

# ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ

## Интерактивные технологии

«интерактив» - от английского слова *interact* (*inter* - взаимный, *act* - действовать).

Луковников Н.Н., канд. психол. наук,  
проф. кафедры гуманитарных наук  
ТГСХА

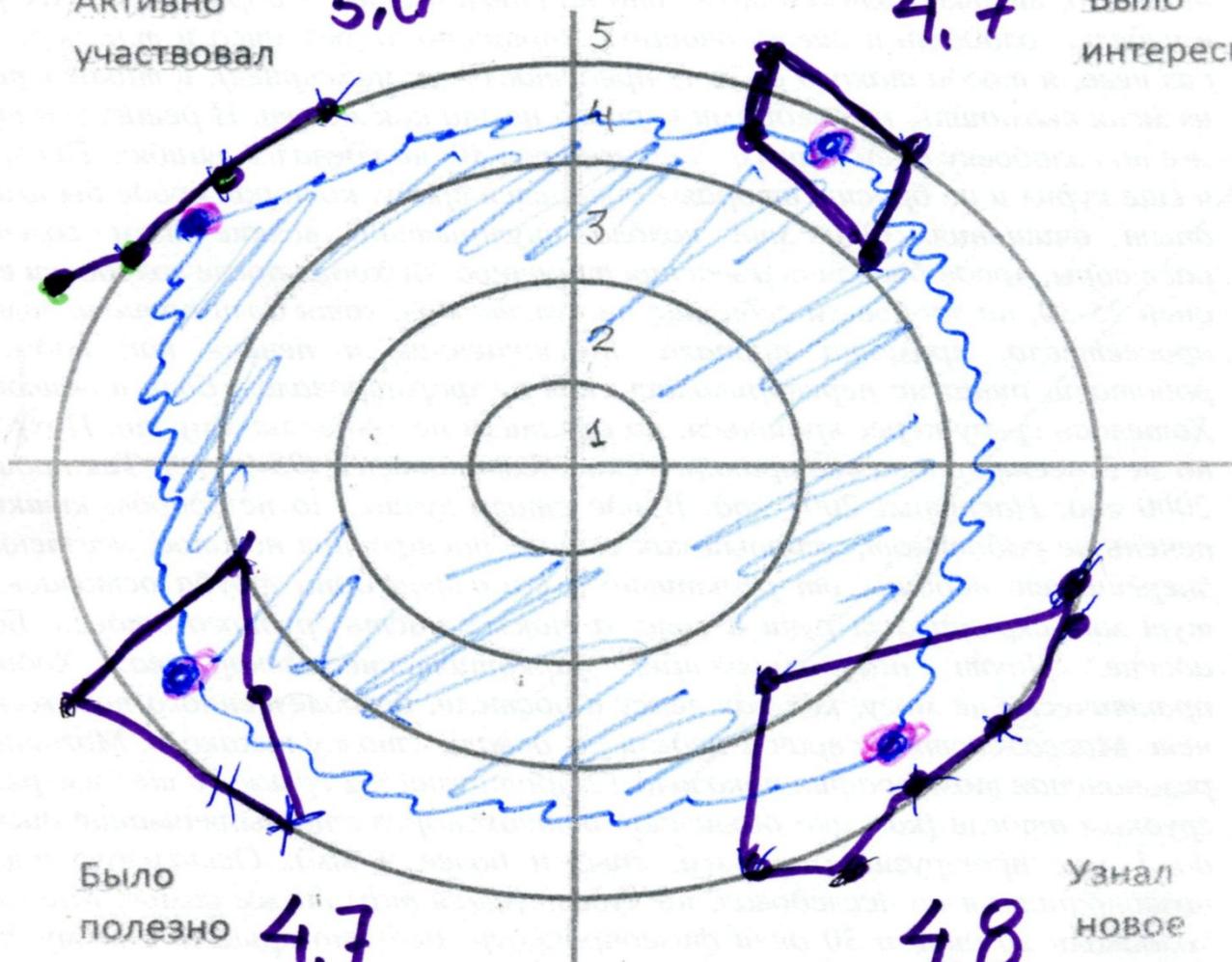


Активно  
участвовал

5,0

Было  
интересно

4,7



Было  
полезно

4,7

Узнал  
новое

4,8

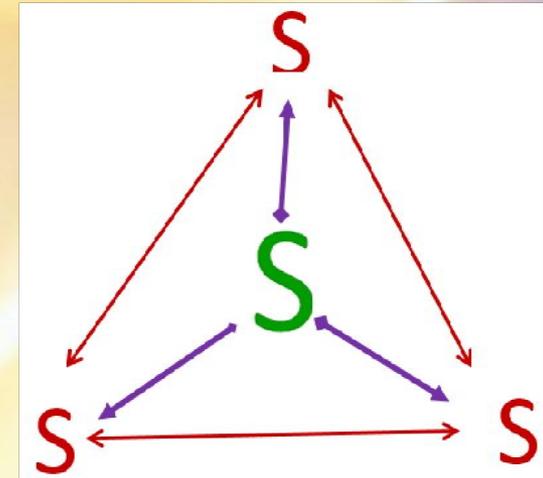
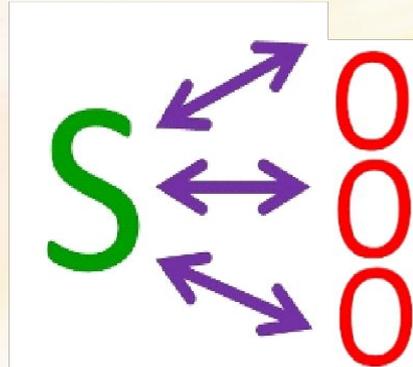
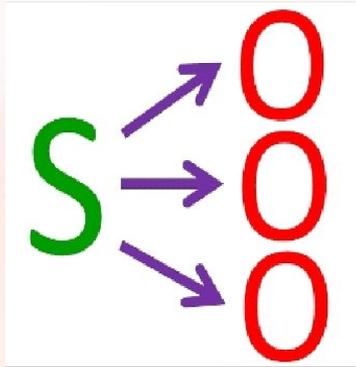


# ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Пассивное обучение

Активное обучение

Интерактивное обучение



S – субъект (активный участник)

O – объект

R - рефлексия

Интерактивность в обучении - организация взаимодействия и взаимообучения, использующих механизмы влияния группы на освоение знаний и опыта. Это вовлекает в **процесс активного коллективного познания**, и с неизбежностью включает и





# ВИДЫ ВЗАИМОВЛИЯНИЯ ЛЮДЕЙ

- **Заражение** – влияние, основанное на ярких переживаниях одинаковых эмоций
- **Подражание** – копирование действий
- **Внушение** – воздействие при котором происходит некритическое восприятие идей, установок
- **Убеждение** – направленное воздействие на человека посредством аргументов
- **Манипуляции** – влияние на восприятие или поведение других людей при помощи скрытой или даже\_обманной тактики.



# ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ГРУППЕ



Координация усилий участников, способствующая достижению целей совместно:



Соревнование — соперничество за достижение превосходства, лучшего результата

Поведение, при котором человек готов поступиться своими интересами и уступить другому, чтобы избежать противостояния

Противоборство, связанное с разрешением противоречий и сопровождаемое преимущественно отрицательными эмоциями.

# ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ РЕАЛИЗУЮТ ЦЕЛИ:

- повышение уровня активности;
  - стимулирование мотивации к учебе;
  - развитие мышления;
  - формирование навыков коммуникации , взаимодействия;
  - стимулирование рефлексии, саморазвития.
- Наиболее важны формирование рефлексии и коммуникации, то есть внутриличностной и межличностной активности.



*Рефлексия* (от лат. reflexio — обращение назад) - мысль, направленная на мысль (или направленная на себя).

