидактической игры участники, имитируя деятельность того или иного служебного лица, на основе анализа данной ситуации принимают решения. Дидактическая игра должна содержать игровую и учебную задачи. Игровая задача – выполнение играющим определенной профессиональной деятельности. Учебная задача – овладение знаниями и умениями.

Выделяют:

– организационно-деятельностные игры, предусматривающие организацию коллективной мыследеятельности на основе развертывания содержания обучения в виде системы проблемных ситуаций и взаимодействия всех субъектов обучения в процессе их анализа;

– ролевые игры, которые характеризуются наличием задачи или проблемы и распределением ролей между участниками ее решения;

– деловые игры, представляющие собой имитационное моделирование реальных механизмов и процессов.

2.6. Технология проектного обучения

Проектная деятельность обучающихся организуется в целях развития профессиональных и проектных компетенций, закрепленных в образовательных стандартах. Самостоятельное проектирование является ключевым видом деятельности студента при участии в проектной деятельности. Проектирование включает в себя разработку, отбор и реализацию проектных решений. Обучающиеся выступают в роли авторов продукта, который может стать частью их проектного портфолио.

Разновидности проектной работы.

В рамках образовательных программ могут быть реализованы проекты, которые предполагают выбор обучающимися темы, определяемой практической значимостью, актуальностью, а также возможностью его решения при привлечении знаний из различных областей.

Типология проектов: исследовательские проекты, творческие проекты, ролевые, игровые проекты, ознакомительно-ориентировочные (информационные) проекты, практико-ориентированные (прикладные) проекты.

Проектная технология предполагает:

- наличие проблемы, требующей интегрированных знаний и исследовательского поиска ее решения;
- практическую, теоретическую, познавательную значимость предполагаемых результатов;
- самостоятельную деятельность ученика;
- структурирование содержательной части проекта с указанием поэтапных результатов;
- использование исследовательских методов, т.е. определение проблемы, вытекающих из нее задач исследования, выдвижения гипотезы их решения;
- обсуждение методов исследования, оформление конечных результатов;
- анализ полученных данных, подведение итогов, корректировка, выводы.

Использование проектной технологии предусматривает хорошо продуманное, обоснованное сочетание методов, форм и средств обучения.

Деятельность педагога по организации проектной деятельности

- целеполагание;
- выбор содержательной модели (модели, которая соответствует предметным целям);
- осмысление способов, приемов, средств мотивации;
- планирование учебной деятельности как процесса поэтапного освоения знаний, овладения системой умений;
- организация процесса рефлексии.

Этапы подготовки обучающихся к исследовательской деятельности, к самостоятельной осознанной работе над проектом.

1 этап - формирования культуры умственного труда обучающихся в ходе

подготовки и презентации проекта. Подготовка предполагает следующую модель исследовательской деятельности обучающихся:

- постановка проблемы;
- прояснение неясных вопросов
- формирование гипотезы исследования;
- планирование учебных действий;
- сбор данных анализ и синтез данных;
- подготовка сообщений, выступление с сообщениями, ответы на вопросы;
- корректировка обобщение;
- выводы;
- самооценка.

2 этап – формирование и развитие умений и навыков решения практических задач: определение цели проекта и этапов достижения цели, распределение ролей и планирование работы.

Этапы работы:

- сбор информации;
- обсуждение данных, систематизация;
- выдвижение гипотезы;
- изготовление моделей (макеты, изделия, приспособления и др.);
- выбор способа представления результатов;
- распределение ролей для защиты;
- защита (презентация);
- коллективное обсуждение защиты, оценка.

Показатели успешности проекта: качество усвоения студентами программы; сформированность потребности в продолжении образования; сформированность способности к самостоятельному осуществлению учебной деятельности; уровень интеллектуальных достижений студентов; конкурентоспособность знаний студентов; мотивация студентов на сотрудничество в учебном процессе; демократизация взаимоотношений между преподавателем и студентом.

