



Цикл обучения по Колбу

Типы обучающихся



**ЦИКЛ КОЛБА — ОДНА ИЗ МОДЕЛЕЙ
ОБУЧЕНИЯ, ОСНОВАННАЯ НА ПОЭТАПНОМ
ФОРМИРОВАНИИ УМСТВЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ**



```
graph TD; A[Непосредственный опыт (1)] --> B[Наблюдение и рефлексия (2)]; B --> C[Формирование абстрактных концепций и моделей (3)]; C --> D[Активное экспериментирование (4)]; D --> A;
```

Непосредственный
опыт (1)

Активное
эксперимен-
тирование (4)

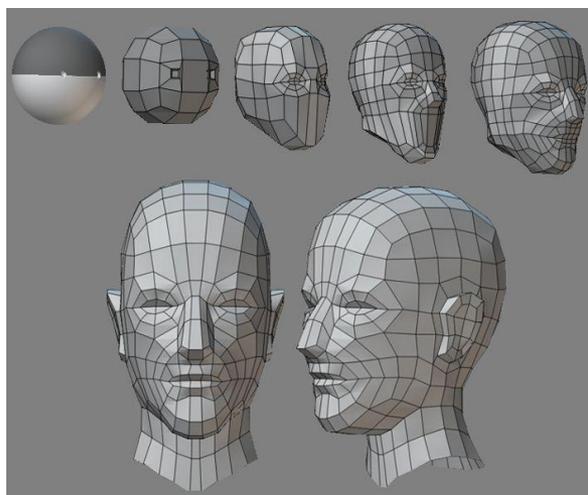
Наблюдение
и рефлексия (2)

Формирование
абстрактных концепций
и моделей (3)

ЦИКЛ КОЛБА

Название этапа	Сущность	Результат
<i>Полученный опыт</i>	Человек пробует сделать что-либо из того, чему учится, на практике, причем так, как умеет сейчас, вне зависимости от того, являются ли его навыки достаточными	Понимание необходимости дальнейшего обучения (не получилось или получилось не слишком хорошо) либо вывод о том, что и так все хорошо Очевидно, что в последнем случае дальнейшие шаги не нужны
<i>Рефлексия</i>	Анализ плюсов и минусов приобретенного опыта, выводы о том, что было сделано удачно, а что можно было бы сделать лучше или по-другому	Подготовленность к необходимости изменений и обучению, в ряде случаев – полное или частичное знание того, как действовать правильно
<i>Теория</i>	Получение теоретических знаний о том, как действовать правильно в связке с приобретенным опытом и его анализом	Получены правильные алгоритмы действий на будущее
<i>Закрепление на практике</i>	Отработка теории, перевод знаний в умения и навыки, корректировка со стороны руководителя	Полностью или частично отработаны и закреплены необходимые навыки

- Конкретный опыт
- Рефлексивное наблюдение
- Абстрактное моделирование
- Активное экспериментирование

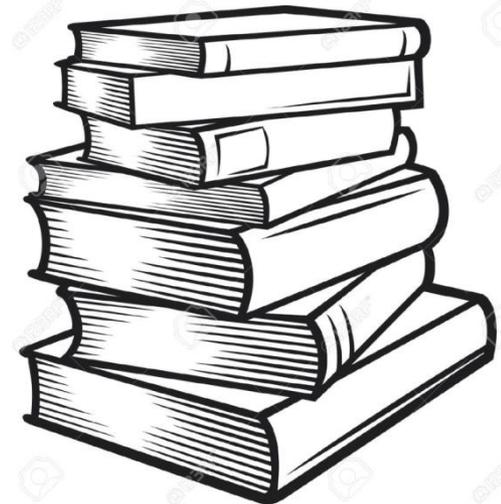
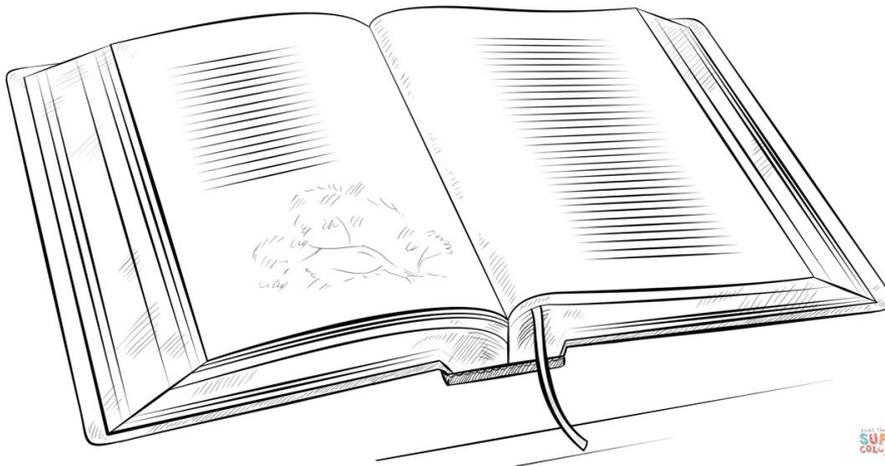


- **Активисты** – самостоятельные пробы и ошибки: активно делать новое и новое
- **Мыслители** – придумать своё перед выполнением: размеренный отстраненный анализ множества информации
- **Теоретики**– логически структурировать происходящее: создание последовательности целей и алгоритмов
- **Прагматики**– пробовать новые идеи для решения реальных задач: быстрая практическая польза



Если бы вы писали книгу о переменных и хотели передать будущим читателям максимум знаний, вам бы понадобилось?