Скажи мне – и я забуду;  
Покажи мне – и я запомню;  
Дай сделать – и я пойму.

*Китайская*

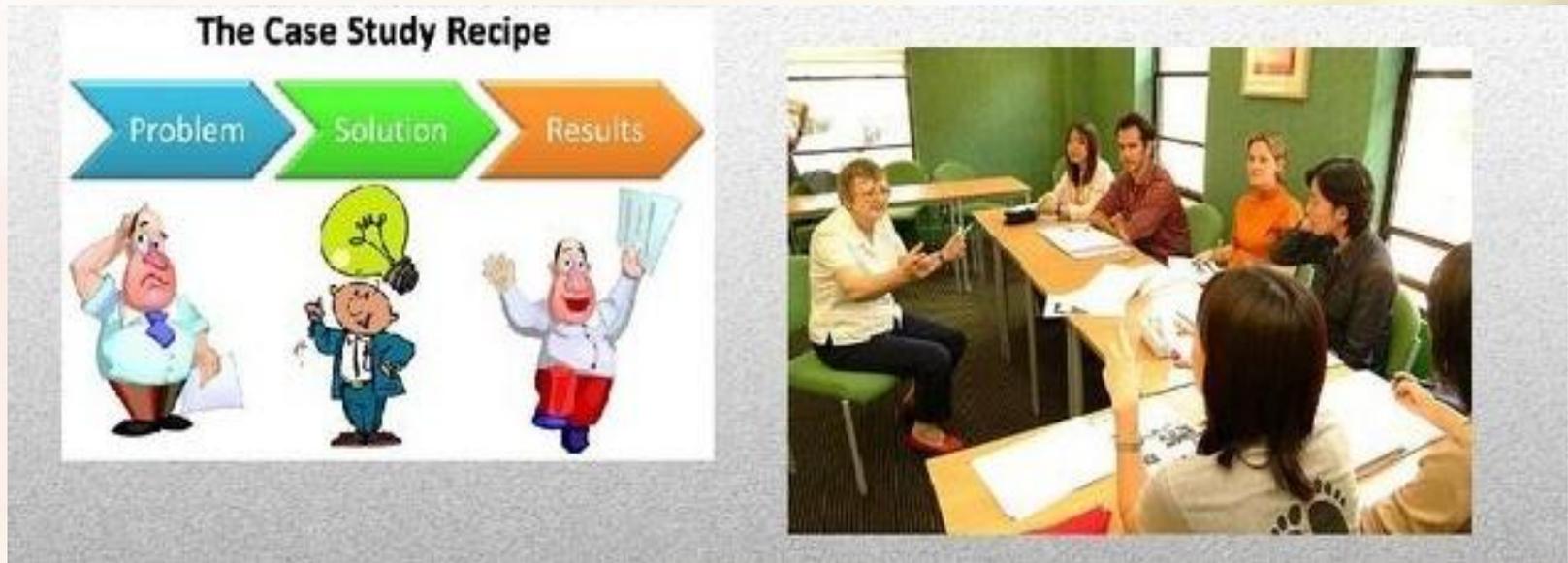
## ОСНОВНЫЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ *притча*

- Кейсы (анализ ситуаций)
- Круглый стол (дискуссия)
  - Тренинги
  - Игровые упражнения
    - Ролевые игры
    - Деловые игры

*(как их разновидность – метод проектов)*



# КЕЙС - ТЕХНОЛОГИЯ



## Обучение путем решения конкретных задач- ситуаций (кейсов)

С помощью технологии кейсов студент учится:

- видеть проблемы, анализировать профессиональные ситуации
- выбирать оптимальный вариант решения
- составлять план его осуществления
- развивать мотивацию
- развивать коммуникационные навыки и умения.



