

**Теории обучения –
технологии обучения –
интерактивные
методы обучения**

Мамаева Ирина Алексеевна

Цель лекции: формирование следующих компетенций преподавателя

- оперировать основными понятиями в области современных технологий обучения;*
- описывать интерактивные методы обучения;*
- осуществлять выбор интерактивных методов обучения для включения их в процесс обучения.*

План обсуждения

1. Основания современных технологий обучения

1.1. Две основные теории обучения

1.2. Почему деятельностный подход?

2. Современные технологии обучения

2.1. Методика или технология обучения?

2.2. Принципы реализации интерактивных технологий обучения

2.3. Классификации современных технологий обучения

2.4. Обзор современных технологий обучения

1. Основания современных технологий обучения

1.1. Две основные теории обучения

1.2. Почему деятельностный подход?

1. Основания современных технологий обучения

1.1. Две основные теории обучения

– названия и основоположники:

АССОЦИАТИВНАЯ

(Дж.Локк,
Я.А.Коменский,
Д.Н.Богоявленский,
Н.А.Менчинская,
Л.В.Занков и др.)

ДЕЯТЕЛЬНОСТНАЯ

(теория обучения,
опирающаяся на
деятельностный
подход,
В.В.Давыдов,
Д.Б.Эльконин и др.)

1. Основания современных технологий обучения

1.1. Две основные теории обучения

– принципы:

АССОЦИАТИВНАЯ -
механизмом любого
акта учения является
ассоциация, в основе
всякого обучения –
наглядность
(опирается на
чувственное познание)

ДЕЯТЕЛЬНОСТНАЯ -
деятельность как основа,
средство и решающее
условие развития
личности (реализуется
через осмысление
процесса усвоения знаний,
рефлексии обучения и
успешности обучения)

1. Основания современных технологий обучения

1.1. Две основные теории обучения

– психологическое основание:

АССОЦИАТИВНАЯ –
создание условий для
развития психических
функций в процессе
обучения, учет «зоны
ближайшего развития»

(Л.С.Выготский),

овладение мыслительными
операциями по усвоению
знаний

ДЕЯТЕЛЬНОСТНАЯ –
психика есть субъективный
образ объективной
реальности, в деятельности
происходит переход
объекта в его субъективный
образ и переход
деятельности в
объективный результат,
продукт (А.Н.Леонтьев)

1. Основания современных технологий обучения

1.1. Две основные теории обучения

– проблемы:

АССОЦИАТИВНАЯ – не формируется опыт творческой деятельности, умение самостоятельно добывать знания, готовность самостоятельно включаться в сферу деятельности

ДЕЯТЕЛЬНОСТНАЯ – узкая трактовка знаний как элемента деятельности, абсолютизация дедуктивно-синтетического пути познания

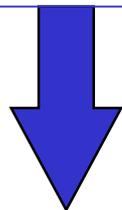
1. Основания современных технологий обучения

1.1. Две основные современные теории обучения – пути совершенствования:

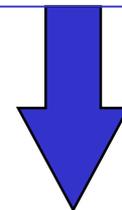
АССОЦИАТИВНАЯ –
поиск условий развития
познавательной
самостоятельности,
активности и творческого
мышления обучающихся

ДЕЯТЕЛЬНОСТНАЯ –
поиск способов
своевременного перехода
от предметных действий к
их выполнению в
мыслительном «поле»

Современные теории обучения



АССОЦИАТИВНАЯ



ДЕЯТЕЛЬНОСТНАЯ

1. Основания современных технологий обучения

1.2. Почему деятельностный подход?

1. Основания современных технологий обучения

Эдгар Дейл (1900-1985)

- всемирно известный *Пионер* в области использования аудио-визуальных материалов в обучении;
- с 1929 по 1970 г. *преподавал* в Государственном университете штата Огайо (США);
- *изучал* проблемы усвоения вербального преподавания и тестирования «читаемости текстов»;
- *преподавал* обучаемым один и тот же учебный материал, но разными способами;
- после окончания курса *выявлял и анализировал* способность обучаемых воспроизводить полученную информацию.

Результаты его исследований

были оформлены в виде «Dale's cone of experience»

Конус ОПЫТА



Эдгара Дейла

люди запоминают

10 % прочитанного

20 % услышанного

30 % увиденного

50 % увиденного и
услышанного

70% сказанного или
написанного ими

90% сказанного или
написанного ими по
поводу их действия



спустя 2 недели люди способны

Определять, перечислять,
описывать, пояснять

Демонстрировать,
применять,
выполнять

Анализировать,
разрабатывать,
создавать,
оценивать

СТЕПЕНЬ ВОВЛЕЧЕНИЯ В
УЧЕБНЫЙ ПРОЦЕСС

низкая

высокая

Пирамида



ОБУЧЕНИЯ

СТЕПЕНЬ ОСВОЕНИЯ
МАТЕРИАЛА



Эдгар Дейл (1900-1985) – всемирно известный *Пионер* в области использования аудио-визуальных материалов в обучении

Профессор знает не больше тебя, но его невежество лучше организовано



Профессор: человек, случайно попавший в университет и не сумевший из него выйти

Выводы (от выводов Дейла – к проекту модернизации педагогического образования).

Для того чтобы эффективно изучить тему необходимо:

- Проводить учебные занятия (именно в роли преподавателя);
- Писать статьи (рефлексировать результаты своей профессиональной деятельности) ;
- Создавать программы (образовательные, учебные, обучающие);
- Обсуждать профессиональные проблемы с друзьями и/или заинтересованными лицами;
- Применить знания на практике.

И последнее: помните только, что данные, приведенные в Конусе обучения – это не догма. У каждого может быть свой подход к обучению (не технологии, а техники).

