

Автономная некоммерческая организация  
высшего образования  
«МОСКОВСКИЙ ИНСТИТУТ СОВРЕМЕННОГО АКАДЕМИЧЕСКОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ»

Утверждено  
Ректор «Мисао» В. В. Астанина



**ПОЛОЖЕНИЕ**  
об интерактивных формах обучения

Москва, 2015

## **1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

**1.1.** Цель интерактивных форм обучения – повышение эффективности образовательного процесса, в создании комфортных условий обучения на практических и им равных занятиях, при которых обучающиеся чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

**1.2.** Интерактивные формы проведения занятий предполагают демократизацию образовательного процесса. Все участники образовательного процесса (преподаватель и обучающиеся) взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют служебные ситуации и действуют как равноправные партнеры.

**1.3.** Суть использования интерактивных форм проведения состоит в погружении обучающихся в реальную атмосферу делового сотрудничества по разрешению проблем, для оптимальной выработки знаний, умений и компетенций будущего специалиста.

Основные преимущества интерактивных форм обучения:

- развитие активно-познавательной и мыслительной деятельности обучающихся;
- вовлечение обучающихся в процесс познания, освоения нового материала не в качестве пассивных слушателей, а в качестве активных участников;
- развитие умений и навыков анализа и критического мышления;
- усиление мотивации к изучению дисциплин, учебного плана;
- создание благоприятной, творческой атмосферы на занятии;
- развитие коммуникативных компетенций у обучающихся;
- сокращение доли традиционной аудиторной работы и увеличение объема самостоятельной работы обучающихся;
- развитие умений и навыков владения современными техническими средствами и технологиями обработки информации;
- формирование и развитие умений и навыков самостоятельно находить информацию и определять уровень ее достоверности;
- гибкость и доступность процесса обучения – студенты могут подключаться к учебным ресурсам и программам с любого компьютера, находящегося в сети;
- использование таких форм контроля, как электронные тесты (текущие, рубежные, промежуточные) позволяет обеспечить более четкое администрирование учебного процесса, повысить объективность оценки знаний, умений и компетенций обучающихся;
- интерактивные технологии обеспечивают постоянный, а не эпизодический (по расписанию) контакт обучающихся с преподавателем.

**1.4.** Интерактивные формы обучения могут быть также использованы и при проведении лекций, и при самостоятельной работе студентов.

**1.5.** Интерактивные формы обучения применяются при всех уровнях подготовки (бакалавр, специалист, магистр), а также при профессиональной переподготовке и повышении квалификации.

**1.6.** Интерактивные формы обучения используются преподавателем в объеме не меньшем, чем предусмотрено учебным планом, в соответствии с рабочей программой учебной дисциплины.

## **2. ОСОБЕННОСТИ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ**

**2.1.** Концепция интерактивного обучения предусматривает несколько форм/моделей обучения:

- пассивная - обучающийся выступает в роли "объекта" обучения (слушает и смотрит);
- активная - обучающийся выступает "субъектом" обучения (самостоятельная работа, творческие задания, курсовые работы/проекты и т.д.);
- интерактивная – взаимодействие, равноправное партнерство. Использование интерактивной модели обучения предусматривает моделирование жизненных (служебных) ситуаций, использование ролевых (деловых) игр, совместное решение проблем. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи. Из объекта воздействия обучающийся становится субъектом взаимодействия, он сам активно участвует в процессе обучения, следуя своим индивидуальным маршрутом.

**2.2.** В традиционной (*репродуктивно-иллюстрационной*) модели обучения студентам предлагается усваивать большие объемы уже готовых знаний. При этом практически отсутствует необходимость разрабатывать проекты, в основе которых лежит учебная деятельность с другими обучающимися. Учебный процесс, опирающийся на использование интерактивных методов и форм обучения, организуется с учетом включенности в процесс познания всех обучающихся группы без исключения. Совместная творческая деятельность означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, в ходе активной работы идет обмен знаниями, идеями, способами, методами деятельности. Организуются индивидуальная, парная и групповая работа, используется проектная работа, ролевые (ситуационные) игры, осуществляется работа с нормативными документами и различными источниками информации. Интерактивные методы основаны на принципах взаимодействия, активности обучающихся, опоре на индивидуальный (групповой) опыт, обязательной обратной связи. Создается среда образовательного общения, которая характеризуется открытостью, взаимодействием участников, равенством их аргументов, накоплением совместного знания, умения, возможности взаимной оценки и контроля.