# КРУГЛЫЙ СТОЛ



**Сочетание тематической дискуссии с групповой консультацией, позволяющее закрепить полученные ранее знания, восполнить недостающую информацию, сформировать умения решать проблемы, укрепить позиции, научить культуре ведения дискуссии.**



## ЧТО ТАКОЕ ТРЕНИНГ ?

- Понятие «тренинг» означает **действия**: тренировать, обучать, формировать, развивать.
- Это занятия с упражнениями, в результате которых приобретаются новые знания и опыт, формируются деловые и личностные качества.



# Как оценить активность по внешним показателям

## Концентрация внимания:

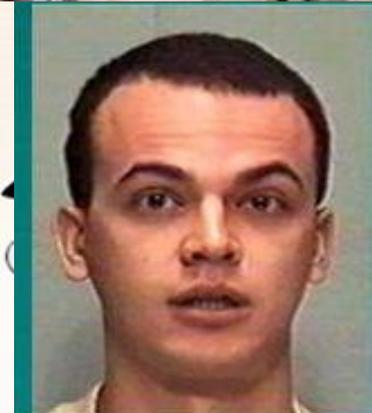
- вертикальные складки на лбу,
- суженный, но твердый взгляд вдаль,
- слегка приоткрытый рот;

## Вовлеченность, интерес, удовольствие:

- голова и туловище наклонены вперед;
- прямой открытый взгляд,
- обращенное к преподавателю лицо,
- лицо слегка краснеет,
- плечи, уголки губ приподнимаются вверх,
- активная посадка на краешке стула.

## Удивление, внезапное понимание:

- горизонтальные складки на лбу,
- широко раскрытые, «вытаращенные» глаза,
- обозначенный кивок головой;



# Показатели пассивности и негативизма



## Снижение интереса:

- ❖ откидывание назад;
- ❖ рука подпирает подбородок
- ❖ рассредоточенный взгляд;



## Сомнение, недоверие:

- ❖ наклоны головы с боку на бок,
- ❖ взгляд сбоку,
- ❖ скрещивание рук на груди
- ❖ искривление губ.

