ГАПОУ "ПККИ"
Подписано цифровой подписью: ГАПОУ "ПККИ"
Дата: 2021.07.12 11:58:56 +10'00'

Департамент культуры Приморского края
государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
«Приморский краевой колледж искусств»
(ГАПОУ «ПККИ»)

ПРИНЯТО
Советом Учреждения
Протокол от 28 октября 2015г. № 4

УТВЕРЖДЕНО
Приказом директора ГАПОУ «ПККИ»
от 03 ноября 2015г. № 107-орг

Директор _____ В.А. Перекрест

ПОЛОЖЕНИЕ
ОБ ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМАХ ОБУЧЕНИЯ

Владивосток 2015

I. Общие положения

1.1. Целью интерактивных форм обучения является повышение эффективности образовательного процесса, в создании комфортных условий обучения на занятиях, при которых обучающиеся приобретает успешность, интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным 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 взаимодействуют в качестве равноправных партнеров.

1.3. Суть использования интерактивных форм обучения 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:

1.3.1. развитие активно-познавательной и мыслительной деятельности обучающихся;

1.3.2. вовлечение обучающихся в процесс познания, освоения нового материала в качестве активных участников;

1.3.3. развитие умений и навыков анализа и критического мышления;

1.3.4. усиление мотивации к изучению дисциплин учебного плана;

1.3.5. создание благоприятной, творческой атмосферы на занятиях;

1.3.6. развитие коммуникативных компетенций у обучающихся;

1.3.7. сокращение доли традиционной аудиторной работы и увеличение объема самостоятельной работы обучающихся;

1.3.8. развитие умений и навыков владения современными техническими средствами и технологиями обработки информации;

1.3.9. формирование и развитие умений и навыков самостоятельно находить информацию и определять уровень ее достоверности;

1.3.10.гибкость и доступность процесса обучения, в т. ч. возможность подключения обучающихся к учебным ресурсам и программам с любого компьютера, находящегося в сети;

1.3.11.четкое администрирование учебного процесса, повышение объективности оценки знаний, умений и компетенций обучающихся при использование таких форм контроля, как электронные тесты (текущие, рубежные, промежуточные).

1.4. Интерактивные формы обучения могут быть использованы при проведении занятий лекционного типа и семинарского типа.

1.5. Интерактивные формы обучения применяются при всех уровнях подготовки по программам среднего профессионального образования.

1.6. Интерактивные формы обучения используются преподавателем в объеме, предусмотренном федеральными государственными образовательными

стандартами среднего профессионального образования, в соответствии с рабочей программой учебной дисциплины.

1.7. Учебный отдел по заявкам кафедр должен предоставлять специализированные аудитории, оснащенные интерактивной доской, мультимедийным оборудованием в первую очередь преподавателям, готовым проводить занятия в интерактивной форме обучения.

II. Особенности интерактивного обучения

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

2.1.1. пассивная — обучающийся выступает в роли «объекта» обучения (слушает и смотрит);

2.1.2. активная — обучающийся выступает «субъектом» обучения (самостоятельная работа, творческие задания, курсовые работы / проекты и т. д.);

2.1.3. интерактивная — взаимодействие, равноправное партнерство.

Использование интерактивной модели обучения предусматривает моделирование жизненных (служебных) ситуаций, использование ролевых (деловых) игр, совместное решение проблем.

2.2. Учебный процесс, опирающийся на использование интерактивных методов и форм обучения, организуется с учетом включенности в процесс познания всех обучающихся группы. 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, имеют возможность контролировать, что они знают и чему необходимо научиться.