**2.3.** Сущность интерактивного обучения состоит в том, что учебный процесс организован таким образом, что практически все участники оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность контролировать, что они знают и чему необходимо научиться. Ведущий (преподаватель) вместе с новыми знаниями ведет участников обучения к самостоятельному поиску. Активность преподавателя (арбитра) уступает место активности студентов, его задачей становится создание условий для их инициативы. Преподаватель отказывается от роли своеобразного фильтра, пропускающего через себя учебную информацию, и выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации, происходит равноправное партнерство.

**2.4.** Интерактивная форма/модель обучения предполагает использование интерактивных методик преподавания и интерактивных технологий.

### **2.5. Основные методические принципы интерактивного обучения:**

- тщательный подбор рабочих терминов, учебной, профессиональной лексики, условных понятий (разработка глоссария);
- всесторонний анализ конкретных практических примеров управленческой и профессиональной деятельности, в которой обучающиеся выполняют различные ролевые (служебные) функции (например, взаимодействие менеджеров по управлению персоналом и линейных менеджеров);
- поддержание всеми обучающимися непрерывного визуального контакта между собой;
- выполнение на каждом занятии одним из обучающихся функции модератора (ведущего), который инициирует и ориентирует обсуждение учебной проблемы (преподаватель в данном случае выступает в качестве арбитра);

- активное использование технических средств, в том числе раздаточного и дидактического материала в виде таблиц, слайдов, учебных фильмов, роликов, видеоклипов, видеотехники, с помощью которых иллюстрируется изучаемый материал;
- постоянное поддержание преподавателем активного внутригруппового взаимодействия, снятие им напряженности во взаимоотношениях между участниками, нейтрализация «острых» шагов и действий отдельных групп обучающихся;
- оперативное вмешательство преподавателя в ход дискуссии в случае возникновения непредвиденных трудностей, а также в целях пояснения новых для обучающихся положений учебной программы;
- интенсивное использование индивидуальных заданий (домашние контрольные задания самодиагностического или творческого характера и т.п.);
- организация пространственной среды – «игрового поля», - которое должно способствовать раскрепощению обучающихся (например, дискуссия внутри команд или межгрупповая дискуссия);
- проигрывание игровых ролей («оппонента», «пессимиста», «реалиста», «адвоката», «компетентного судьи» и др.) с учетом индивидуальных творческих и интеллектуальных способностей обучающихся (например, при проигрывании ситуации стимулирования конструктивного конфликта);
- обучение принятию решений в условиях жесткого регламента времени и наличия элемента неопределенности в информации;
- осуществление взаимодействия в режиме строгого соблюдения сформулированных преподавателем норм, правил, поощрений (наказаний) за достигнутые результаты в тест-рейтинговой, бальной системе.

### **3. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЮ ЗАНЯТИЙ**

**3.1.** Интерактивное обучение определенным образом изменяет требования к условиям организации учебного процесса, а также к работе преподавателя. Необходимыми условиями организации интерактивного обучения являются:

- высокий уровень квалификации профессорско-преподавательского состава;
- позитивные отношения между преподавателем и обучающимися;
- демократический стиль;
- сотрудничество (равноправное партнерство) в процессе общения преподавателя и обучающихся между собой;
- опора на личный ("педагогический") опыт, включение в учебный процесс ярких примеров, фактов, образов;
- многообразие форм и методов представления информации, форм деятельности обучающихся, их мобильность;
- включение внешней и внутренней мотивации деятельности, а также взаимомотивации обучающихся;
- применение мультимедийных технологий.