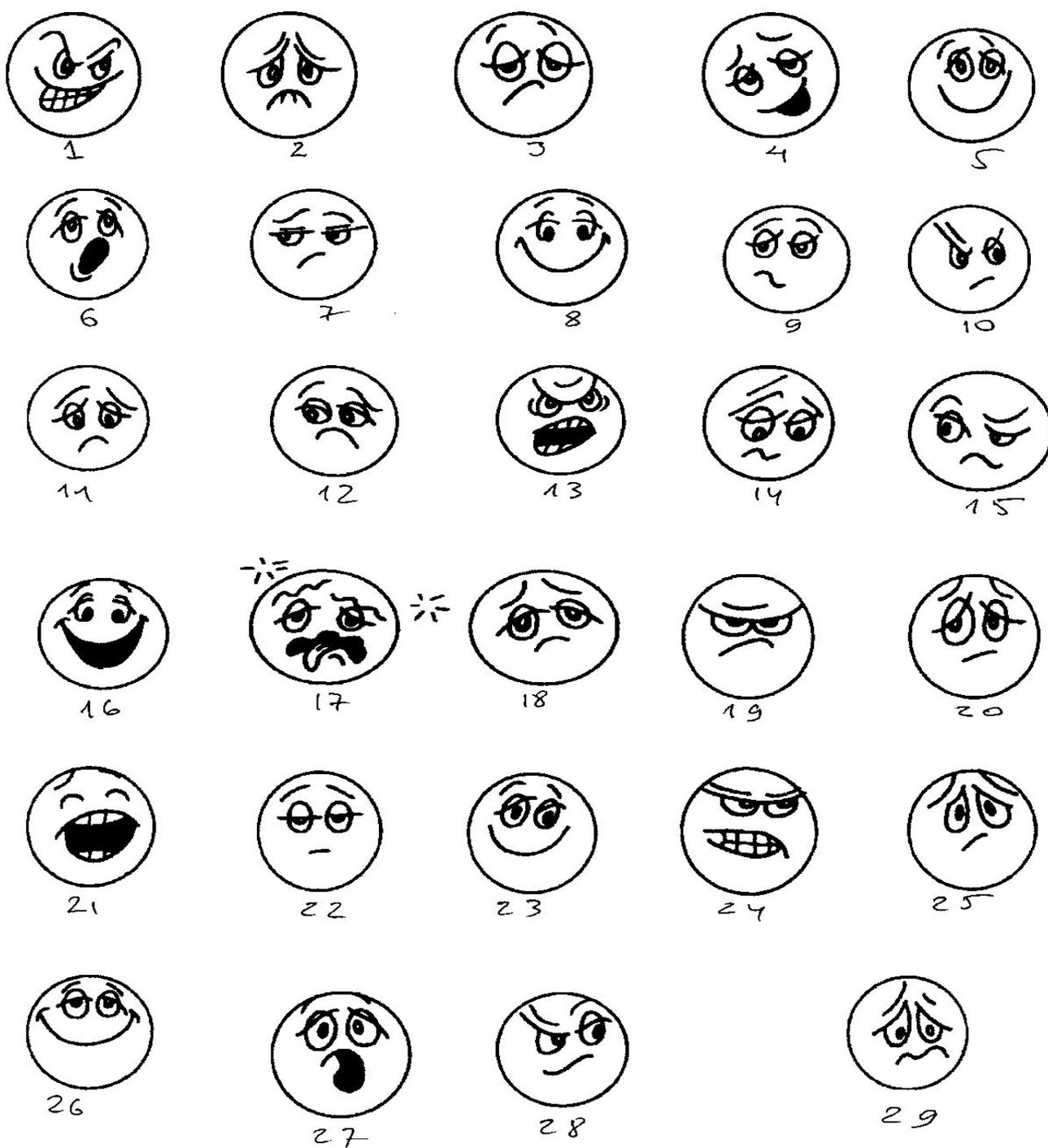
## Недовольство, отрицание:

- ❖ вытягивание рук ладонями вперед,
- ❖ лицо отворачивается в сторону,
- ❖ прищуренные глаза,
- ❖ напрягаются челюстные мышцы,
- ❖ страдальческая или язвительная маска

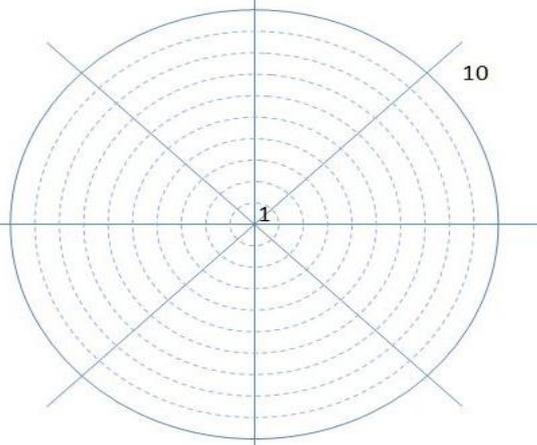


# А ТЕПЕРЬ ТЕСТ – «НА ЗАЧЕТ»

Определить  
состояние  
по рисунку  
лица



# МЕТОДИКА ОЦЕНКИ РЕФЛЕКСИИ «КОЛЕСО ЖИЗНИ»



# РОЛЕВЫЕ УЧЕБНЫЕ ИГРЫ

проигрывают социальные позиции, профессиональные роли для формирования профессиональных интересов, навыков и ценностных ориентаций.

## Глобальные

«Если бы директором (министром) был я...».

«Историческая реконструкция».

## Локальные

«Хочу стать агрономом».

«Рекламируем шоколад».

«Финансисты и конструкторы».