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

2.5. Основные методические принципы интерактивного обучения:

2.5.1. тщательный подбор рабочих терминов, учебной, профессиональной лексики, условных понятий;

2.5.2. всесторонний анализ конкретных практических примеров управленческой и профессиональной деятельности, в которой обучающиеся выполняют различные ролевые функции;
2.5.3. поддержание всеми обучающимися непрерывного визуального контакта между собой;
2.5.4. 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);
2.5.5. 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;
2.5.6. постоянное поддержание преподавателем активного внутригруппового взаимодействия, нейтрализация «острых» шагов и действий отдельных групп обучающихся;
2.5.7. оперативное вмешательство преподавателя в ход дискуссии в случае возникновения непредвиденных трудностей, а также в целях пояснения новых для обучающихся положений учебной программы;
2.5.8. интенсивное использование индивидуальных заданий (домашние контрольные задания творческого характера и т. п.);
2.5.9. организация пространственной среды - «игрового поля», - которое должно способствовать раскрепощению обучающихся;
2.5.10.проигрывание игровых ролей с учетом индивидуальных творческих и интеллектуальных способностей обучающихся;
2.5.11.обучение принятию решений в условиях жесткого регламента времени и наличия элемента неопределенности в информации;
2.5.12.осуществление взаимодействия в режиме строгого соблюдения сформулированных преподавателем норм, правил, поощрений (наказаний) за достигнутые результаты.

III. 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:
3.1.1. высокий уровень квалификации профессорско-преподавательского состава;
3.1.2. позитивные отношения между преподавателем и обучающимися;
3.1.3. демократический стиль;
3.1.4. сотрудничество (равноправное партнерство) в процессе общения преподавателя и обучающихся между собой;
3.1.5. опора на личный опыт, включение в учебный процесс ярких примеров, фактов, образов;

3.1.6. многообразие форм и методов представления информации, форм деятельности обучающихся, их мобильность;
3.1.7. включение внешней и внутренней мотивации деятельности, а также взаимомотивации обучающихся;
3.1.8. применение мультимедийных технологий.
3.2. Преподаватель должен обладать следующими умениями и навыками:
3.2.1. организовывать процесс исследования задачи (проблемы) таким образом, чтобы она воспринималась обучающимися как собственная инициатива;
3.2.2. целенаправленно организовывать для обучающихся ролевые (служебные) ситуации, побуждающие их к интеграции усилий;
3.2.3. создавать познавательную (наукоемкую) атмосферу в аудитории и дозировать свою помощь обучающимся;
3.2.4. 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:
3.3.1. нахождение проблемной формулировки темы, целей и вопросов занятия;
3.3.2. подготовку учебного пространства (специализированные аудитории, учебные лаборатории и т. п.), располагающие к диалогу, к активной работе;
3.3.3. формирование мотивационной готовности обучающихся и преподавателя к совместным действиям в процессе познания;
3.3.4. создание специальных (служебных) ситуаций, побуждающих обучающихся к интеграции усилий для решения поставленной задачи;
3.3.5. выработку и принятие правил равноправного сотрудничества для обучающихся и преподавателя;
3.3.6. использование «поддерживающих» приемов общения: доброжелательные интонации, умение задавать конструктивные вопросы и т.д.;
3.3.7 оптимизацию системы оценки процесса познания и результатов совместной деятельности;
3.3.8 развитие общегрупповых и межличностных умений и навыков анализа и самоанализа.
3.4. Интерактивное обучение предполагает:
3.4.1. 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.;
3.4.2. создание и функционирование виртуальных рабочих кабинетов преподавателей, обучающихся и работодателей;
3.4.3. регулярное обновление и использование электронной базы учебно-методических материалов;
3.4.4. регулярное обновление и использование электронных учебно-методических комплексов (учебно-методические материалы, тесты, задачи, практикумы, требования к оформлению курсовых и дипломных работ и т. д.);
3.4.5. проведение практических и им равных занятий в компьютерных классах;

3.4.6. использование мультимедийных средств для проведения лекций и семинаров;
3.4.7. формирование видеотеки с курсами лекций и бизнес-кейсам.
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.
3.7. Интерактивная доска 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. С помощью интерактивной доски можно создавать собственные ролики, демонстрирующие принципы работы с операционной системой Windows (Vista), ее стандартными приложениями или любыми прикладными программами.
3.8. Использование компьютерной техники дает возможность:
3.8.1. повысить интерес к изучаемой дисциплине;
3.8.2. облегчить формирование основных понятий по изучаемой теме, разделу, модулю;
3.8.3. подготовить обучающихся к самостоятельному усвоению дисциплин;
3.8.4. овладевать конкретными знаниями, умениями и компетенциями необходимыми для применения в практической деятельности;
3.8.5. интеллектуально развивать обучающихся;
3.8.6. 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 - 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:

3.9.1. 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;

3.9.2. диалоговый обмен между участниками образовательного процесса в реальном (online) и отложенном (off-line) режиме учебной, методической, научно-образовательной и другой деятельности;

3.9.3. обработку передаваемой и получаемой информации (хранение, распечатка, воспроизведение, редактирование);

3.9.4. доступ к различным источникам информации (порталам, электронным библиотекам, базам данных, ресурсам Интернет т. п.);

3.9.5. доступ к удаленным вычислительным ресурсам, лабораторным практикумам, учебным курсам и контролирующим нормативным материалам;

3.9.6. организацию коллективных форм общения преподавателя с обучающимися и обучающихся между собой посредством теле- и видеоконференций;

3.9.7. обмен определенной заранее заданной части информации в конфиденциальной форме и регламентированный доступ;

3.9.8. 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:

3.10.1. Традиционный (репродуктивно-иллюстрационный) курс в аудитории.

3.10.2. Курс в компьютерном классе (видео и т. п.).

3.10.3. Гибридный курс: частично в аудитории, частично интерактивно.

3.10.4. Синхронный интерактивный курс с инструктированием в реальном времени через Интернет.

3.10.5. Проведение синхронного курса с преподавателем с последующим асинхронным обсуждением.

3.10.6. Самостоятельное обучение с помощью CD или посредствам сети Интернет.

IV. Виды активных и интерактивных методов обучения

4.1. Бинарная лекция (лекция-диалог).

Предусматривает изложение материала в форме диалога двух преподавателей, например, ученого и практика, представителей двух научных направлений. Целью проведения бинарной лекции является демонстрация культуры дискуссии, вовлечение в обсуждение проблемы обучающихся.

4.2. **Брифинг.**

Брифинг (англ. briefing от англ. Brief - короткий, недолгий) - краткая пресс-конференция, посвященная одному вопросу. Основное отличие от иных методов обучения - отсутствие презентационной части, проведение занятия в форме ответов на поставленные вопросы.

4.3. **Вебинар.**

Вебинар (от слов «веб» и «семинар») - это «виртуальный» практикум, организованный посредством Интернет-технологий. Вебинару присущ главный признак практикума - интерактивность. Вы делаете доклад, слушатели задают вопросы, а вы отвечаете на них.

Наиболее легкий способ организовать вебинар - воспользоваться услугами компаний, специализирующихся на оказание данных услуг.

4.4. **Видеоконференция.**

Видеоконференция (англ. videoconference) — это область информационной технологии, обеспечивающая одновременно двустороннюю передачу, обработку, преобразование и представление интерактивной информации на расстояние в реальном режиме времени с помощью аппаратно-программных средств вычислительной техники. Взаимодействие в режиме видеоконференций также называют сеансом видеоконференцсвязи.

Видеоконференцсвязь (сокращенное название ВКС) — это телекоммуникационная технология интерактивного взаимодействия двух и более удаленных абонентов, при которой между ними возможен обмен аудио- и видеоинформацией в реальном масштабе времени с учетом передачи управляющих данных.

4.5. **Видео-лекция.**

Снятая на плёнку, сокращённая лекция, дополненная схемами, таблицами, фотографиями и видеофрагментами, иллюстрирующими подаваемый в лекции материал. Серия таких лекций хорошо подходит как для дистанционного и заочного обучения, так и для повторения изученного материала.

4.6. **Виртуальный тьюториал.**

Данный метод обучения используется для закрепления и корректировки самостоятельно полученных знаний и умений, выработки навыков групповой деятельности и обмена опытом с другими участниками. Тьюториалы проводятся с применением активных методов обучения (групповые дискуссии, деловые игры, решение кейсов, тренинги и мозговые штурмы).

4.7. **Групповая дискуссия (обсуждение вполголоса).**

Для проведения такой дискуссии все обучающиеся, присутствующие на практическом занятии, разбиваются на небольшие подгруппы, которые обсуждают те или иные вопросы, входящие в тему занятия. Обсуждение может организовываться двояко: либо все подгруппы анализируют один и тот же вопрос, либо какая-то крупная тема разбивается на отдельные задания. Традиционные материальные результаты обсуждения таковы: составление списка интересных мыслей, выступление одного или двух членов подгрупп с докладами, составление методических разработок или инструкций, составление плана действий.