Примерные критерии оценки проекта:

Оценка этапов	Критерии оценки
Оценка работы	Актуальность и новизна предлагаемых решений, сложность темы
	Объем разработок и количество предлагаемых решений
	Практическая ценность

	Уровень самостоятельности участников
	Качество оформления записки, плакатов и др.
	Оценка рецензентом проекта
Оценка защиты	Качество доклада
	Проявление глубины и широты представлений по излагаемой теме
	Проявление глубины и широты представлений по данному предмету
	Ответы на вопросы преподавателя
	Ответы на вопросы учащихся

Примерные качественные критерии оценки проекта:

- связанные с представлением проекта - оригинальность идеи и способа решения проблемы, степень участия в групповой работе и взаимопомощь участников проекта, доказательность предлагаемых решений; подготовка презентаций продукта;
- связанные с презентацией проекта - раскрытие содержания проекта на презентации продукта, логика изложения, культура речи, владение материалом, эстетика оформления результатов, умение отвечать на вопросы во время презентации продукта, эмоциональность, соответствие содержания заявленной теме;
- содержательность материала - новизна и актуальность информации, используемой при выполнении проекта, самооценка студента, социальная и прикладная значимость результатов работы.

2.7. Технологии развития «критического мышления»

Цель данной образовательной технологии – развитие мыслительных навыков студентов, необходимых не только в учёбе, но и в профессиональной сфере (умение принимать взвешенные решения, работать с информацией, ориентироваться в источниках, анализировать различные стороны явлений и др.).

Технология развития критического мышления - это технология объединяющая систему стратегий и методических приемов, которые используются в различных предметных областях.

Данная технология ориентирована на выработку у обучающихся следующих навыков:

- рефлексии – умения адекватно оценивать себя, свои действия и поступки;
- изобретательности – умения делать оптимальный выбор из множества вариантов и принимать решение в пользу конкретного;

– ответственности – умения отвечать за свои поступки и принятые решения.

Данные навыки критического мышления формируются поэтапно. Выделяют следующие этапы в данной технологии:

1. Вызов. Стадия прослушивания, восприятия и обсуждения информации. Педагог дает обучающимся новую информацию и стремится активизировать их знания и умения, которые уже есть у них по данной теме или направлению деятельности. Таким образом, происходит мотивирование учащихся к дальнейшей деятельности. Для активизации мыслительной деятельности обучающихся используют различные приемы: составление таблиц, графиков, формулируют гипотезы, строят логические цепочки, совместно обсуждают спорные вопросы.

2. Осмысление содержания. Получение новых информационных данных. Педагог дает обучающимся новую информацию, которая продолжает развитие исследуемой темы. Это необходимо для того, чтобы обучающиеся не потеряли интерес к данной проблеме и продолжили ее дальнейшее исследование. Необходимо, чтобы обучающиеся максимально хорошо усвоили информацию.

3. Этап рефлексии. На данном этапе происходит творческая работа с информационными данными, при которой обучающиеся выполняют задания творческого характера, производят анализ информации, рассматривают данные и сопоставляют их с новой информацией, формулируют гипотезы и проверяют их достоверность. Происходит выявление причинно-следственных связей между объектами или ситуациями, заполняются таблицы, делаются графики. Может быть организована дискуссия по конкретному вопросу или сформировано коллективное обсуждение. На этой стадии происходит запоминание только актуальной информации. В этом и состоит целевое назначение реализации технологии развития критического мышления.

Для развития критического мышления на каждой стадии ее реализации применяются разнообразные методы. К наиболее продуктивным относятся следующие:

– метод мозгового штурма - ориентирован на совместное обсуждение имеющейся проблемы либо информации по ней для нахождения какого-то решения. Метод способствует тренировке мозга для активизации мыслительной работы;

– метод кластеров – предполагает построение графиков, систематизирующих информационные данные. Графики демонстрируют

связи между рассматриваемыми объектами, процессами или явлениями. Проблема записывается в центре листа, а вокруг нее делают записи: гипотезы, имеющиеся данные по ней, идеи, предположения и между ними рисуются связи.