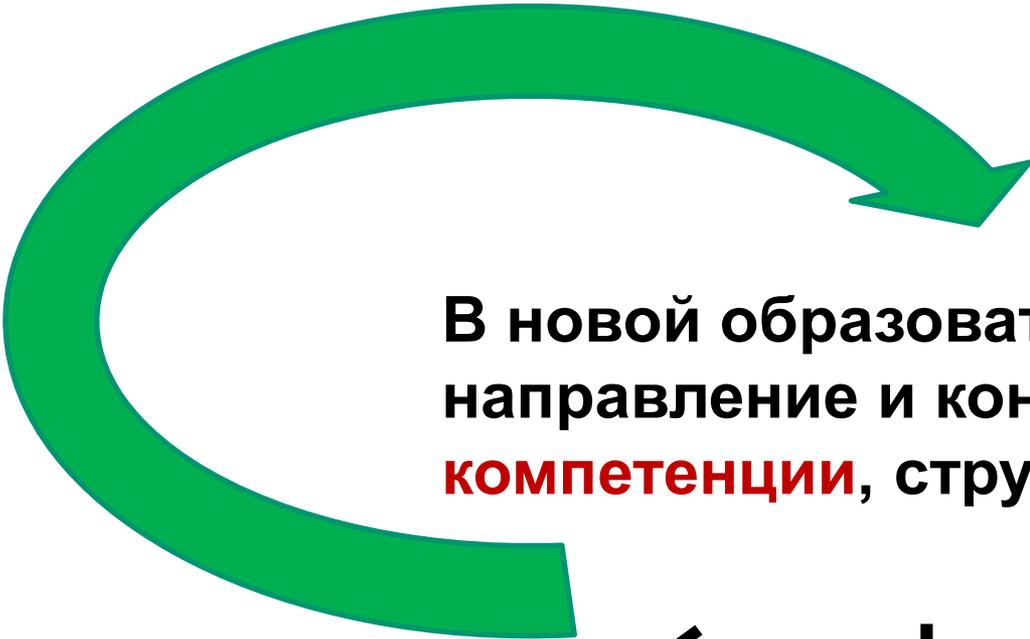
КАЖДЫЙ ВЫПУСКНИК ОПП УЖЕ В ВУЗЕ ДОЛЖЕН НАЙТИ И ОСВОИТЬ СВОЙ СОБСТВЕННЫЙ СТИЛЬ ОБУЧЕНИЯ (НА БАЗЕ ЦЕННОСТНОГО САМООПРЕДЕЛЕНИЯ)!

1. Основания современных технологий обучения

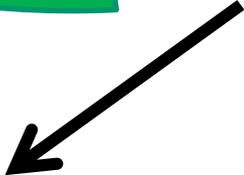
Конус обучения		
Спустя две недели у нас в памяти обычно остается:		Степень вовлечения в учебный процесс
90 % того, что мы говорим и делаем	Реальная работа	Активная
	Имитация реального опыта	
	Ролевая игра	
70 % того, что мы говорим	Проведение бесед	
	Участие в дискуссиях	
50 % того, что мы слышим и видим	Наблюдение за реальным процессом	
	Наблюдение за демонстрационным процессом	
	Просмотр кинофильма	
30 % того, что мы видим	Просмотр иллюстраций	
20 % того, что мы слышим	Прослушивание выступлений	
10 % того, что мы читаем	Чтение	

1. Основания современных технологий обучения

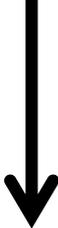
1.2. Почему деятельностный подход нашел отражение в образовании СЕГОДНЯ?



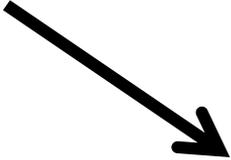
В новой образовательной парадигме
направление и конечную цель задают
компетенции, структурированные на



знания



умения



владения

Термин «компетенция»

Рассматривается как возможность установления **связи** между **знанием и ситуацией**, как способность **найти процедуру**, подходящую для решения проблемы. Компетенция является характеристикой, которую можно извлечь из **наблюдений за действием** или из **совершения этих действий**.



«Компетентностная» ориентация образовательных программ всех уровней означает:



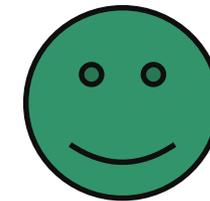
- Описание *результатов образования* на «языке» компетенций и конкретизированных по параметрам *«знать уметь, владеть»*.



- Выбор адекватных компетенциям и/или их элементам *технологий обучения* преимущественно деятельностного типа.



- Использование *оценочных средств*, *доказывающих овладение компетенциями или их элементами*.



- Отражение *направленности на формирование компетенций в содержании образования* и в *видах деятельности студента*.

Вывод:

**«Деятельностный подход
реализуется сегодня
потому, что...»**

Как формировать и развивать компетенции?



Общим ответом на этот вопрос может быть стратегия *«от активизации лекций до вовлечения студентов в образовательную деятельность»*

2. Современные технологии обучения

2.1. Методика или технология обучения?

2.2. Принципы реализации интерактивных технологий обучения

2.3. Классификации современных технологий обучения

2.4. Обзор современных технологий обучения

2. Современные технологии обучения

2.1. Методика или технология обучения?

МЕТОДИКА = ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

МЕТОДИКА > ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ > МЕТОДИКИ

2. Современные технологии обучения

2.2. Принципы реализации интерактивных технологий обучения

ПРИНЦИПЫ АКТИВНОГО (ДЕЯТЕЛЬНОСТНОГО) ОБУЧЕНИЯ:

1

"ПРИНУДИТЕЛЬНАЯ АКТИВИЗАЦИЯ МЫШЛЕНИЯ И ПОВЕДЕНИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ (*вынужденная активность*)



2

АКТИВНОСТЬ ОБУЧАЮЩИХСЯ (ВСЕ ЕЕ ВИДЫ) СОПОСТАВИМА С АКТИВНОСТЬЮ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ



3

ПОВЫШЕННАЯ СТЕПЕНЬ МОТИВАЦИИ, ЭМОЦИОНАЛЬНОСТИ, ТВОРЧЕСТВА

4

Обязательное взаимодействие обучающихся между собой и/или с преподавателем



5

Направленность на преимущественное развитие и/или приобретение профессиональных, интеллектуальных, поведенческих навыков и умений в сжатые сроки



6

Наличие предпосылок для поэтапной оценки успешности и полноты усвоения учебного материала

При реализации интерактивных методов обучения проявляются принципы андрагогики

Признанные принципы *андрагогики*:

- создание атмосферы уважения среди участников;
- максимальное использование опыта обучающихся;
- обеспечение применения того, что выучено;
- опора на решение проблем;
- стимулирование критического отражения;
- обеспечение исследования, действий и практики;
- учет готовности к обучению;
- сотрудничество обучающего и обучающегося;
- поощрение самостоятельности со стороны обучающегося.