4.8. **Дебаты.**

Под дебатами понимается чётко структурированный и специально организованный публичный обмен мыслями между двумя сторонами по актуальным темам, а также разновидность публичной дискуссии участников дебатов, направляющая на переубеждение в своей правоте третьей стороны, а не друг друга. Поэтому вербальные и невербальные средства, которые используются участниками дебатов, имеют цель получить определённый результат — сформировать у слушателей положительное впечатление от собственной позиции.

4.9. **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.

4.10. **Дискуссия.**

Дискуссия в качестве интерактивного метода обучения означает исследование или разбор. Образовательной дискуссией называется целенаправленное, коллективное обсуждение конкретной проблемы (ситуации), сопровождающееся обменом идеями, опытом, суждениями, мнениями в составе группы.

Дискуссия предусматривает обсуждение какого-либо вопроса или группы связанных вопросов компетентными лицами с намерением достичь взаимоприемлемого решения. Дискуссия является разновидностью спора, близкой к полемике, и представляет собой серию утверждений, по очереди высказываемых участниками. Заявления последних должны относится к одному и тому же предмету или теме, что сообщает обсуждению необходимую связность.

4.11. **Диспут.**

Термин «диспут» происходит от латинского disputer - рассуждать, спорить. В тех ситуациях, когда речь идет о диспуте, имеется в виду коллективное обсуждение нравственных, политических, литературных, научных, профессиональных и других проблем, которые не имеют общепринятого, однозначного решения. В процессе диспута его участники высказывают различные суждения, точки зрения, оценки на те или иные события, проблемы. Важной особенностью диспута является строгое соблюдение заранее принятого регламента и темы.

4.12. **Имитационные игры.**

Известные также как «микромиры» (micro worlds) — представляют собой своеобразные «тренажеры», которые развивают системное мышление, навыки принятия решений в динамично меняющейся окружающей среде в условиях стресса и неопределенности. Микромиры позволяют за несколько часов промоделировать ситуации протяженностью в несколько месяцев, лет или

десятилетий, что позволяет оценить долгосрочные последствия принятия решений и вероятные побочные эффекты. Имитационные игры представляют собой своеобразную «лабораторию обучения», в которой моделируется реальная ситуация из области юриспруденции или государственного управления, и участники эксперимента могут применить свои навыки принятия решений к моделируемой ситуации. В основе данных игр лежат сложные имитационные модели по системной динамике, агентному моделированию или же комбинированному подходу.

4.13. **Интервью.**

Термин «интервью» происходит от английского interview - беседа. По содержанию интервью делятся на группы: документальные интервью, интервью мнений, интервью «пресс-конференция».

Субъектом интервью может выступать как лектор, так и обучающийся, подготовившие информацию по заданной теме.

4.14. **Интерактивная (проблемная) лекция.**

Интерактивная (проблемная) лекция представляет собой выступление, как правило, опытного преподавателя перед большой аудиторий 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.

4.15. **Информационно-проблемная лекция.**

Предполагает изложение материала с использованием проблемных вопросов, задач, ситуаций. Процесс познания происходит через научный поиск, диалог, анализ, сравнение разных точек зрения.

4.16. **Кейс-метод (анализ конкретных ситуаций).**

Кейс-метод (от английского case - случай, ситуация) - усовершенствованный метод анализа конкретных ситуаций, метод активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач - ситуаций (решение кейсов). Метод кейсов представляет собой изучение, анализ и принятие решений по ситуации (проблеме), которая возникла в результате происшедших событий, реальных ситуаций или может возникнуть при определенных обстоятельствах 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.

4.17. **Коллективные решения творческих задач.**

Под *творческими заданиями* понимаются такие учебные задания, которые требуют от обучающихся не простого воспроизводства информации, а

творчества, поскольку задания содержат больший или меньший элемент неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов.

4.18. **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 обучающихся 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 демонстрирует глубину и осознанность изученного материал.