*И множество других...*



**ДЕЛОВАЯ ИГРА** — это обычно имитация реальной профессиональной ситуации.

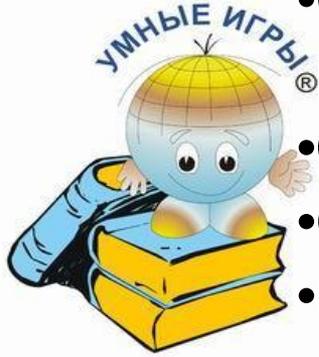
- интегрирует знания и навыки в т. ч. коммуникативные, формирует новые;
- развивает профессиональное мышление;
- развивает личностные качества;
- способствует сплочению группы.

**Сферы применения – очень разнообразны**

Деловые игры в подготовке инженеров

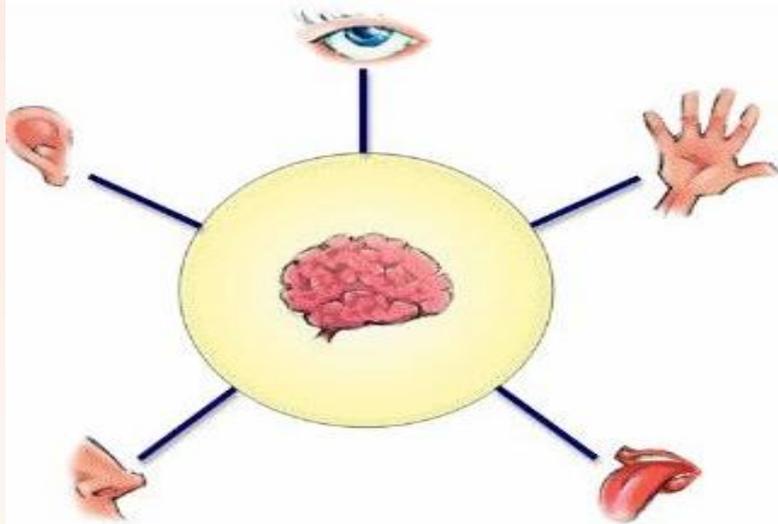
- Ярмарка изобретений
- Конструирование машин, приборов
- Совершенствование конструкций и опробование новой техники
- Определение технического уровня изделия
- Совершенствование технологии
- Производственное совещание по технике безопасности

(ПАИФИЛОВА А.П. ИГРОТЕХНИЧЕСКИЙ МЕНЕДЖМЕНТ. – СПб, 2009)



# ЗА СЧЕТ ЧЕГО ДОСТИГАЕТСЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ?

Запоминается, если...



мы читаем (10%);  
мы слышим (20%);  
мы видим (30%);  
мы видим и слышим (70%);  
мы делаем сами (90%),  
т.е. мы обучаемся тем  
лучше, чем больше  
чувств мы используем  
при обучении.

- меняются рабочие места, пересаживаются;
- делают презентацию, выступают перед аудиторией;
- индивидуально и в группе решают профессиональные задачи;
- говорят, пишут, слушают, создают, рисуют, лепят, выполняют различные физические действия.



# ДЕЛОВАЯ ИГРА «СЛУШАНИЯ»

Разрабатываются в составе команд и коллективно обсуждаются проекты по злободневной проблеме

## СТРУКТУРА И ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРЫ

- Определение деловой проблемы
- Сценарий
- Распределение ролей и установление правил
- Коллективный поиск (обсуждение) решения проблемы
- Оценка полученных результатов
- Поощрение (деловое и игровое).



- *Предпочтительно проведение в конце курса и междисциплинарно*
- *Возможно – по окончании разделов.*
- *В иных случаях – тренировочные игровые упражнения*

# Используемый набор аргументов

## ВИДЫ АРГУМЕНТОВ

### СИЛЬНЫЕ

- точные данные
- документы
- заключения экспертов
- статистика

### СЛАБЫЕ

- анalogии
- умозаклучения
- предположения
- ссылки на малоизвестных лиц

### “УЛОВКИ”

- шутка
- догадка
- увеливание
- ссылка на несуществующие документы