Андрагогика **вместо** педагогики или **вместе** с педагогикой ?

Где мы в этом поле понятий и действий?..

- Задания: 1) выполните задание имитационного тренинга «ПЕДАГОГИКА И АНДРАГОГИКА» (на примере одной дисциплины);
- 2) проанализируйте, что Вы могли бы больше использовать в процессе обучения из тех позиций, которые оказались НЕ отмечены или отмечены малым значением числа в правом столбце таблицы.

Улучшило бы это методiku обучения?

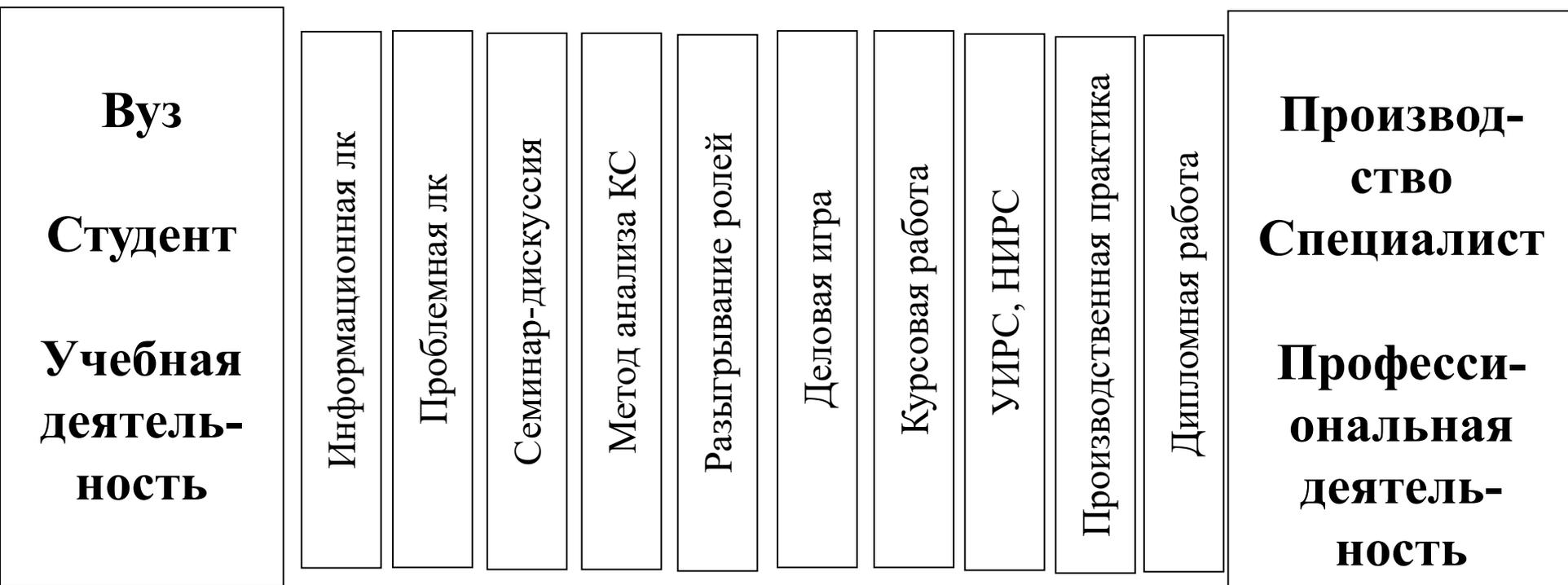
2. Современные технологии обучения

2.3. Классификации современных технологий обучения и способы их выбора

Часть 1. Технологии обучения по доминирующему принципу реализации

ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ ПО ДОМИНИРУЮЩЕМУ ПРИНЦИПУ РЕАЛИЗАЦИИ		
- проблемного обучения	- контекстного обучения	- модульного обучения
- лично-ориентированного (развивающего) обучения	- информационно-коммуникативного обучения	- объяснительно-иллюстративного обучения
- проектного обучения	- развития критического мышления	- программированного обучения
- обучения в сотрудничестве	- дистанционного обучения	- ТРИЗ-обучения

Модель контекстного обучения (Вербицкий А.А.)



*Академическая
учебная
деятельность*

*Квазипрофес-
сиональная
деятельность*

*Учебно-
профессиональная
деятельность*

2. Современные технологии обучения

2.3. Классификация современных технологий обучения и способы их выбора

Часть 2. Интерактивные технологии обучения по степени имитации/не имитации будущей профессиональной деятельности

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ		
Имитационные технологии		Неимитационные технологии
Игровые	Неигровые	Неигровые

ИМИТАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

ИГРОВЫЕ ПРОЦЕДУРЫ

Разыгрывание
ролей

Стажировка с
выполнением
должностной роли

Имитационный
тренинг

Игровое
проектирование

Деловые игры

НЕИГРОВЫЕ ПРОЦЕДУРЫ

Анализ конкретных
ситуаций

НЕИМИТАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Нетрадиционные
формы лекций

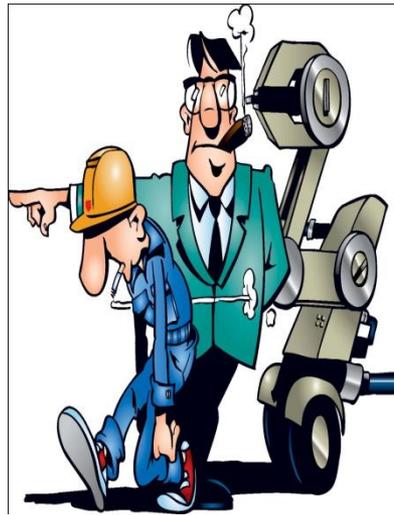
Программированное
обучение

Письменные
работы

Выездное занятие с
дискуссией

Дискуссии (с
"мозговым штурмом"
и без него)

Стажировка без выполнения
должностной роли



2. Современные технологии обучения

2.3. Классификация современных технологий обучения и способы их выбора

Часть 3. Классическая классификация, принятая на этапе внедрения интерактивные методов

Традиционные технологии	Инновационные технологии	Информационно-коммуникационные технологии
Ключевые слова – «сообщение», «описание»	Ключевое словосочетание «высокая познавательная активность обучающихся»	Ключевое словосочетание «работа с информацией посредством коммуникации»

Традиционные образовательные

технологии - технологии, ориентированные прежде всего на **сообщение знаний и описание способов действий**, передаваемых обучающимся в готовом виде и предназначенных для воспроизводящего усвоения.