4.19. **Коучинг (Тренинг).**

Коучинг - раскрытие потенциала человека с целью максимального повышения его «эффективности»; искусство создания, с помощью беседы и поведения, среды, которая облегчает движение человека к желаемым целям, так, чтобы оно приносило удовлетворение; система реализации совместного социального, личностного и творческого потенциала участников процесса развития с целью получения максимально возможного эффективного результата. Тренинг - форма интерактивного обучения, целью которого является развитие компетентности межличностного и профессионального поведения в профессиональном общении.

4.20. **Круглый стол.**

Способ организации обсуждения некоторого вопроса, характеризующийся следующими особенностями:

- все участники круглого стола выступают в роли пропонентов, т. е. должны выражать мнение по поводу обсуждаемого вопроса, а не по поводу мнений других участников;
- у *пропонента* две задачи: добиться, чтобы оппоненты поняли его и поверили;
- все участники обсуждения равноправны;
- никто не имеет права диктовать свою волю и решения;
- никто не имеет права диктовать свою волю и решения;
- чаще всего круглый стол играет скорее информационную роль, а не служит;
- инструментом выработки конкретных решений.

4.21. **Лекция - консультация.**

Данный вид обучения предполагает изложение материала по типу «вопросы - ответы - дискуссия».

4.22. **Лекция-пресс-конференция.**

Лекция-пресс-конференция проводится как научно-практическое занятие, с заранее поставленной проблемой и системой докладов, длительностью 5-10 минут. Каждое выступление представляет собой логически законченный текст,

заранее подготовленный в рамках предложенной преподавателем программы. Совокупность представленных текстов позволит всесторонне осветить проблему. В конце лекции преподаватель подводит итоги самостоятельной работы и выступлений обучающихся, дополняя или уточняя предложенную информацию, и формулирует основные выводы.

4.23. **Лекция - провокация.**

Лекции-провокации характеризуются заранее запланированными ошибками. Рассчитана на стимулирование обучающихся к постоянному контролю предлагаемой информации и поиску ошибок. В конце лекции проводится диагностика знаний обучающихся и разбор сделанных ошибок.

4.24. **Лекция с заранее объявленными ошибками.**

Лекция с заранее запланированными ошибками позволяет развить у обучаемых умение оперативно анализировать профессиональные ситуации, выступать в роли экспертов, оппонентов, рецензентов, выделять неверную и неточную информацию. Рассчитана на стимулирование обучающихся к постоянному контролю предлагаемой информации (поиск ошибки: содержательной, методологической, методической, орфографической).

В конце лекции проводится диагностика обучающихся и разбор сделанных ошибок.

4.25. **Метод обучения в парах (спарринг-партнерство).**

Понятие «спарринг» (от англ. sparring) - в боксе тренировочный бой с целью всесторонней подготовки к соревнованиям. Спарринг-партнёр - соперник в различных тренировочных состязаниях. Соответственно, спарринг-партнерство как форма организации во внеаудиторной самостоятельной работе представляет собой разновидность парной работы, в которой обучающиеся, исполняя роль соперников в состязании, выполняют задания по заранее заданному педагогом алгоритму.

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

4.27. **Метод «Мозгового штурма».**

«Мозговая атака», «мозговой штурм» - это метод, при котором принимается любой ответ обучающегося на заданный вопрос. Важно не давать оценку высказываемым точкам зрения сразу, а принимать все и записывать мнение каждого на доске или листе бумаги. Участники должны знать, что от них не требуется обоснований или объяснений ответов. «Мозговой штурм» - это простой способ генерирования идей для разрешения проблемы. Во время мозгового штурма участники свободно обмениваются идеями по мере их возникновения таким образом, что каждый может развивать чужие идеи.

4.28. **Метод портфолио.**

Метод портфолио (итал. Portfolio - портфель, англ. - папка для документов) - современная образовательная технология, в основе которой используется

метод аутентичного оценивания результатов образовательной и профессиональной деятельности.

4.29. **Метод Сократа.**

Метод Сократа - метод вопросов, предполагающих критическое отношение к догматическим утверждениям, называется еще как метод «сократовской иронии». Это умение извлекать скрытое в человеке знание с помощью искусных наводящих вопросов, подразумевающих короткий, простой и заранее предсказуемый ответ.