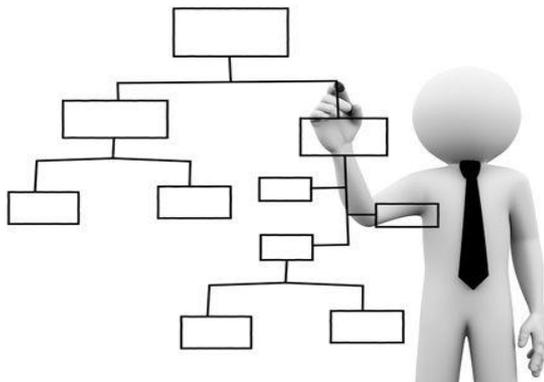
- провести эксперимент (активист)
- достаточное количество вопросов для размышления (мыслитель)
- тщательно исследовать различные модели (теоретик)
- иллюстрировать ваши мысли примерами и включить полезные инструменты, техники и приложения (прагматик)



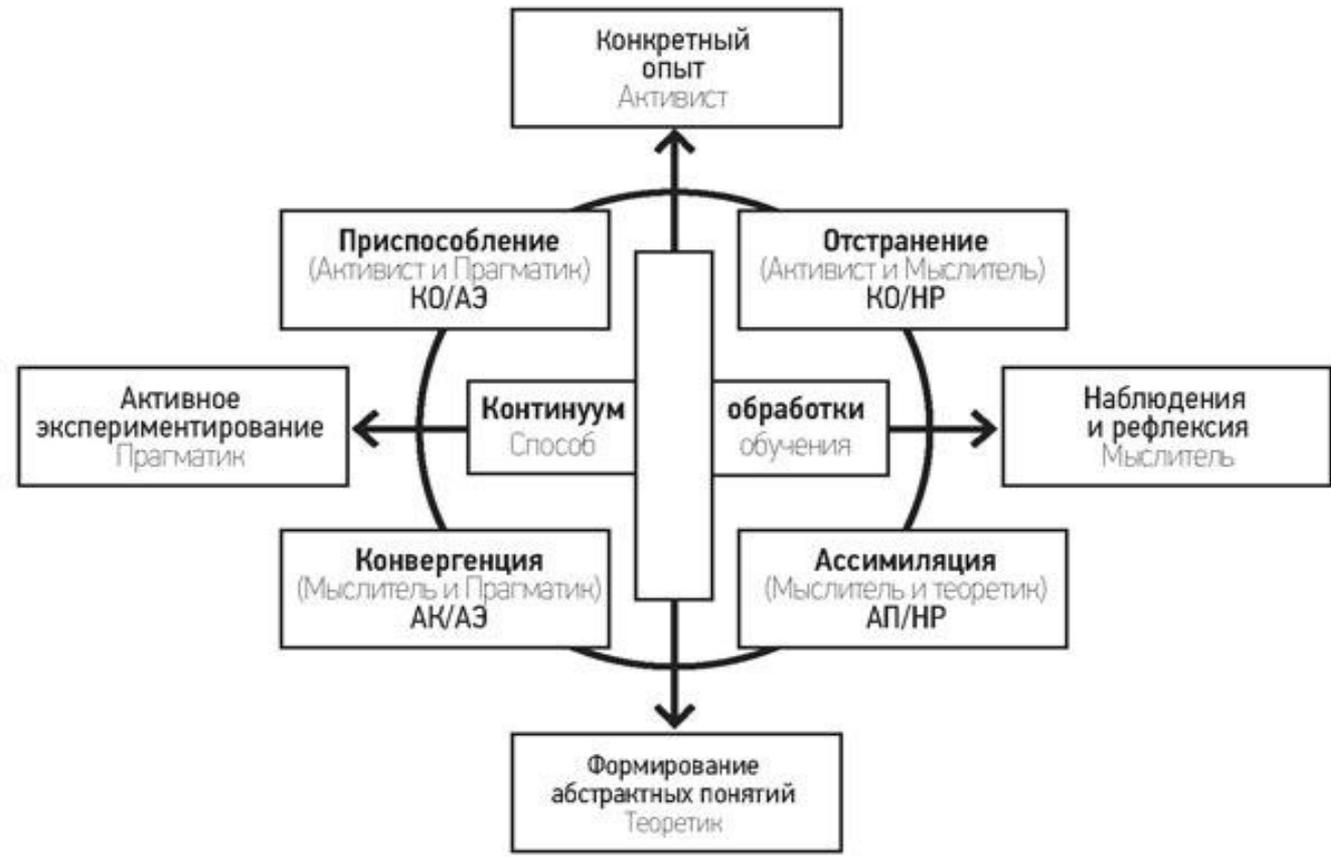
Структура интерактивного урока



1. **Мотивация и объявление новой темы** – 10 % времени от общей длительности урока
2. **Закрепление (повторение) пройденного** – 20 % времени от общей длительности урока
3. **Изучение нового материала** – 50 % времени от общей длительности урока
4. **Оценивание** – 10 % времени от общей длительности урока
5. **Подведение итогов урока (дебрифинг, рефлексия)** – 10 % времени от общей длительности урока



	Активное экспериментирование (АЭ)	Наблюдения и рефлексия (НР)
Конкретный опыт (КО)	Приспособление (КО/АЭ)	Отстранение (КО/НР)
Формирование абстрактных понятий (АП)	Конвергенция (АП/АЭ)	Ассимиляция (АП/НР)



Спираль развития компетентности

