

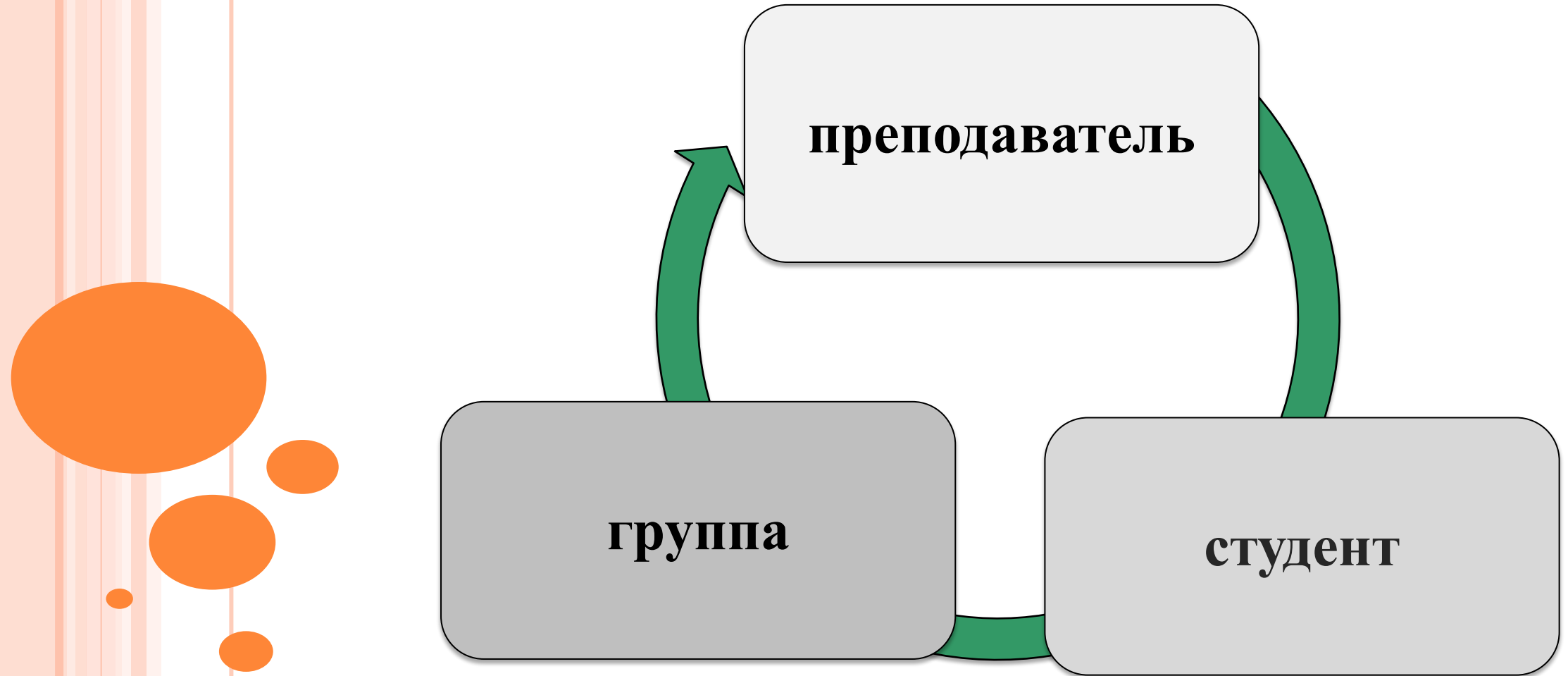
**ПРОБЛЕМЫ КАЧЕСТВА
ОБРАЗОВАНИЯ
В КОНТЕКСТНО-
КОМПЕТЕНТНОСТНОМ
ФОРМАТЕ**

Интерактивность (от англ. interaction – «взаимодействие») – понятие, которое раскрывает характер и степень взаимодействия между субъектом и объектом.