4.30. **Мини-лекция.**

Мини-лекция является одной из эффективных форм преподнесения теоретического материала. Перед объявлением какой-либо информации преподаватель спрашивает, что знают об этом обучающиеся. После предоставления какого-либо утверждения преподаватель предлагает обсудить отношение обучающихся к этому вопросу.

4.31. **Моделирование производственных процессов и ситуаций.**

Метод «Моделирование производственных процессов и ситуаций» предусматривает имитацию реальных условий, конкретных специфических операций, моделирование соответствующего рабочего процесса, создание интерактивной модели и др.

4.32. **Образовательная экспедиция (живая параллель).**

Обучение через живое наблюдение и проживание, погружение в закономерности развития, действующие повсюду. Образовательная экспедиция - это непосредственный контакт с внешней образовательной средой, её конкретным образовательным объектом (Центром занятости населения, Юридическая клиника и т. д.).

4.33. **Обратная связь.**

Под обратной связью понимается актуализация полученных на лекции знаний путем выяснения реакции участников на обсуждаемые темы.

4.34. **Обсуждение в группах.**

Групповое обсуждение какого-либо вопроса направлено на нахождение истины или достижение лучшего взаимопонимания. Групповые обсуждения способствуют лучшему усвоению изучаемого материала. Разновидностью группового обсуждения является круглый стол, который проводится с целью поделиться проблемами, собственным видением вопроса, познакомиться с опытом, достижениями.

4.35. **Онлайн-семинар.**

Разновидность веб-конференции, проведение онлайн-встреч или презентаций через Интернет в режиме реального времени. Вовремя веб конференции каждый из участников находится у своего компьютера, а связь между ними поддерживается через Интернет посредством загружаемого приложения, установленного на компьютере каждого участника, или через веб-приложение. В последнем случае, чтобы присоединиться к конференции, нужно просто ввести URL (адрес сайта).

4.36. **Передача (делегирование) полномочий.**

Процесс передачи части функций преподавателя обучающимся для достижения конкретных целей организации. Используется для улучшения и оптимизации образовательного процесса. Очень актуален в проектной деятельности обучающихся. Суть заключается в том, что работающие над проектом лица, лучше понимают ситуацию, чем руководитель проекта. И, соответственно им проще найти выход и решить имеющуюся проблему

4.37. **Проблемная лекция.**

На этой лекции новое знание вводится через проблемность вопроса, задачи или ситуации. При этом процесс познания обучающихся в сотрудничестве и диалоге с преподавателем приближается к исследовательской деятельности. Содержание проблемы раскрывается путем организации поиска ее решения или суммирования и анализа традиционных и современных точек зрения.

4.38. **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 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 со обучающимися подвести итоги и озвучить полученные выводы.

4.39. **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 преподавателя.

4.40. **Работа в малых группах.**

Работа в малых группах является одной из самых популярных стратегий, поскольку позволяет обучающимся участвовать в работе, практиковать навыки сотрудничества, межличностного общения (в частности, умение активно слушать, вырабатывать общее мнение, разрешать возникающие разногласия).

4.41. **Разработка проекта.**

Разработка проекта позволяет 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 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.

4.42. **Ролевая игра.**

Ролевая игра - это разыгрывание участниками группы сценки с заранее распределенными ролями в интересах овладения определенной поведенческой или эмоциональной стороной жизненных ситуаций.

4.43. **Стажировка.**

Под стажировкой понимается производственная деятельность для приобретения опыта работы или повышения квалификации по специальности.

4.44. **Творческое задание.**

Творческое задание является содержанием (основой) любой интерактивной формы проведения занятия. Выполнение творческого задания требует от обучающихся 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.

4.45. **Тренинг.**

Тренинг (англ. training от train - обучать, воспитывать) - метод активного обучения, направленный на развитие знаний, умений и навыков и социальных установок. Тренинг может рассматриваться с точки зрения разных парадигм:

- тренинг как тренировка, в результате которой происходит формирование и отработка умений и навыков;

тренинг как форма активного обучения, целью которого является передача знаний, развитие некоторых умений и навыков