Предполагается, что педагог является единственным инициативно действующим лицом учебного процесса. К ним могут быть отнесены лекции, семинары, лабораторные работы репродуктивного типа и т.п.

Инновационные образовательные технологии –

технологии, ориентирующие педагога на создание таких форм организации учебной деятельности, при которых акцент делается на **вынужденную познавательную активность обучающегося** (не может не делать) и на **формирование системного мышления и способности генерировать идеи** при решении творческих задач. К ним преимущественно относятся технологии активного деятельностного типа (*имитационные процедуры, дискуссии, выездные занятия, стажировки с исполнением должности, анализ конкретных ситуаций, нетрадиционные лекции, тренинги и т.п.*)

Информационные образовательные технологии - комплекс методов, способов и средств, обеспечивающих работу с информацией и включающих в себя обработку, хранение, передачу и отображение информации и неразрывно связанных с применением вычислительной техники, коммуникативных сетей пр. В настоящее время под этим термином в основном понимается самостоятельное использование компьютерной техники и насыщение ею учебного процесса для достижения цели обучения.

Соотношение типов образовательных технологий по степени их прогрессивности в зависимости от уровней образования (версия)

Уровни образовательной системы	Школа			СПО		ВУЗ	
	начальная	неполная средняя	средняя	техническое	гуманитарное	техническое	гуманитарное
Традиционное	45	32	20	20	20	15	18
Инновационное	45	42	40	45	50	43	50
Информационное	10	26	40	35	30	42	32

Что необходимо проанализировать и сопоставить преподавателю при выборе интерактивных методов обучения?

1. Для выбора формы и метода проведения отдельного учебного занятия – систему общих представлений об интерактивных методах.
2. Для организации учебных занятий - требования к знаниям, умениям, «владениям», формируемым на каждом занятии.
3. Для достижения результатов обучения при изучении дисциплины в целом – требования, отраженные в формулировке компетенций, формируемых у студентов дисциплиной.

То есть, прежде всего необходимо иметь конкретные представления об интерактивных методах (технологиях) обучения.

Поэтому перейдем к обзору существующих интерактивных методов (технологий) обучения.

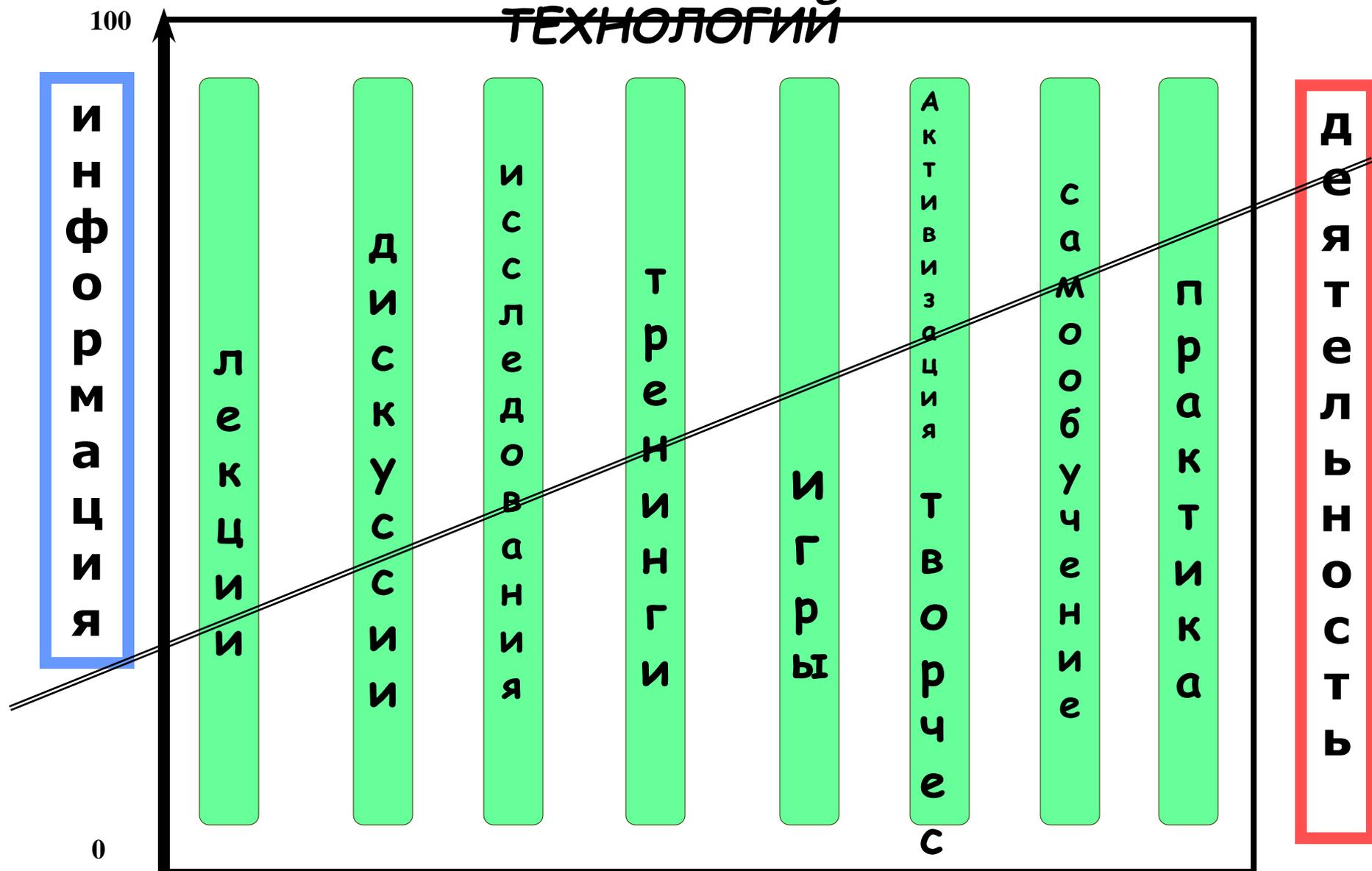
Далее рассмотрим ...