- прием инсерт - позволяет обозначить информацию, текстовые данные значками, т.е. выделить основную мысль, проблему, противоречивые и значимые сведения и тд.

- метод дискуссии – коллективное обсуждение вопросов.

- прием незаконченных предложений – актуально использовать на этапе рефлексии. Такие предложения позволяют уловить логику события, натолкнуть мысль учащихся на верное направление.

- метод «Корзина идей» - актуально использовать на начальной стадии занятия, когда обучающиеся разбирают новую тему. Педагог озвучивает тему и ее ключевые понятия и выясняет, что обучающиеся знают по ней – им необходимо записать или озвучить все ассоциации по данному направлению.

2.8. Метод круглого стола

Круглый стол — это метод активного обучения, одна из организационных форм познавательной деятельности обучающихся, позволяющая закрепить полученные ранее знания, восполнить недостающую информацию, сформировать умения решать проблемы, укрепить позиции, научить культуре ведения дискуссии. Характерной чертой «круглого стола» является сочетание тематической дискуссии с групповой консультацией.

Основной целью проведения «круглого стола» является выработка у обучающихся профессиональных умений излагать мысли, аргументировать свои соображения, обосновывать предлагаемые решения и отстаивать свои убеждения. При этом происходит закрепление информации и самостоятельной работы с дополнительным материалом, а также выявление проблем и вопросов для обсуждения.

Важной задачей при организации «круглого стола» является:

- обсуждение в ходе дискуссии одной-двух проблемных, острых ситуаций по данной теме;

- иллюстрация мнений, положений с использованием различных наглядных материалов (схемы, диаграммы, графики, аудио-, видеозаписи, фото-, кинодокументы);

- тщательная подготовка основных выступающих (не ограничиваться докладами, обзорами, а высказывать свое мнение, доказательства, аргументы).

При проведении «круглого стола» необходимо учитывать некоторые особенности:

– нужно, чтобы он был действительно круглым, т.е. процесс коммуникации, общения, происходил «глаза в глаза». Принцип «круглого стола», 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 обучающегося в обсуждение, повышает мотивацию обучающихся, включает невербальные средства общения, такие как мимика, жесты, эмоциональные проявления.

– необходимо чтобы преподаватель также располагался в общем кругу, как равноправный член группы, что создает менее формальную обстановку по сравнению с общепринятой, где он сидит отдельно от обучающихся и они обращены к нему лицом. В классическом варианте участники адресуют свои высказывания преимущественно ему, а не друг другу. А если преподаватель сидит среди обучающихся, обращения членов группы друг к другу становятся более частыми и менее скованными, это также способствует формированию благоприятной обстановки для дискуссии и развития взаимопонимания между всеми участниками «круглого стола».

«Круглый стол» целесообразно организовать следующим образом:

1) Преподавателем формулируются (рекомендуется привлекать и самих обучающихся) вопросы, обсуждение которых позволит всесторонне рассмотреть проблему;

2) Вопросы распределяются по подгруппам и раздаются участникам для целенаправленной подготовки;

3) Для освещения специфических вопросов могут быть приглашены специалисты (юрист, социолог, психолог, экономист);

4) В ходе занятия вопросы раскрываются в определенной последовательности.

Выступления специально подготовленных обучающихся обсуждаются и дополняются. Задаются вопросы, обучающиеся высказывают свои мнения, спорят, обосновывают свою точку зрения.

Основную часть «круглого стола» по любой тематике составляют дискуссия и дебаты.

Дискуссия (от лат. discussio — исследование, рассмотрение) — это всестороннее обсуждение спорного вопроса в публичном собрании, в частной беседе, споре. Другими словами, дискуссия заключается в коллективном обсуждении какого-либо вопроса, проблемы или сопоставлении информации, идей, мнений, предложений. Цели проведения

дискуссии могут быть очень разнообразными: обучение, тренинг, диагностика, преобразование, изменение установок, стимулирование творчества и др.