**3.2. Преподаватель должен обладать следующими умениями и навыками:**

- организовывать процесс исследования задачи (проблемы) таким образом, чтобы она воспринималась обучающимися как собственная инициатива;

- целенаправленно организовывать для обучающихся ролевые (служебные) ситуации, побуждающие их к интеграции усилий;
- создавать познавательную (научную) атмосферу в аудитории и дозировать свою помощь обучающимся;
- сохраняя свой научно-педагогический авторитет, помогать обучающимся не попадать под его зависимость, которая сковывает их мыслительную деятельность, а поощрять их самостоятельность в интеллектуальном поведении.

### **3.3. Организация интерактивного обучения включает:**

- нахождение проблемной формулировки темы, целей и вопросов занятия;
- подготовку учебного пространства (специализированные аудитории, учебные лаборатории и т.п.), располагающие к диалогу, к активной работе;
- формирование мотивационной готовности обучающихся и преподавателя к совместным действиям в процессе познания;
- создание специальных (служебных) ситуаций, побуждающих обучающихся к интеграции усилий для решения поставленной задачи;
- выработку и принятие правил равноправного сотрудничества для обучающихся и преподавателя;
- использование «поддерживающих» приемов общения: доброжелательные интонации, умение задавать конструктивные вопросы и т.д.;
- оптимизацию системы оценки процесса познания и результатов совместной деятельности;
- развитие общегрупповых и межличностных умений и навыков анализа и самоанализа.

### **3.4. Интерактивное обучение предполагает:**

- проведение вебинаров – лекций и семинаров в режиме реального времени посредством Интернета, когда обучающиеся и преподаватели имеют возможность не только слушать лекции, но и обсуждать ту или иную тематику, участвовать в прениях, обмениваться документами и т.д.;
- создание и функционирование виртуальных рабочих кабинетов преподавателей, обучающихся и работодателей;
- регулярное обновление и использование электронной базы учебно-методических материалов;
- регулярное обновление и использование электронных учебно-методических комплексов (учебно-методические материалы, тесты, задачи, практикумы, требования к оформлению курсовых и дипломных работ и т.д.);
- проведение практических и им равных занятий в компьютерных классах;
- использование мультимедийных средств для проведения лекций и семинаров;
- формирование видеотеки с курсами лекций и бизнес-кейсами;
- создание и использование в учебном процессе виртуальной учебной фирмы/корпорации.

**3.5.** Использование информационных и мультимедийных технологий является одним из важнейших условий для проведения занятий в интерактивной форме и предполагает использование мультимедийных средств, компьютерной техники, интерактивных досок и сетевых информационных образовательных ресурсов.

**3.6.** Мультимедиа - комплекс аппаратных и программных средств компьютера, позволяющих объединять информацию, представленную в различных формах (текст, графика, звук, видео, анимация), и работать с ней в интерактивном режиме.

Ведущей целью применения мультимедийного оборудования является достижение более глубокого запоминания учебно-программного материала через образное восприятие, усиление его эмоционального воздействия, обеспечение “погружения” в конкретную социокультурную среду. Это происходит за счет использования мультимедиапроектора, интерактивной доски и компьютера, обеспечивающего выход в Интернет.

Мультимедийные технологии позволяют использовать анимацию, «оживить» картинки, тексты и другие объекты первоисточника. Эта технология дает возможность демонстрировать экспериментальные работы по дисциплинам в виртуальном виде, «проявить» или провести живую демонстрацию или опыты.

Мультимедийность облегчает процесс запоминания, позволяет сделать занятие более интересным и динамичным, создать иллюзию соприсутствия, содействует становлению объемных и ярких представлений.

**3.7.** Интерактивная доска (Smart Board) предоставляет преподавателю и обучающимся уникальное сочетание компьютерных и традиционных методов организации учебной деятельности: с ее помощью можно работать с практически любым программным обеспечением и одновременно реализовывать различные приемы индивидуальной и коллективной, публичной («ответ у доски») работы обучающихся.