2. Современные технологии обучения

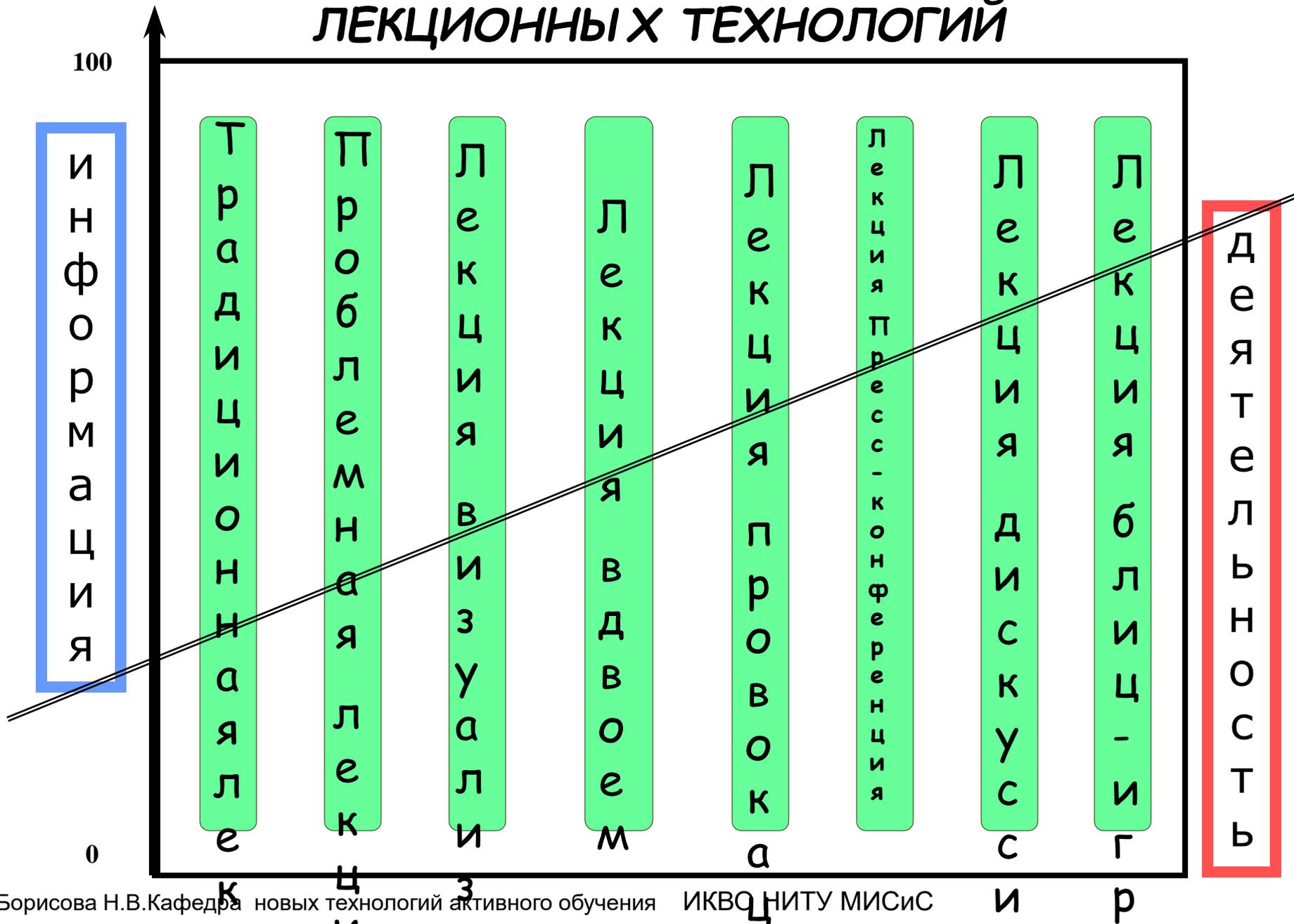
2.4. Обзор современных (интерактивных) технологий обучения

- A. Континуум интерактивных методов обучения в разных формах обучения.
- B. Описание основных имитационных методов обучения (кейс-метод, ролевая и деловая игры)
- C. Развитие кейс-метода (ситуационного задания) до деловой игры
- D. Поэтапное создание учебной игры – моделирование учебного занятия с имитацией будущей профессиональной деятельности (на материале Вербицкого А.А.)