2.9. Метод ролевой и деловой игры

Определение ролевой игры как вида интеллектуального развлечения распространяется на группы лиц и состоит в моделировании различных жизненных ситуаций с участием ведущего, исполняющего функции сценариста и арбитра. Игра является одним из средств активизации учебного процесса, а именно формой деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение профессионального опыта.

Ролевые игры строятся на принципах коллективной работы, практической полезности, соревновательности, максимальной занятости каждого обучающегося и неограниченной творческой деятельности в рамках деловой игры. В процессе ролевой игры формируется принадлежность ее участников к коллективу, внутри коллектива среди участников определяется степень участия каждого из них в работе. В результате такого взаимодействия ощущается взаимосвязь участников при решении общих задач, развивается логическое мышление, способность к поиску ответов на поставленные вопросы.

Учебная деловая игра предназначена для решения следующих задач:

- формирование познавательных интересов и профессиональных мотивов обучающихся;
- воспитание системного мышления, профессиональных умений и навыков, общих и профессиональных компетенций для педагогической деятельности;
- формирование у обучающихся представления о будущей профессиональной деятельности;
- обучение коллективной работе, формирование умений и навыков профессионального взаимодействия и делового общения, индивидуального и совместного принятия решений;
- воспитание уважения к коллективу и ответственности за общее дело;
- обучение методам педагогического моделирования;

Предмет игры – это предмет деятельности участников игры, в специфической форме замещающий предмет реальной профессиональной деятельности. Предмет игры задаётся исходя из модели специалиста, его квалификационной характеристики и представляет собой перечень процессов

или явлений, воссоздаваемых (имитируемых) в деловой игре и требующих выполнения профессионально компетентных действий.

Деловая игра – форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, разнообразных условий профессиональной деятельности, характерных для данного вида практики.

В деловой игре обучение участников происходит в процессе совместной деятельности. При этом каждый решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. Общение в деловой игре – это не просто общение в процессе совместного усвоения знаний, но первым делом – общение, имитирующее, воспроизводящее общение людей в процессе реальной изучаемой деятельности. Деловая игра - это не просто совместное обучение, это обучение совместной деятельности, умениям и навыкам сотрудничества.

Специфика обучающих возможностей деловой игры как метода активного обучения состоит в следующем:

- процесс обучения максимально приближен к реальной практической деятельности руководителей и специалистов. Это достигается путем использования в деловых играх моделей реальных социально-экономических отношений.

- метод деловых игр представляет собой не что иное, как специально организованную деятельность по активизации полученных теоретических знаний, переводу их в деятельностный контекст. То, что в традиционных методах обучения «отдается на откуп» каждому обучающемуся без учета его готовности и способности осуществить требуемое преобразование, в деловой игре приобретает статус метода. Происходит не механическое накопление информации, а деятельностное распрямление какой-то сферы человеческой реальности.

Виды деловых игр

1. По типу человеческой практики, воссоздаваемой в игре и каковы целям: учебная, исследовательская, управленческие, аттестационная;

2. По времени проведения: без ограничения времени, ограничением времени, игры, проходящие в реальное время, игры, где время сжато;

3. По оценке деятельности: балльная или иная оценка деятельности игрока или команды, оценка того, кто как работал, отсутствует;

4. По конечному результату: жесткие игры – заранее известен ответ (например, сетевой график), существуют жесткие правила, свободные, открытые игры – заранее известного ответа нет, правила изобретаются для

каждой игры свои, участники работают над решением неструктурированной задачи;

5. По конечной цели: обучающие – направлены на появление новых знаний и закрепление навыков участников, констатирующие – конкурсы профессионального мастерства, поисковые – направлены на выявление проблем и поиск путей их решения;

6. По методологии проведения: ролевые игры – каждый участник имеет или определенное задание, или определенную роль, которую он должен исполнить в соответствии с заданием, групповые дискуссии – связаны с отработкой проведения совещаний или приобретением навыков групповой работы, имитационные – имеют цель создать у участников представление, как следовало бы действовать в определенных условиях («Сбыт» – для обучения менеджеров по специальности «Экономика и управление на предприятии (по отраслям)» и т.д.), организационно-деятельностные игры – не имеют жестких правил, у участников нет ролей, игры направлены на решение междисциплинарных проблем, инновационные игры – формируют инновационное мышление участников, выдвигают инновационные идеи в традиционной системе действий, отрабатывают модели реальной, желаемой, идеальной ситуаций, включают тренинги по самоорганизации.