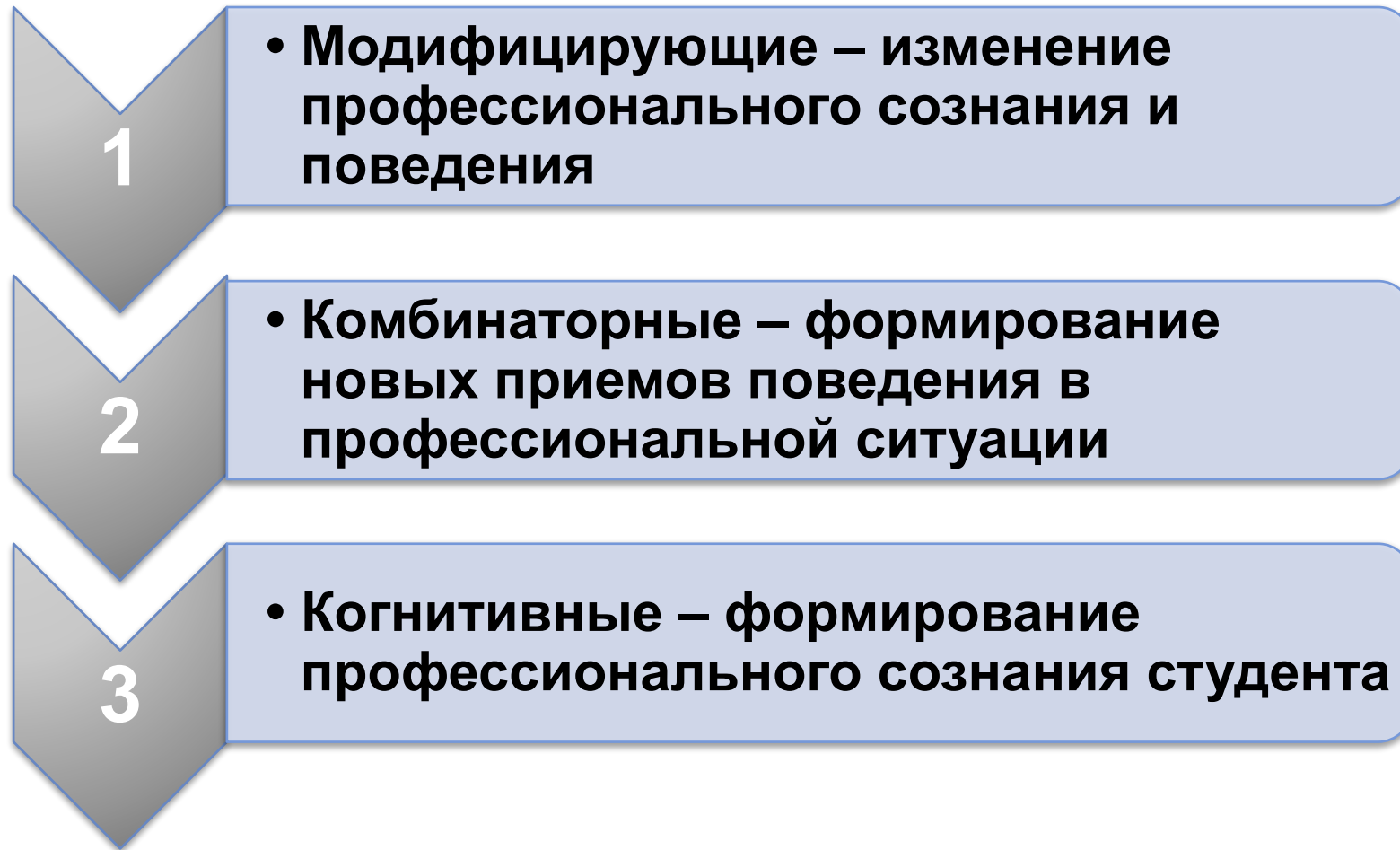
Схема 1



Интерактивное занятие – это форма проведения занятия в учебной группе, которая направлена на активизацию учебно-познавательной деятельности обучающихся с помощью специальных (интерактивных) методов.