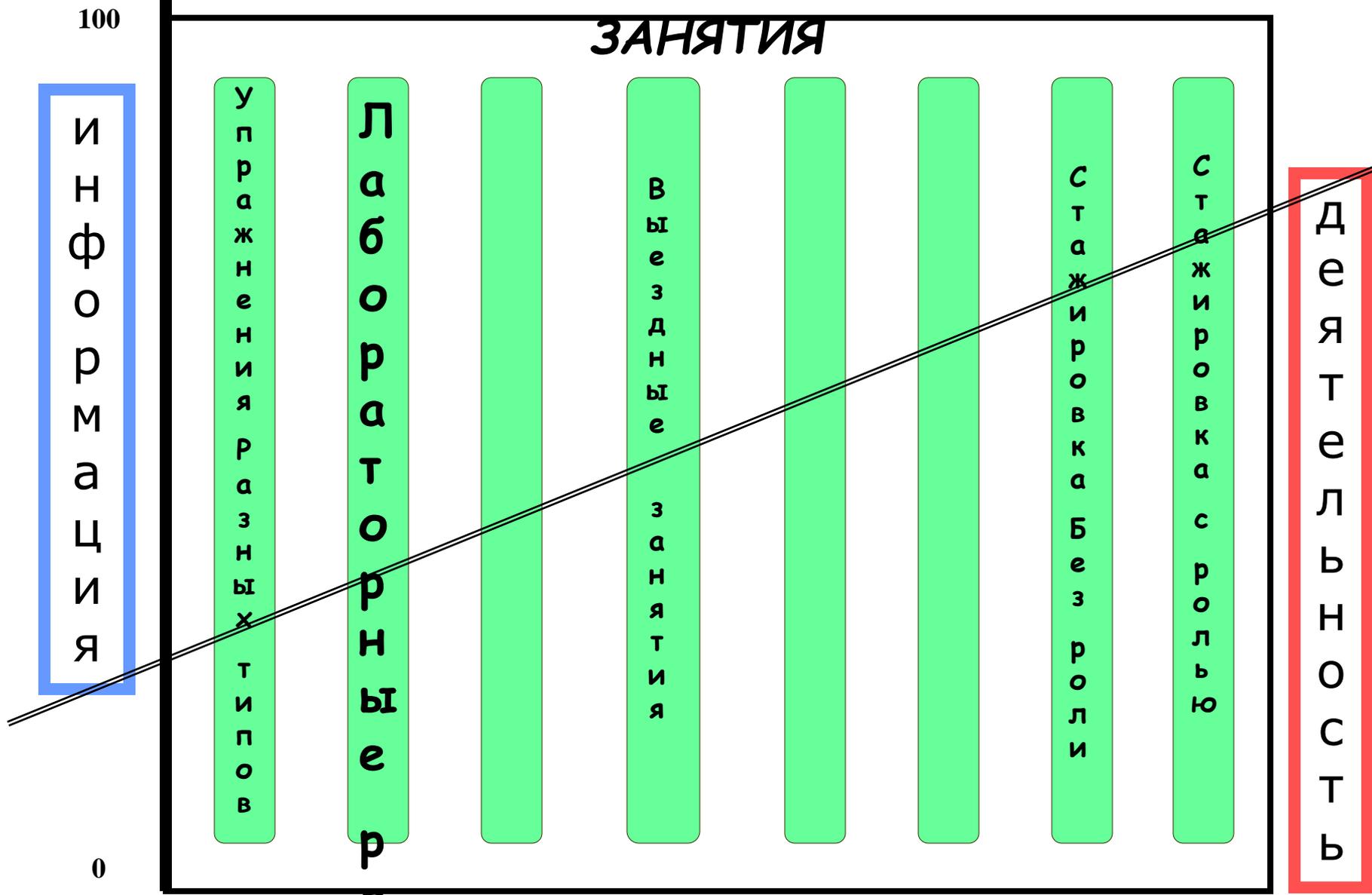
2.4.A. КОНТИНУУМ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ



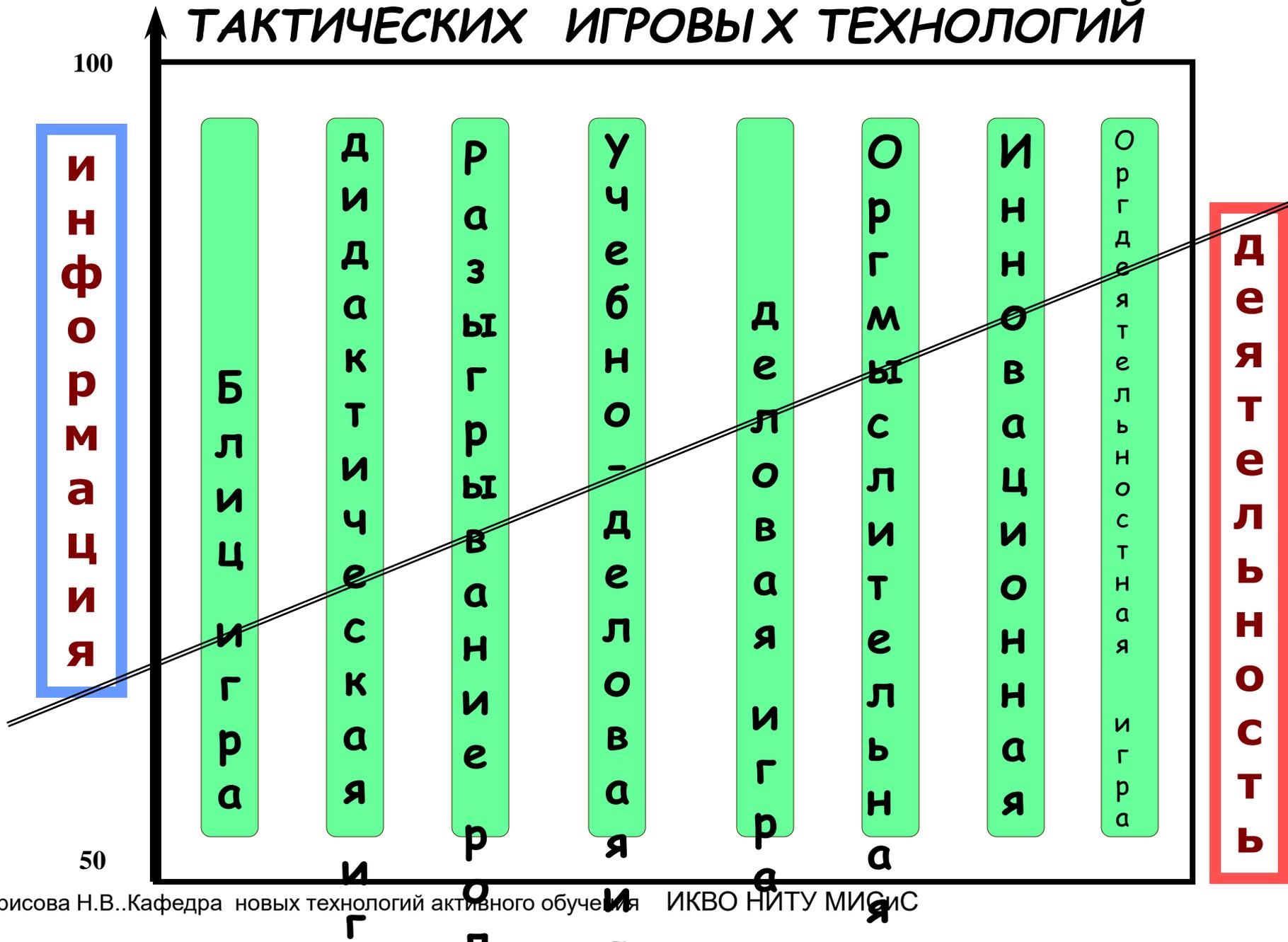
2.4.A. КОНТИНУУМ ТАКТИЧЕСКИХ ЛЕКЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ



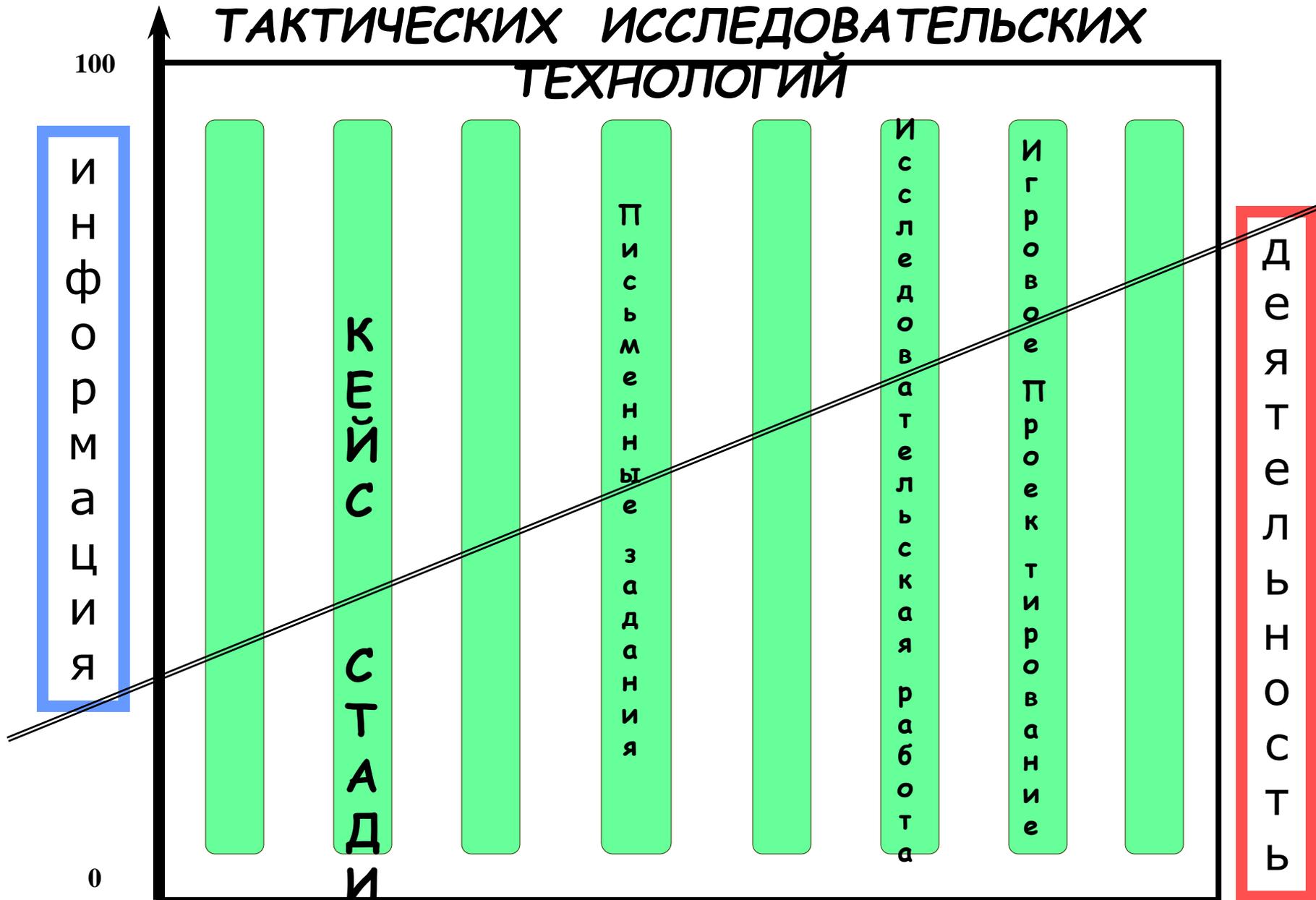
2.4.А.КОНТИНУУМ ТАКТИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ - ЛАБОРАТОРНО-ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ



2.4.А. Дополнительно: КОНТИНУУМ ТАКТИЧЕСКИХ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ



2.4.А. Дополнительно: КОНТИНУУМ ТАКТИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ



2.4.В.Технология анализа конкретных ситуаций (метод кейсов)

Технология анализа конкретных ситуаций (метод кейсов) представляет собой изучение, анализ и принятие решений по ситуации, которая возникла в результате происшедших событий или может возникнуть при определенных обстоятельствах в конкретной организации в тот или иной момент времени.

Этот метод развивает аналитическое мышление студентов, системный подход к решению проблемы, позволяет выделять варианты правильных и ошибочных решений, выбирать критерии нахождения оптимального решения, принимать коллективные решения.

2.4.В. Разыгрывание ролей (инсценировка)

Разыгрывание ролей (инсценировка) представляет собой игровой способ анализа конкретной ситуации, в основе которой лежат проблемы взаимоотношений и поведения людей.