Этапы подготовки к проведению деловой игры

1. Подготовка.

Проведению деловых игр предшествует разработка единых требований к отдельным этапам:

- целевая установка проведения игры;
- сценарий всех этапов деловой игры;
- структура конкретных ситуаций, отражающих моделируемый процесс или явление;
- критерии оценки, полученных в ходе игры результатов;
- рекомендации по дальнейшему совершенствованию профессиональных умений и навыков.

Условия проведения деловых игр:

- проигрывать реальные события;
- приводимые факты должны быть интересными, «живыми»;
- ситуации должны быть проблемными;
- обеспечение соответствия выбранной игровой методики учебным целям и уровню подготовленности участников;
- проверка пригодности аудитории для занятия;

- использование адекватных характеру игры способов фиксации ее процесса поведения игроков;
- определение способов анализа игрового процесса, оценка действий игроков с помощью системы критериев;
- оптимизация требований к участникам;
- структурирование игры во времени, обеспечение примерного соблюдения ее временного регламента, продолжительности пауз, завершении этапов и всего процесса игры;
- формирование игровой группы;
- руководство игрой, контроль за ее процессом;
- подведение итогов и оценка результатов.

2. Вступление.

Для разработки деловой игры принципиальными моментами являются также определение темы и целей. Так, например, в теме могут быть отражены: характер деятельности; масштаб управления; состав инстанций и условия обстановки.

При определении целей разработчику важно ответить на несколько принципиальных вопросов:

- 1) Для чего проводится данная деловая игра?
- 2) Для какой категории обучаемых?
- 3) Чему именно следует их обучать?
- 4) Какие результаты должны быть достигнуты (Примеры учебных целей: «показать, как следует привлечь к выполнению конкретной задачи целый комплекс инструментов (рекламу, прессу, телевидение, деловое общение специалистов различных профилей и др.); проверить уровень подготовленности должностных лиц в определенном виде производственной деятельности и др.»).

При постановке целей необходимо различать учебные цели игры (её ставит перед собой преподаватель, руководитель игры) и цели действий её участников (студентов), которые ставятся ими, исходя из игровых ролей. Таким образом, деловая игра имеет достаточно сложную целевую систему.

Задачи преподавателя в подготовке деловой игры:

- отобрать необходимые ситуации;
- подготовить дидактический материал, карточки-задания для каждого (можно с подсказкой о характере его деятельности);
- подобрать подгруппы студентов;
- поставить задачу (проблему), по которой группа должна высказывать свою точку зрения;
- продумать предполагаемые ответы и реплики;

– проявлять к студентам интерес, постоянное внимание и т.п.

Основой разработки деловой игры является создание имитационной и игровой моделей, которые должны органически накладываться друг на друга, что и определяет структуру деловой игры.

Имитационная модель отражает выбранный фрагмент реальной действительности, который можно назвать прототипом модели или объектом имитации, задавая предметный контекст профессиональной деятельности специалиста в учебном процессе. Игровая модель является фактически описанием работы участников с имитационной моделью, что задает социальный контекст профессиональной деятельности специалиста.

Таким образом, преподаватель при подготовке деловой игры должен решать как профессиональную, так и педагогическую задачу.

Одним из самых сложных этапов конструирования деловой игры является выбор и описание объекта имитации. В качестве такого объекта выбирается наиболее типичный фрагмент профессиональной реальности выполнение, которого специалистами требует системного применения, разнообразных умений и навыков, «заготовленных» у учащихся в период обучения, предшествующей игре, при чем это применение связано с трудностями; в решение профессиональных задач вовлечен тот или иной круг специалистов, имеющих разные интересы и свои предметы деятельности. Таким образом для игрового моделирования подходит такое содержание профессиональных задач, которое достаточно сложное, содержит в себе проблемность и не может быть усвоено индивидуально.