ВИДЫ ИНТЕРАКТИВНЫХ ЗАНЯТИЙ



ХАРАКТЕРИСТИКА ВИДОВ

Когнитивные:

- дискуссия, дебаты, круглый стол, мозговой штурм (брейнсторминг), метод кейсов (case-stady), ситуационная задача, научно-практический семинар.
- лекции в интерактивном формате.

Комбинаторные: деловая (организационно-деятельностная) игра, коммуникативная игра, ролевая игра.

Модифицирующие: мастер-класс, бизнес-семинар, имитационное упражнение.



ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ ЗАНЯТИЙ

1. **Регламент:** каждый этап/часть занятия имеет строго определенный временной диапазон.
2. **Активность:** все обучающиеся в равной степени должны быть задействованы в ходе занятия.
3. **Равенство:** мнение каждого обучающегося принимается и рассматривается.
4. Каждый обучающийся имеет **право на собственное мнение** по рассматриваемой проблеме/ вопросу.
5. **Недопустима критика личности,** допускается критика идеи/мнения.

СОДЕРЖАНИЕ КОГНИТИВНОГО ИНТЕРАКТИВНОГО ЗАНЯТИЯ: ДИСКУССИЯ

**Коллективное
интенсивное
обсуждение
проблемы с
обязательным
участием каждого
обучающегося.**

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ:

- степень участия в дискуссии;
- содержание высказываний соответствует заданной теме;
- в высказываниях содержатся указания на конструктивное решение проблемы;
- грамотность и убедительность речи, соблюдение этики общения.

СОДЕРЖАНИЕ КОГНИТИВНОГО ИНТЕРАКТИВНОГО ЗАНЯТИЯ: ДЕБАТЫ

**Высказывание
противоположных
мнений по
обозначенной
проблеме двумя
группами
участников.**

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ:

- убедительная аргументация отстаиваемой позиции;
- конструктивность высказываемой позиции;
- все участники одной группы принимают участие в дебатах;
- грамотность и убедительность речи, соблюдение этики общения.

СОДЕРЖАНИЕ КОГНИТИВНОГО ИНТЕРАКТИВНОГО ЗАНЯТИЯ: КРУГЛЫЙ СТОЛ

**Рассмотрение
проблемы с
разных точек
зрения
(личное мнение,
ролевое участие).**

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ:

- степень активности в обсуждении;
- конкретное указание профессиональных знаний и технологий;
- использование профессиональной терминологии;
- грамотность и убедительность речи.

СОДЕРЖАНИЕ КОГНИТИВНОГО ИНТЕРАКТИВНОГО ЗАНЯТИЯ: МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Поиск ответа на сложную проблему посредством интенсивных высказываний всевозможных идей, предположений, случайных аналогий, ассоциаций.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ:

- соответствие высказываний теме;
- конструктивность высказываний;
- соблюдение правил мозгового штурма;
- степень активности в обсуждении.

СОДЕРЖАНИЕ КОГНИТИВНОГО ИНТЕРАКТИВНОГО ЗАНЯТИЯ: МЕТОД КЕЙСОВ

Поиск решения профессиональной ситуации, которая подробно описана и не имеет однозначного решения.

В содержание кейса входит:

- описание профессиональной ситуации;
- различная дополнительная информация для решения;
- вопросы, на которые нужно сформулировать аргументированный ответ.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ:

- решение полное и соответствует поставленной задаче;
- в решении использованы профессиональные знания и технологии;
- решение демонстрирует умение ориентироваться в условиях неоднозначности ответа.

СОДЕРЖАНИЕ КОГНИТИВНОГО ИНТЕРАКТИВНОГО ЗАНЯТИЯ: СИТУАЦИОННАЯ ЗАДАЧА

Поиск правильного решения типовой профессиональной ситуации.

Также предлагается перечень (обычно из 4-5) вариантов действия в данной ситуации.

Задача состоит в том, чтобы:

- 1) ответить, как поступить в этой ситуации;
- 2) оценить, какие из предложенных вариантов действия являются наиболее/наименее эффективны.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ:

- выбор наиболее эффективного способа действия с указанием его обоснования;
- выполнение всех заданий ситуационной задачи;
- указание (ссылка) на конкретные профессиональные технологии.