Основной формой представления материалов для демонстрации аудитории является презентация, состоящая из набора слайдов. Основным инструментом для создания таких презентаций обычно является программа Microsoft PowerPoint.

### **3.8. Использование компьютерной техники дает возможность:**

- повысить интерес к изучаемой дисциплине;
- облегчить формирование основных понятий по изучаемой теме, разделу, модулю;
- подготовить обучающихся к самостоятельному усвоению дисциплин;
- овладеть конкретными знаниями, умениями и компетенциями необходимыми для применения в практической деятельности;
- интеллектуально развивать обучающихся;
- расширить виды совместной работы, повысить коммуникативный опыт.

**3.9.** Сетевые информационные образовательные ресурсы (далее – сетевой ресурс) - это дидактический, программный и технический комплекс, предназначенный для обучения с преимущественным использованием среды Интернет независимо от места расположения преподавателя и обучающихся. Обучение с помощью сетевых ресурсов может рассматриваться как целенаправленный, организованный процесс взаимодействия обучающихся с преподавателями, между собой и со средствами обучения. Сетевой ресурс может использоваться в учебном процессе в различных пропорциях в очной и заочной формах получения образования.

Таким образом, сетевой ресурс - это учебно-методический интерактивный комплекс, использование которого позволяет реализовать полный дидактический цикл обучения по дисциплине учебного плана.

Дидактические свойства сетевого ресурса в процессе обучения позволяют реализовать:

- представление на экранах мониторов персональных компьютеров преподавателей и обучающихся учебно-методической информации, а также возможность получения твердых копий целенаправленно выбираемой части информации, содержащейся в сетевом ресурсе;
- диалоговый обмен между участниками образовательного процесса в реальном (on-line) и отложенном (off-line) режиме учебной, методической, научно-образовательной и другой деятельности;

- обработку передаваемой и получаемой информации (хранение, распечатка, воспроизведение, редактирование);
- доступ к различным источникам информации (порталам, электронным библиотекам, базам данных, ресурсам Интернет т.п.);
- доступ к удаленным вычислительным ресурсам, лабораторным практикумам, учебным курсам и контролирующим нормативным материалам;
- организацию коллективных форм общения преподавателя с обучающимися и студентов между собой посредством теле и видеоконференций;
- обмен определенной заранее заданной части информации в конфиденциальной форме и регламентированный доступ;
- техническую консультационную поддержку функционирования сетевого ресурса.

**3.10.** Использование сетевых ресурсов не должно исключать непосредственного общения обучающихся с преподавателем и между собой. В этой связи выделяют следующие возможные технологии обучения в зависимости от степени увеличения наполнения курса интерактивными сетевыми формами:

1. Традиционный (репродуктивно-иллюстрационный) курс в аудитории.
2. Курс в компьютерном классе (видео и т.п.).
3. Гибридный курс: частично в аудитории, частично интерактивно.
4. Синхронный интерактивный курс с инструктированием в реальном времени через Интернет.
5. Проведение синхронного курса с преподавателем с последующим асинхронным обсуждением.
6. Самостоятельное обучение с помощью CD или по Интернет.

Последние три технологии лежат в основе активно развивающихся сегодня систем дистанционного обучения (СДО).

## **4. ВИДЫ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ**

### **4.1. Обсуждение в группах**

Групповое обсуждение какого-либо вопроса направлено на нахождение истины или достижение лучшего взаимопонимания. Групповые обсуждения способствуют лучшему усвоению изучаемого материала.

На первом этапе группового обсуждения перед обучающимися ставится проблема, выделяется определенное время, в течение которого обучающиеся должны подготовить аргументированный развернутый ответ.

Преподаватель может устанавливать определенные правила проведения группового обсуждения:

- задавать определенные рамки обсуждения (например, указать не менее 5...10 ошибок);
- ввести алгоритм выработки общего мнения (решения);
- назначить модератора (ведущего), руководящего ходом группового обсуждения и др.

На втором этапе группового обсуждения вырабатывается групповое решение совместно с преподавателем (арбитром).