Базовым элементом деловой игры является сценарий. Сценарий деловой игры является основным документом для её проведения.

Как правило, в сценарии отображается общая последовательность игры, разбитой на основные этапы, операции и шаги.

Схема сценария может быть описана с помощью следующих элементов:

реальное противоречие (следует отличать от игрового конфликта, обусловленного разностью позиций игроков), конфликт — наличие в ситуации «рассогласования параметров деятельности, столкновения разноплановых явлений..., противоречивости критериев принятия решений» и т.п.

Игровой конфликт также может присутствовать в сценарии. Деловой игре в наибольшей мере присущ смешанный способ генерирования событий, когда процесс игры следует какому-то обобщенному алгоритму, отражающему технологию производственного процесса, но учитывающему вероятностный характер событий.

Успех игр как метода обучения в гораздо большей степени, чем традиционных, зависит от материально-технического обеспечения, в состав которого входят аудитории (классы), специально оборудованные для игр, средства отображения информации, средства управления, тренажеры, вычислительная техника и т.п. Разумеется, состав материально-технического обеспечения и размещение в решающей степени зависят от формы игрового занятия, числа участников и многих других факторов.

Оценка деятельности участников игры всякий раз складывается из оценки анализа обстановки, выработанного и принятого решения, а также его реализации в установленное нормативами время.

3. Основная часть.

Выполнение заданий участниками, обмен информацией между парами участников в команде, обсуждение выступления, выступление экспертов с критериями оценки деятельности

4. Выводы (рефлексия).

Обучение в деловых играх направлено на формирование коммуникативных умений: налаживать и поддерживать общение, направлять обсуждение вопросов по заданному руслу, вырабатывать правильный стиль отношений. В играх формируются умения, связанные с организацией работы: правильно распределять работу, выделять наиболее важные вопросы для обсуждения, четко организовывать работу в соответствии с намеченным планом, готовить проекты документов. Деловые игры развивают культуру принятия решений, воспитывают ограничения в эмоциональных проявлениях, сдержанность в словах и поступках.

Ожидаемая эффективность деловых игр:

- познавательная: в процессе деловой игры студенты знакомятся с методами аргументации и мышления в исследовании вопроса (проблемы), организацией работы коллектива, функциями своей «должности» на личном примере;
- воспитательная: в процессе деловой игры формируется сознание принадлежности ее участников к коллективу, что формирует критичность, сдержанность, уважение к мнению других, внимательность к товарищам по игре;
- развивающая: в процессе деловой игры развиваются логическое мышление, способность к поиску ответов на поставленные вопросы, речь, умение общаться в процессе дискуссии.

Подведение итогов деловой игры должно сопровождаться наряду с ранжированием участников тщательным анализом факторов успеха лидеров и причин отставания аутсайдеров игры.

Деловая игра дает возможность наглядно и просто представить моделирующий процесс. Полученные в результате проведения деловой игры умения и навыки имеют более высокую степень усвояемости по сравнению с другими традиционными методами обучения.

2.10. Метод анализа ситуаций

Метод анализа конкретной ситуации (ситуационный анализ, анализ конкретных ситуаций, case-study) – это педагогическая технология, основанная на моделировании ситуации или использования реальной ситуации в целях анализа данного случая, выявления проблем, поиска альтернативных решений и принятия оптимального решения проблем.

Ситуационный анализ (разбор конкретных ситуаций, case-study), 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.

Анализ конкретных ситуаций (case-study) - эффективный метод активизации учебно-познавательной деятельности обучаемых.

Ситуация – это соответствующие реальности совокупность взаимосвязанных факторов и явлений, размышлений и надежд персонажей, характеризующая определенный период или событие и требующая разрешения путем анализа и принятия решения.