СОДЕРЖАНИЕ КОГНИТИВНОГО ИНТЕРАКТИВНОГО ЗАНЯТИЯ: НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКИЙ СЕМИНАР

- **Обсуждение каких-либо научных сведений, подробное рассмотрение которых формирует компетентность в данном вопросе.**
- **Выработка какого-либо решения/мнения по поводу различных проблем.**

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ:

- степень активности в обсуждении;
- демонстрация/ воспроизведение профессиональных знаний;
- использование профессиональной терминологии;
- грамотность и убедительность речи.

СОДЕРЖАНИЕ КОГНИТИВНОГО ИНТЕРАКТИВНОГО ЗАНЯТИЯ: ПРОБЛЕМНАЯ ЛЕКЦИЯ

Цель проблемной лекции – привлечение аудитории к решению проблемы (научной, практической) и самостоятельный поиск правильного решения.

В начале лекции ставятся проблемные вопросы и аудитория вовлекается в их анализ и разрешение. Разрешая проблему студенты самостоятельно должны прийти к тем выводам, которые являются для них «новым знанием». Ведущий выполняет роль модератора – направляет поиск к правильному решению проблемы.

Т.о., процесс познания приближается к исследовательской деятельности, и, следовательно, самостоятельно «добытые» знания усваиваются более прочно, потому что полученное решение – это самостоятельное открытие.

СОДЕРЖАНИЕ КОГНИТИВНОГО ИНТЕРАКТИВНОГО ЗАНЯТИЯ: ПРОБЛЕМНАЯ ЛЕКЦИЯ

Уровни проблемности лекции:

- лектор ставит проблему и сам ее решает, демонстрируя стиль научного мышления;
- лектор ставит проблему и разрешает ее в диалоге со слушателями;
- лектор ставит проблему, слушатели сами разрешают в диалогическом общении и межличностном взаимодействии;
- слушатели сами ставят и разрешают проблему при консультативной поддержке лектора.

Приемы по управлению процессом мышления:

- постановка проблемных вопросов;
- выдвижение гипотез, их подтверждение или опровержение;
- побуждение к совместному размышлению;
- обращение к аудитории за помощью;
- ведение мини-дискуссии;
- ответы на заранее подготовленные аудиторией вопросы по проблеме.

СОДЕРЖАНИЕ КОГНИТИВНОГО ИНТЕРАКТИВНОГО ЗАНЯТИЯ: ЛЕКЦИЯ-ДИСКУССИЯ

Алгоритм проведения:

1. Чтение лекции по заданной теме.
2. Запуск дискуссии для активизации познания студентов по заранее разработанным вопросам (проблематизация).
3. Обмен мнениями.
5. Упорядочение и совместная оценка полученной информации.
6. Подведение итогов дискуссии.
7. Продолжение лекции.

Цель лекции-дискуссии

– свободный обмен мнениями, идеями и взглядами по рассматриваемому вопросу.

СОДЕРЖАНИЕ КОГНИТИВНОГО ИНТЕРАКТИВНОГО ЗАНЯТИЯ: ЛЕКЦИЯ-ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЯ

Цель лекции-пресс-конференции – ответы на вопросы, возникающие в результате усвоения предшествующего материала.

Алгоритм проведения:

- лектор объявляет тему;
- отводит 5-10 минут на письменную формулировку вопросов по теме лекции;
- сортирует в течение 1–2 минут полученные вопросы по смыслу, отбраковывает вопросы не по теме;
- раскрывает тему лекции, в содержании которой содержатся ответы на все заданные студентами вопросы без их называния;
- проводит итоговую оценку вопросов как отражения знаний и интересов студентов.