Разновидностью группового обсуждения является **круглый стол**, который проводится с целью поделиться проблемами, собственным видением вопроса, познакомиться с опытом, достижениями.

### **4.2. Творческое задание**

Творческое задание является содержанием (основой) любой интерактивной формы проведения занятия.

Выполнение творческого задания требует от обучающегося воспроизведения полученной ранее информации в форме, определяемой преподавателем:

- подборка примеров из практики (опыта);
- подборка материала по определенной проблеме (ситуации);
- участие в ролевой (ситуационной) игре и т.п.

#### 4.3. Публичная презентация проекта

Презентация - самый эффективный способ донесения важной информации как в разговоре "один на один", так и при публичных выступлениях. Слайд-презентации с использованием мультимедийного оборудования позволяют эффективно и наглядно представить содержание изучаемого материала, выделить и проиллюстрировать сообщение, которое несет поучительную информацию, показать ее ключевые содержательные пункты. Использование интерактивных элементов позволяет усилить эффективность публичных выступлений, являющихся частью профессиональной деятельности большинства педагогов-новаторов.

#### 4.4. Дискуссия

Как интерактивный метод обучения означает исследование или разбор. Образовательной дискуссией называется целенаправленное, коллективное обсуждение конкретной проблемы (ситуации), сопровождающееся обменом идеями, опытом, суждениями, мнениями в составе группы обучающихся.

Эффективность использования образовательной дискуссии как метода обучения определяется целым рядом факторов: актуальность выбранной проблемы; сопоставление различных позиций участников дискуссии; информированность, компетентность и научная корректность диспутантов; владение преподавателем методикой дискуссионной процедуры; соблюдение правил и регламента и др.

Как правило, дискуссия обычно проходит три стадии: ориентация, оценка и консолидация. Последовательное рассмотрение каждой стадии позволяет выделить следующие их особенности. Стадия ориентации предполагает адаптацию участников дискуссии к самой проблеме (ситуации), друг другу, что позволяет сформулировать проблему, цели дискуссии; установить правила, регламент дискуссии. В стадии оценки происходит выступление участников дискуссии, их ответы на возникающие вопросы, сбор максимального объема идей (знаний), предложений, пресечение преподавателем (арбитром) личных амбиций отклонений от темы дискуссии.

Стадия консолидации заключается в анализе результатов дискуссии, согласовании мнений и позиций, совместном формулировании решений и их принятии.

Выделяют следующие виды дискуссий:

тематическая дискуссия – обсуждаемые вопросы связаны с темой занятия;

биографическая дискуссия – ориентирована на индивидуальный прошлый опыт (навык) участника;

интеракционная дискуссия – когда обсуждаются структура и содержание отношений, складывающихся «здесь и теперь», например, в условиях взаимодействия групп обучающихся.

Вид дискуссии выбирает преподаватель (арбитр) в зависимости от задач, которые он ставит перед собой до начала занятия, возможно сочетание различных видов дискуссий. В зависимости от целей и задач занятия, возможно, использовать следующие виды дискуссий: классические дебаты, экспресс-дискуссия, текстовая дискуссия, проблемная дискуссия, ролевая (ситуационная) дискуссия, «Круглый стол».



В процессе дискуссии наиболее полно представлена возможность:

- моделировать реальные жизненные (служебные) проблемы;
- вырабатывать умение, навык слушать и взаимодействовать с другими группами обучающихся;
- продемонстрировать наглядно характерную для большинства проблем (ситуаций) многозначность решений;
- научить анализировать реальные ситуации (проблемы), отделять главное от второстепенного.

Таким образом, дискуссия выявляет многообразие существующих точек зрения на какую-либо одну проблему (ситуацию), инициирует всесторонний анализ каждой из них, формирует собственный взгляд каждого участника дискуссии на ту или иную проблему (ситуацию).

#### 4.5. Деловая игра

Деловая игра — средство моделирования разнообразных условий профессиональной деятельности (включая экстремальные) методом поиска новых способов ее выполнения. Деловая игра имитирует различные аспекты человеческой активности и социального взаимодействия. Игра также является методом эффективного обучения, поскольку снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета (объекта) и реальным характером профессиональной деятельности.