Учебный процесс должен организовываться таким образом, чтобы практически все обучающиеся оказывались вовлеченными в процесс познания. Они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Совместная деятельность обучающихся в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Причем, происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет не только получать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность, переводит ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества.

Цель обучаемых - проанализировать данные ситуации, найденные решения, использовав при этом приобретенные теоретические знания.

1. Подготовка занятия.

Прежде всего, необходимо:

- внимательно ознакомиться с ситуацией, попытаться войти в положение группы и каждого из участников;
- определить значение фактора времени при решении ситуации;

- определить очередность действий или последовательность оказания помощи;
- определить приемы, которые необходимо осуществить;
- решить, какие инструменты требуются для решения конкретной задачи, их оптимальное или минимальное количество, и что можно сделать при отсутствии их;
- из нескольких возможных вариантов решений выбрать и обосновать оптимальный вариант;
- рассмотреть, как и с помощью чего участник, оказавшийся в критической ситуации, может выйти из неё без помощи товарищей.

Чтобы подготовить кейс нужно:

1. Определить цель создания кейса, например, обучение эффективным коммуникациям внутри предприятия. Для этого можно разработать кейс по конкретному хорошо известному предприятию, описав его коммуникации, используемые менеджерами для организации работы с персоналом внутри фирмы. Разработать вопросы и задания, которые позволят студентам освоить различные виды коммуникаций (совещания разного уровня, ежегодный отчет, внутрифирменная газета, объявления, брифинги и пр.).

2. Идентифицировать соответствующую цели конкретную реальную ситуацию или фирму (сектор экономики).

3. Провести предварительную работу по поиску источников информации для кейса. Можно использовать поиск по ключевым словам в Internet, анализ каталогов печатных изданий, журнальных статей, газетных публикаций, статистических сводок.

4. Собрать информацию и данные для кейса, используя различные источники, включая контакты с фирмой.

5. Подготовить первичный вариант представления материала в кейсе. Этот этап включает макетирование, компоновку материала, определение формы презентации (видео, печатная и т.д.)

6. Получить разрешение на публикацию кейса, в том случае если информация содержит данные по конкретной фирме.

7. Обсудить кейс, привлекая как можно более широкую аудиторию и получить экспертную оценку коллег перед его апробацией. Как результат такой оценки может быть внесение необходимых изменений и улучшение кейса.

8. Подготовить методические рекомендации по использованию кейса. Разработать задания для студентов и возможные вопросы для ведения дискуссии и презентации кейса, описать предполагаемые действия учащихся и преподавателя в момент обсуждения кейса.

Отличительной особенностью метода case-study является создание проблемной ситуации на основе фактов из реальной жизни.

2. Вступление.

Для того чтобы учебный процесс на основе case-study был эффективным, важны два момента: хороший кейс и определенная методика его использования в учебном процессе кейс – не просто правдивое описание событий, а единый информационный комплекс, позволяющий понять ситуацию. Кроме того, он должен включать набор вопросов, подталкивающих к решению поставленной проблемы.

Кейс должен удовлетворять следующим требованиям:

- соответствовать четко поставленной цели создания
- иметь соответствующий уровень трудности
- иллюстрировать несколько аспектов дисциплины
- быть актуальным на сегодняшний день
- иллюстрировать типичные ситуации в бизнесе
- развивать аналитическое мышление
- провоцировать дискуссию
- иметь несколько решений
- использовать междисциплинарные связи

Существуют 3 возможные стратегии поведения преподавателя *в ходе работы с кейсом*:

1. Преподаватель будет давать ключи к разгадке в форме дополнительных вопросов или (дополнительной) информации;

2. В определенных условиях преподаватель будет сам давать ответ;

3. Преподаватель может ничего не делать, (оставаться молчаливым) пока кто-то работает над проблемой. *При разборе учебной ситуации преподаватель может занимать "активную" или "пассивную" роль.* Иногда он "дирижирует" разбором, а иногда ограничивается подведением итогов дискуссии. Увидев интересную линию доказательств, он может ее поддержать или даже настоять на том, чтобы она стала приоритетной, выведя из поля обсуждения другие.