СОДЕРЖАНИЕ КОМБИНАТОРНОГО ИНТЕРАКТИВНОГО ЗАНЯТИЯ: ДЕЛОВАЯ ИГРА

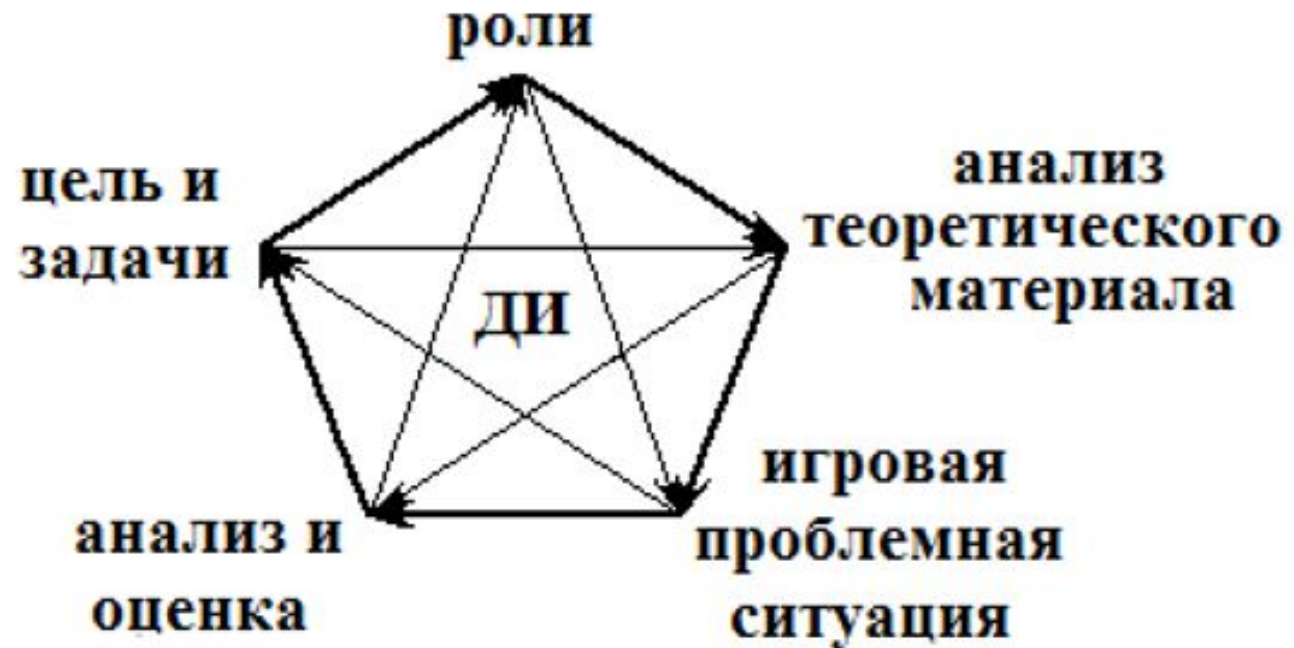
**Воссоздание
содержания
профессиональной
деятельности,
моделирование
системы деловых
коммуникаций и
опыта отношений.**

Цели деловой игры двуедины:

- 1) **игровые** - принести игровые очки себе или своей команде, победить (это сообщается группе и описывается в сценарии игры);
- 2) **педагогические** - формирование и развитие профессиональных компетенций (группе не сообщаются и известны только ведущему).

СОДЕРЖАНИЕ КОМБИНАТОРНОГО ИНТЕРАКТИВНОГО ЗАНЯТИЯ: ДЕЛОВАЯ ИГРА

Подготовка начинается с определения конечной цели, т.е. какие компетенции будут актуализироваться и насколько интенсивно (далее – остальные этапы на схеме).



СОДЕРЖАНИЕ КОМБИНАТОРНОГО ИНТЕРАКТИВНОГО ЗАНЯТИЯ: ДЕЛОВАЯ ИГРА

Критерий оценки группового результата игры - достижение результата, который был указан в сценарии игры (это объявляется группе как итог, а далее проводится анализ профессиональных знаний/действий, приобретенных в ходе игры.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ОТДЕЛЬНОГО ИГРОКА:

- использование профессиональных знаний и технологий;
- логичность и убедительность реализуемой в ходе игры роли;
- грамотность и убедительность речи;
- соблюдение этики общения.