Цели использования:

- формирование познавательных профессиональных мотивов и интересов;
- воспитание системного мышления
- передача целостного представления о профессиональной деятельности и её крупных фрагментах с учётом эмоционально-личностного восприятия;
- обучение коллективной мыслительной и практической работе, формирование умений и навыков социального взаимодействия и общения, навыков индивидуального и совместного принятия решений;
- воспитание ответственного отношения к делу, уважения к социальным ценностям и установкам коллектива и общества в целом;
- обучение методам моделирования, в том числе математического, инженерного, управленческого и социального проектирования.

Деловая игра позволяет найти решение сложных проблем путем применения специальных правил обсуждения, стимулирования творческой активности участников как с помощью специальных методов работы (например, методом «Мозгового штурма», так и с помощью модеративной работы психологов-игротехников, обеспечивающих продуктивное общение).

Применение деловых игр позволяет выявить и проследить особенности психологии участников. С помощью деловых игр можно определить:

- наличие тактического и (или) стратегического мышления;
- способность анализировать собственные возможности и выстраивать соответствующую линию поведения;
- способность прогнозировать развитие процессов;

- способность анализировать возможности и мотивы других людей и влиять на их поведение (решение), ориентацию при принятии решений на игру «на себя» или «в интересах команды» и мн. др.

Виды учебных деловых игр:

- тренинг отдельного навыка;
- тренинг комплекса навыков;
- демонстрация навыка;
- демонстрация типичных ошибок и др.

Использование деловых игр способствует развитию навыков критического мышления, коммуникативных навыков, навыков решения проблем, отработке различных вариантов поведения в проблемных ситуациях.

#### **4.6. Анализ конкретных ситуаций (кейс-метод)**

Метод кейсов представляет собой изучение, анализ и принятие решений по ситуации (проблеме), которая возникла в результате происшедших событий, реальных служебных ситуаций или может возникнуть при определенных обстоятельствах в конкретной организации в тот или иной момент времени. Таким образом, различают полевые ситуации, основанные на реальном фактическом материале, и кресельные (вымышленные) ситуации, кейсы. Обучающиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них.

Преимущества метода:

- развивает аналитическое мышление обучающихся
- обеспечивает системный подход к решению проблемы
- позволяет выделять варианты правильных и ошибочных решений, выбирать критерии нахождения оптимального решения, принимать коллективные решения
- обучающимся легко соотносить получаемый теоретический багаж знаний с реальной практической ситуацией
- вносит в обучение элемент загадки, тайны
- разбираемая гипотетическая ситуация не связана ни с каким личным риском ни для одного из участников игры.

Этапы работы над ситуацией в аудитории:

- индивидуальное изучение текста ситуации (проблемы);
- постановка преподавателем основных вопросов, вводное слово;
- распределение участников по малым группам;
- работа в составе малой группы, выбор лидера (ведущего);
- представление «решений» каждой малой группы;
- общая дискуссия, вопросы;
- выступление преподавателя (арбитра), его анализ ситуации.

Трудности, возникающие в ходе анализа конкретной ситуации:

- выявление проблемы;
- поиск причин возникновения проблемы;
- анализ проблемы с использованием теоретических конструкций;
- анализ положительных и отрицательных последствий решения проблемы;
- обоснование лучшего варианта решения проблемы.

#### **4.7. Интерактивная (проблемная) лекция**

Интерактивная (проблемная) лекция представляет собой выступление, как правило, опытного преподавателя перед большой аудиторией обучающихся в течение 2-4 академических часов с применением следующих активных форм обучения:

- ведомая (управляемая) дискуссия или беседа;
- модерация (наиболее полное вовлечение всех участников лекционного занятия в процесс изучаемого материала);
- демонстрация слайд-презентации или фрагментов учебных фильмов;
- мозговой штурм;
- мотивационная речь.