3. Основная часть.

На практических занятиях организуется индивидуальная, парная и групповая работа, применяются исследовательские проекты, ролевые игры, идет работа с документами и различными источниками информации, используются элементы творческой работы.

Технология работы с кейсом в учебном процессе включает в себя следующие этапы:

1) индивидуальная самостоятельная работа обучаемых с материалами кейса (идентификация проблемы, формулирование ключевых альтернатив, предложение решения или рекомендуемого действия);

2) работа в малых группах по согласованию видения ключевой проблемы и ее решений;

3) презентация и экспертиза результатов малых групп на общей дискуссии (в рамках учебной группы).

4. Выводы (рефлексия).

При использовании интерактивных методов обучающийся становится полноправным участником процесса восприятия, его опыт служит основным источником учебного познания. Преподаватель не даёт готовых знаний, но побуждает обучаемых к самостоятельному поиску. По сравнению с традиционными формами ведения занятий, в интерактивном обучении меняется взаимодействие преподавателя и обучающегося: активность педагога уступает место активности обучающихся, а задачей педагога становится создание условий для их инициативы. Педагог выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации. Интерактивное обучение обеспечивает взаимопонимание, взаимодействие, взаимообогащение. Интерактивные методики ни в коем случае не заменяют лекционный материал, но способствуют его лучшему усвоению и, что особенно важно, формируют мнения, отношения, навыки поведения.

Заключение

Качественная реализация инновационных методик обучения, применяемых при реализации программ учебных дисциплин и профессиональных модулей с учетом НОТ «Профессионалитет» требует высокого профессионализма кадров. Современный преподаватель в организации СПО достигает высокого уровня профессиональной компетентности при условии наличия целого ряда умений и навыков помимо знаний психолого-педагогических основ профессиональной деятельности, в том числе методических особенностей преподавания и современных подходов к обучению, изменяющих роль преподавателя в учебном процессе. Если раньше он был носителем знаний, то сейчас превращается в коуча («коуч» — это от английского coach, то есть «тренер»). Это вид профессиональной консультации, нацеленный на помощь студенту в раскрытии его потенциала или в достижении определённой цели), использующего имитационные методы обучения, организатора деятельности студента, выступающего активным субъектом процесса обучения

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Новая образовательная технология «Профессионалитет»: сборник методических материалов / Центр содержания и оценки качества среднего профессионального образования; Центр оценки качества среднего профессионального образования ФГБОУ ДПО «Институт развития профессионального образования. – Москва: ФГБОУ ДПО ИРПО, 2023. - 312 с.
2. Тараненко Н.Л. Внедрение ИКТ в учебный процесс колледжа / Н.Л. Тараненко [Электронный ресурс] // Внедрение ИКТ в учебный процесс колледжа: тез. докл. междунар. науч.-конф.
3. Вильман, Ю.А. Технология – это искусство, мастерство, умение Передовые технологии – в учебный процесс обучения студ. / Ю.А. Вильман. - М.: АСВ, 2008. - 72 с.
4. Ветошкина Т., Шнайдер Н. Активные и интерактивные методы обучения / Т. Ветошкина, Н. Шнайдер. – М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2015. – 164 с
5. Гайдамак Е.С. Реализация компетентностного подхода в процессе обучения студентов информатике и информационным технологиям на основе применения кейс-метода [Электронный ресурс] URL: <http://ito.edu.ru/2003/II/3/II-3-2577.html> (дата обращения: 27.05.2020).
6. Генике Е.А. Активные методы обучения. Новый подход / Е.А. Генике. – М.: Национальный книжный центр, 2015. – 832 с.
7. Ахметова С.Г. Новые образовательные технологии в организации неформального обучения персонала компаний / С.Г. Ахметова. // Креативная экономика. – 2012. – № 7. – С. 98-104.