СОДЕРЖАНИЕ КОМБИНАТОРНОГО ИНТЕРАКТИВНОГО ЗАНЯТИЯ: КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА

Интенсивное общение участников игры с целью обсуждения предложенной ведущим проблемы (комплекса проблем), исходя из заданной роли.

ПРОЦЕДУРА ИГРЫ – это обсуждение заранее заданных тем и/или ранее неизвестных в соответствии с определенной ролью. Игра проводится в три раунда, в которых каждый участник выполняет каждую из трех ролей.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ УЧАСТНИКА – количество баллов по итогам всех раундов.



СОДЕРЖАНИЕ КОМБИНАТОРНОГО ИНТЕРАКТИВНОГО ЗАНЯТИЯ: КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА

Инструкция для участников

Выберите себе роль на первый раунд игры из предлагаемых:

- 1) **«генератор идей»:** начинает обсуждение и выдвигает любые идеи по обсуждаемой теме;
- 2) **«критик»:** выступает вторым, ищет «плюсы» и «минусы» в идеях первого выступающего;
- 3) **«аналитик»:** выступает третьим, оценивает дискуссию и окончательно формулирует вывод по обсуждаемой теме (в карточку каждого участника выставляет свою оценку: 1 балл – если согласен с позицией участника; 0 баллов – если позиция участника недостаточно продумана).

Примечание:

- Нужно записывать свои «идеи» и «критику» для дальнейшего группового анализа проблемы.
- По окончании игры будет произведена запись всех «идей» и выбор лучшего решения проблемы путем группового голосования, а также запись всей «критики» и выбор группой наиболее существенных критических аргументов.

СОДЕРЖАНИЕ КОМБИНАТОРНОГО ИНТЕРАКТИВНОГО ЗАНЯТИЯ: РОЛЕВАЯ ИГРА

Взаимодействие участников игры по заданным (хорошо известным/узнаваемым) правилам с целью нахождения решения проблемы.

Наиболее известные правила («оболочки» игры):

- 1) Что? Где? Когда?
- 2) Судебное заседание.
- 3) Театральные этюды.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ГРУППЫ:

- решение заданной проблемы;
- соблюдение сценарного плана игры.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ОТДЕЛЬНОГО УЧАСТНИКА:

- использование профессиональных знаний и опыта;
- логичность и убедительность реализуемой в ходе игры роли;
- грамотность и убедительность речи;
- соблюдение этики общения.

СОДЕРЖАНИЕ МОДИФИЦИРУЮЩЕГО ИНТЕРАКТИВНОГО ЗАНЯТИЯ: МАСТЕР - КЛАСС

Мастер-класс (от английского masterclass: master - лучший в какой - либо области + class - занятие, урок) – показ практического применения профессиональных технологий.

Алгоритм проведения:

- 1. Показ профессионального действия.**
- 2. Повторение участниками.**
- 3. Рефлексия полученного опыта.**
3* возможно усовершенствование профессиональной технологии по итогам рефлексии.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ:

- понимание содержания профессиональной технологии;
- активность как участника (количество задаваемых вопросов);
- способность продемонстрировать элемент профессиональной технологии.

СОДЕРЖАНИЕ МОДИФИЦИРУЮЩЕГО ИНТЕРАКТИВНОГО ЗАНЯТИЯ: БИЗНЕС - СЕМИНАР

Форма ознакомления с профессиональным опытом ведущего, предполагающая обсуждение и поиск решений.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ:

- степень активности в обсуждении;
- использование профессиональной терминологии;
- грамотность и убедительность речи, соблюдение этики общения.



СОДЕРЖАНИЕ МОДИФИЦИРУЮЩЕГО ИНТЕРАКТИВНОГО ЗАНЯТИЯ: ИМИТАЦИОННОЕ УПРАЖНЕНИЕ

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ:

- использование для решения задачи профессиональных техник;
- конструктивность предлагаемого решения;
- аргументированность предлагаемого решения;
- грамотность и убедительность речи.

Имитирование рабочей ситуации и её решение с помощью профессиональных техник.

Интерактивное занятие – это активизация познания с помощью специальных (интерактивных) методов.