Этот метод направлен на развитие поведенческих компетенций как социального, так и профессионального характера

2.4.В. Деловая игра

Деловая игра - имитационное игровое моделирование функционирования социально - экономических систем или их элементов и деятельности занятых в нем людей, происходящее в форме ролевого взаимодействия в условиях неопределенности или конфликта с принятием решений, направленных на достижение желаемого состояния объекта управления

2.4.С. Переход от метода кейсов к деловой игре



Минимальная
самоорганизация,
самообучение,
самооценки

нет

⋮ Элементы
⋮ самоорганизации,
⋮ самообучения,
⋮ самооценки

⋮ Самоорганизация
⋮ самообучение,
⋮ самооценка

КС - Конкретная ситуация

РР - Разыгрывание ролей

ДИ - Деловая игра

**Это образовательные технологии,
наиболее ориентированные на
формирование и оценивание
компетенций**

2.4.D. Создание учебной игры*

Методическое обеспечение	<i>Игровая модель</i>				Техническое обеспечение
	Цели игровые	Комплект ролей и функций	Сценарий	Правила игры	
	Цели обучения	Предмет игры	Структура ролевого взаимодей ствия	Система оценивания процесса и результатов	
<i>Имитационная модель</i>					

*По материалом Вербицкого А.А.

Подводим итоги: обобщение интерактивных методов обучения

Цель обобщения – сделать обзор **ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ** и создать поле понятий для осуществления выбора их в соответствии с планируемой формой проведения учебного занятия.

Задание: после просмотра **СЛЕДУЮЩИХ ЧЕТЫРЕХ СЛАЙДОВ** повторите (см. лекцию 3.2), в чем сущность конкретных интерактивных методов обучения и отметьте **ВАЖНЫЕ** для обучения по читаемой **ВАМИ** дисциплине.

1. Интерактивные методы обучения - ЛЕКЦИИ

ЛЕКЦИЯ – ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЯ (ответы на вопросы студентов после формирования готовности к ней)

ПАРНАЯ ЛЕКЦИЯ=ЛЕКЦИЯ ВДВОЕМ

ЛЕКЦИЯ-ПРОВОКАЦИЯ (с заранее запланированными ошибками)

ПРОБЛЕМНАЯ ЛЕКЦИЯ

ЛЕКЦИЯ-ВИЗУАЛИЗАЦИЯ (анализ, синтез, обобщение, свертывание, развертывание информации с пом. разных форм наглядности)

2. Интерактивные методы обучения – ЛАБОРАТОРНО- ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ

ДЕЛОВАЯ ИГРА

КОНФЕРЕНЦИЯ

**РОЛЕВАЯ ИГРА (реализуются «правила»
ролевой игры и имитируемой «реальности»)**

«МОЗГОВОЙ ШТУРМ»

ДИСКУССИЯ

**ИМИТАЦИОННЫЙ ТРЕНИНГ (реализуются
«правила» имитируемой реальности)**

**КЕЙС-ТЕХНОЛОГИЯ (метод анализа
конкретных ситуаций)**

3. Интерактивные методы обучения

– ЛАБОРАТОРНО- ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ

БЛИЦ-ИГРА

ДИСКУССИЯ

РОЛЕВАЯ ИМПРОВИЗАЦИОННАЯ ИГРА

НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКИЙ СЕМИНАР

ПОДГОТОВКА И ЗАЩИТА ПРОЕКТОВ

(подгруппами студентов)

ПОИСКОВЫЙ (эвристический) МЕТОД

(обсуждение и решение проблемы, разбитой на подпроблемы, задачи и вопросы)

РАБОТА В КОМАНДЕ (с последующим

обсуждением поставленной задачи)

4. Интерактивные методы обучения

– ЛАБОРАТОРНО- ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ

ПОРТФОЛИО С ПРЕЗЕНТАЦИЕЙ (метод
активного обучения на основе рефлексии
деятельности)

ВЫЕЗДНОЕ ЗАНЯТИЕ

ИНТЕРАКТИВНАЯ ЭКСКУРСИЯ

КРУГЛЫЙ СТОЛ

СТАЖИРОВКИ

ТРЕНИНГИ РАЗНОГО ВИДА

Вывод:

**«Сущность интерактивного
метода обучения
заключается в...»**

Интерактивные методы обучения –

- **ВОВЛЕЧЕНИЕ СТУДЕНТА В АКТИВНОЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТНОЕ ОСВОЕНИЕ ПРЕДМЕТА (вынужденная активность), реализуемое с помощью интерактивных форм обучения (создание условий «вынужденной» активности студента на учебных занятиях, условий, когда цели обучения достигаются с помощью интерактивных форм обучения).**
- **активные и интерактивные технологии обучения – это такие технологии обучения, которые характеризуются созданием условий для проявления поведенческой и/или мыслительной активности студентов при достижении целей обучения во время учебных занятий.**

Ваше мнение:

**«Для реализации
интерактивных
методов обучения
необходимо...»**

**ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ
ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ
ОБУЧЕНИЯ НЕОБХОДИМО:**

- СПРОЕКТИРОВАТЬ И
ОРГАНИЗОВАТЬ ПРОЦЕСС
ОБУЧЕНИЯ**
- КОНТРОЛИРОВАТЬ ПРОЦЕСС**
- ОБЯЗАТЕЛЬНО ОБСУДИТЬ СО
СТУДЕНТАМИ РЕЗУЛЬТАТЫ
ПРОЦЕССА ОБУЧЕНИЯ!!!**

Лекция закончена. Спасибо за совместную работу!

Для желающих проанализировать,
как проектируется процесс обучения - бонус к лекции:

**Проектирование процесса обучения
необходимо рассматривать как
процесс реализации
КОМПЕТЕНТНОСТНОГО ПОДХОДА**

(далее ТО – технологии обучения, ОМ –
оценочные материалы)



Матрица соотнесения тем/разделов учебной дисциплины/модуля и формируемых в них профессиональных и общекультурных компетенций как механизм выбора образовательных технологий и оценочных средств

Темы, разделы дисциплины	Количество часов	Компетенции															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	п...	Σ комп.	t ср.	ТО	ОЦ	
Раздел 1																	
Тема 1																	
Тема 2																	
и т.д.																	
Итого																	

Сумма компетенций и их элементов, предлагаемых к формированию по каждой теме/разделу, и соотнесенная с часами на изучение данной темы/раздела, позволяет оценить реальность формирования компетенций и скорректировать распределение часов:

t ср.-среднее время на развитие компетенции. **ТО** – технология обучения.; **ОЦ** –оцен.ср.

Ждем на следующем занятии!