#### **4.8. Разработка проекта**

Этот метод позволяет обучающимся мысленно выйти за пределы аудитории и составить проект своих действий по обсуждаемому вопросу. Самое главное, что группа или отдельный участник имеет возможность защитить свой проект, доказать преимущество его перед другими и узнать мнение коллег (обучающихся). Участники могут обратиться за консультацией, дополнительной литературой в Интернет, электронную библиотечную систему, читальный зал библиотеки и т.д.

Можно предложить участникам проекта собрать статьи из газет, публикации из научно-познавательных журналов, фотографии касающиеся вопросов темы, а затем обсудить эти материалы со всей группой.

#### **4.9. Просмотр и обсуждение учебных видеофильмов**

Учебные и научно-познавательные видеофильмы соответствующего содержания можно использовать на любом из этапов занятий и тренингов в соответствии с их темой, целями и задачами, а не только как дополнительный материал.

Перед показом фильма преподавателю необходимо поставить перед обучающимися несколько (3-5) ключевых вопросов. Это будет основой для последующего обсуждения. Можно останавливать фильм на заранее отобранных кадрах (моментах) и проводить дискуссию. В конце занятия необходимо обязательно совместно с обучающимися подвести итоги и озвучить полученные выводы.

#### **4.10. Тренинг**

Тренинг - форма интерактивного обучения, целью которого является развитие компетентности межличностного и профессионального поведения в профессиональном общении.

Достоинством тренинга является то, что он обеспечивает активное вовлечение всех участников в процесс обучения.

Требования к проведению тренинга:

- оптимальное количество участников тренинга 20-25 человек;
- соответствующая по количеству участников тренинга учебная аудитория, где посадочные места расположены по «тренинговому кругу», что способствует активному взаимодействию его участников;
- обязательность ознакомления участников занятия - тренинга с целями и задачами до начала проведения данного занятия;
- проведение на первом занятии тренинга упражнения «знакомство» и принятие «соглашения» - правил работы группы;

- создание дружелюбной доверительной атмосферы и ее поддержание в течение всего тренинга;
- вовлечение всех участников в активную деятельность на протяжении всего тренинга;
- уважение мнений каждого участника тренинга;
- поощрение участников тренинга;
- подведение участников тренинга к достижению поставленной перед ними цели занятия, не навязывая при этом своего мнения (решения);
- обеспечение соблюдения временных рамок каждого этапа тренинга;
- обеспечение эффективного сочетания теоретического материала и интерактивных упражнений;
- обязательность подведения итогов тренинга по его окончании.

Преподаватель-арбитр должен владеть психолого-педагогическими знаниями и умело применять их в учебном процессе, владеть методами получения, накопления и подачи информации обучающимся, влиять на их поведение и отношения.

Преподаватель-тренер должен знать цели и задачи, методы и способы обучения, источники информации, профилактические образовательные программы.

Необходимые условия для успешного обучения:

- готовность обучающихся учиться;
- применение различных форм и методов обучения;
- использование повторения для закрепления знаний и умений;
- соответствие процесса обучения реальной жизненной (служебной) ситуации;
- своевременность непредвзятой, адекватной оценки действий обучающихся преподавателем- тренером (арбитром).

Непосредственно обучение включает в себя 2 этапа:

- Информационный блок или предоставление теоретических знаний;
- Выработка практических умений и навыков.

### 1. Информационный блок

Этот этап можно начать с ответов на вопросы, которые вызвали массовое затруднение. Основной материал может быть преподнесен в виде лекции, мультимедийной слайд-презентации. Затем на выбор преподавателя (тренера) могут быть использованы различные методы интерактивного обучения: ролевые (ситуационные) игры, дискуссии, приглашение визитера, работа в малых группах и т.д.

### 2. Выработка практических навыков.

Учитывая, что любые знания информационного, теоретического плана должны обязательно сочетаться с практическими умениями и навыками, необходимо вырабатывать эти навыки. Данный этап тренинга призван способствовать приобретению участниками практического опыта по защите своей жизни и здоровья, а также окружающих. С этой целью можно использовать ролевые (ситуационные) игры, инсценировки, дискуссии, «мозговой штурм» и другие интерактивные формы работы в зависимости от условий.

### 3. Подведение итогов

Итоги подводятся в конце любого занятия, тренинга. Как правило, эта процедура рассчитана на то, чтобы участники поделились своими впечатлениями, ощущениями, высказали свои пожелания. Подведение итогов можно проводить в виде заполнения анонимных анкет. Преподаватель-тренер может спросить участников семинара, что нового они узнали, что было для них интересно, полезно, предложить вспомнить, какие упражнения они выполняли, закрепляя, таким образом, пройденный материал.

#### 4.11. Круглый стол

В современном значении выражение «круглый стол» употребляется как название одного из способов организации обсуждения некоторого вопроса. Этот способ характеризуется следующими особенностями:

- все участники круглого стола выступают в роли проponentов, т.е. должны выражать мнение по поводу обсуждаемого вопроса, а не по поводу мнений других участников. У проponentа две задачи: добиться, чтобы оппоненты поняли его и поверили;
- все участники обсуждения равноправны; никто не имеет права диктовать свою волю и решения.

Чаще всего круглый стол играет скорее информационную роль, а не служит инструментом выработки конкретных решений.

#### 4.12. Коллоквиум

Коллоквиум - вид учебно-теоретических занятий, представляющий собой групповое обсуждение под руководством преподавателя достаточно широкого круга проблем (ситуаций). Одновременно это и форма контроля, разновидность устного экзамена, массового (фронтального) опроса, позволяющая преподавателю в сравнительно небольшой срок выяснить уровень знаний, умений студентов целой академической группы по данному разделу курса.

Коллоквиум, как правило, проходит в форме дискуссии, в ходе которой обучающимся предоставляется возможность высказать свою точку зрения на рассматриваемую проблему (ситуацию), учиться обосновывать и защищать ее. Аргументируя и отстаивая свое мнение, обучающиеся в то же время демонстрируют, насколько глубоко и осознанно они усвоили изученный материал.

#### 4.13. Методика «Дерево решений»

Использование методики «дерево решений» позволяет овладеть навыками выбора оптимального варианта решения, действия и т.п.

Построение «дерева решений» - практический способ оценить преимущества и недостатки различных вариантов. Дерево решений для трех вариантов может выглядеть следующим образом:

Проблема: ...					
Вариант 1: ...		Вариант 2: ...		Вариант 3: ...	
Плюсы	Минусы	Плюсы	Минусы	Плюсы	Минусы

На этапе предложения вариантов, и на этапе их оценки возможно использование метода *мозгового штурма*.

#### **4.14. Метод «Мозгового штурма»**

Метод *мозгового штурма* предназначен для того, чтобы решать задачи, а точнее, генерировать решения и выбирать наиболее подходящие. На первом этапе проведения «мозгового штурма» группе подается определенная проблема (служебная ситуация) для обсуждения.

Участники высказывают по очереди любые предложения в точной и краткой форме, модератор (ведущий) записывает все предложения (на доске, плакате и т.п.) без критики их практической применимости.

На втором этапе проведения «мозгового штурма» высказанные предложения обсуждаются. Группе необходимо найти возможность применения любого из высказанных предложений (решений) или наметить путь его усовершенствования. На данном этапе возможно использование различных форм дискуссии.

На третьем этапе проведения «мозгового штурма» группа представляет презентацию результатов по заранее оговоренному принципу:

- самое оптимальное решение
- несколько наиболее удачных предложений
- самое необычное решение и т.п.

Для проведения «мозгового штурма» возможно деление обучающихся на несколько подгрупп:

- генераторы идей, которые высказывают различные предложения, направленные на разрешение проблемы;
- критики, которые пытаются найти отрицательное в предложенных идеях
- аналитики, которые будут привязывать выработанные предложения к конкретным реальным условиям (ситуациям) с учетом критических замечаний, и др.

**4.15.** Наибольший эффект для обучающихся интерактивные формы и методы обучения приносят при их комплексном применении в процессе освоения учебной дисциплины.