



НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ

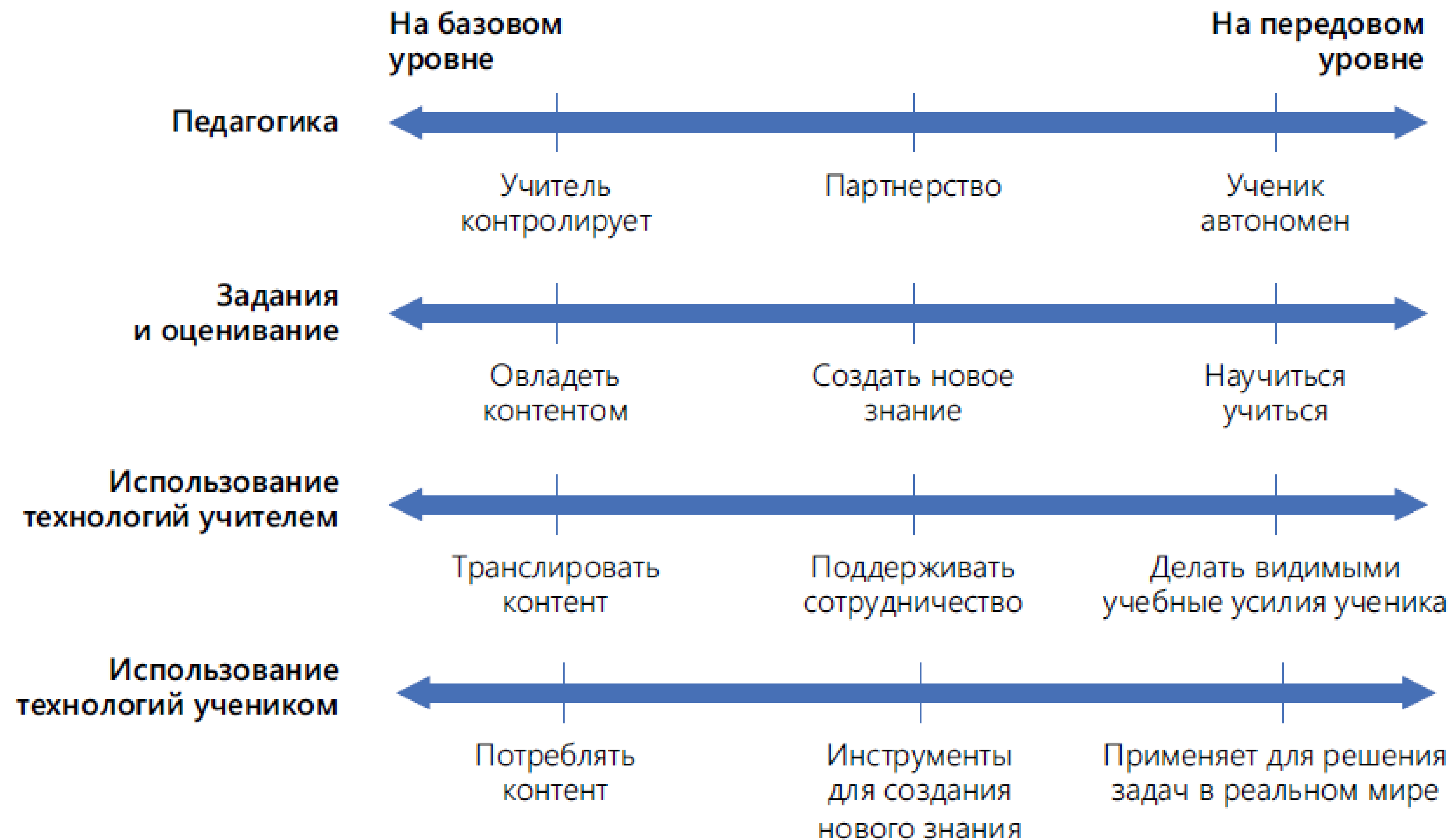
Институт образования НИУ ВШЭ

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ  
ФОРМИРОВАНИЕ ОБЩИХ КОМПЕТЕНЦИЙ. РАЗРАБОТКА  
УЧЕБНЫХ МАТЕРИАЛОВ, СООТВЕТСТВУЮЩИХ ПСИХОЛОГО-  
ПЕДАГОГИЧЕСКИМ ОСНОВАМ ФОРМИРОВАНИЯ ОБЩИХ  
КОМПЕТЕНЦИЙ.**

Москва, 2020 г.



# КОНТИНУУМ ЭФФЕКТИВНОСТИ НОВОЙ ПЕДАГОГИКИ





## АКТИВНОЕ И ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ

Активные и интерактивные методы обучения это способы активизации учебно-познавательной деятельности обучающихся, которые побуждают их к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения материалом, когда активен не только преподаватель, но активны и студенты.

### Формы обучения:

**пассивное** - студент выступает в роли "объекта" обучения (слушает и смотрит);

**активное** - студент выступает "субъектом" обучения (самостоятельная работа, творческие задания, курсовые работы/проекты и т.д.);

**интерактивное** – взаимодействие, равноправное партнерство. Использование интерактивной модели обучения предусматривает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых (деловых) игр, совместное решение проблем. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи. Из объекта воздействия студент становится субъектом взаимодействия, он сам активно участвует в процессе обучения, следуя своим индивидуальным маршрутом.

# ПРЕИМУЩЕСТВА ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ



Суть использования интерактивных форм проведения занятий состоит в погружении студентов в реальную атмосферу делового сотрудничества по разрешению проблем, оптимальную для выработки навыков и качеств будущего специалиста. Учебный процесс должен быть организован таким образом, что практически все участники оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность рефлексировать по поводу того, что они знают и думают.



## ОРГАНИЗАЦИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

- нахождение проблемной формулировки темы занятия;
- организацию учебного пространства, располагающего к диалогу;
- формирование мотивационной готовности студентов и преподавателя к совместным усилиям в процессе познания;
- создание специальных ситуаций, побуждающих студентов к интеграции усилий для решения поставленной задачи;
- выработку и принятие правил учебного сотрудничества для студентов и преподавателя;
- использование «поддерживающих» приемов общения: доброжелательные интонации, умение задавать конструктивные вопросы и т.д.;
- оптимизацию системы оценки процесса и результата совместной деятельности;
- развитие общегрупповых и межличностных навыков анализа и самоанализа.





## ФАСИЛИТАЦИЯ

Фасилитация – феномен межличностного общения, который усиливает продуктивность обучения или воспитания субъектов образовательного процесса за счет их особого стиля общения и личности педагога.

*Цель применения «фасилитации»* в образовательном процессе может сводиться к решению кейсов, конкретных бизнес-ситуаций, где требуется найти решения, проанализировать проблемы, собрать идеи, уточнить задачи, спланировать действия и т.д.

*Организация занятий с применением метода «фасилитации»* целесообразна в случаях, когда поднимаются острые темы, которые требуют конкретных решений; когда ситуацию нужно рассмотреть комплексно, с разных сторон; тогда, когда требуется организовать эффективное групповое обсуждение, где каждый участник может высказаться, поделиться идеями, опытом и предположениями.



# ТЕХНОЛОГИЯ ОТКРЫТОГО ПРОСТРАНСТВА (OPEN SPACE TECHNOLOGY)

## 4 базовых принципа:

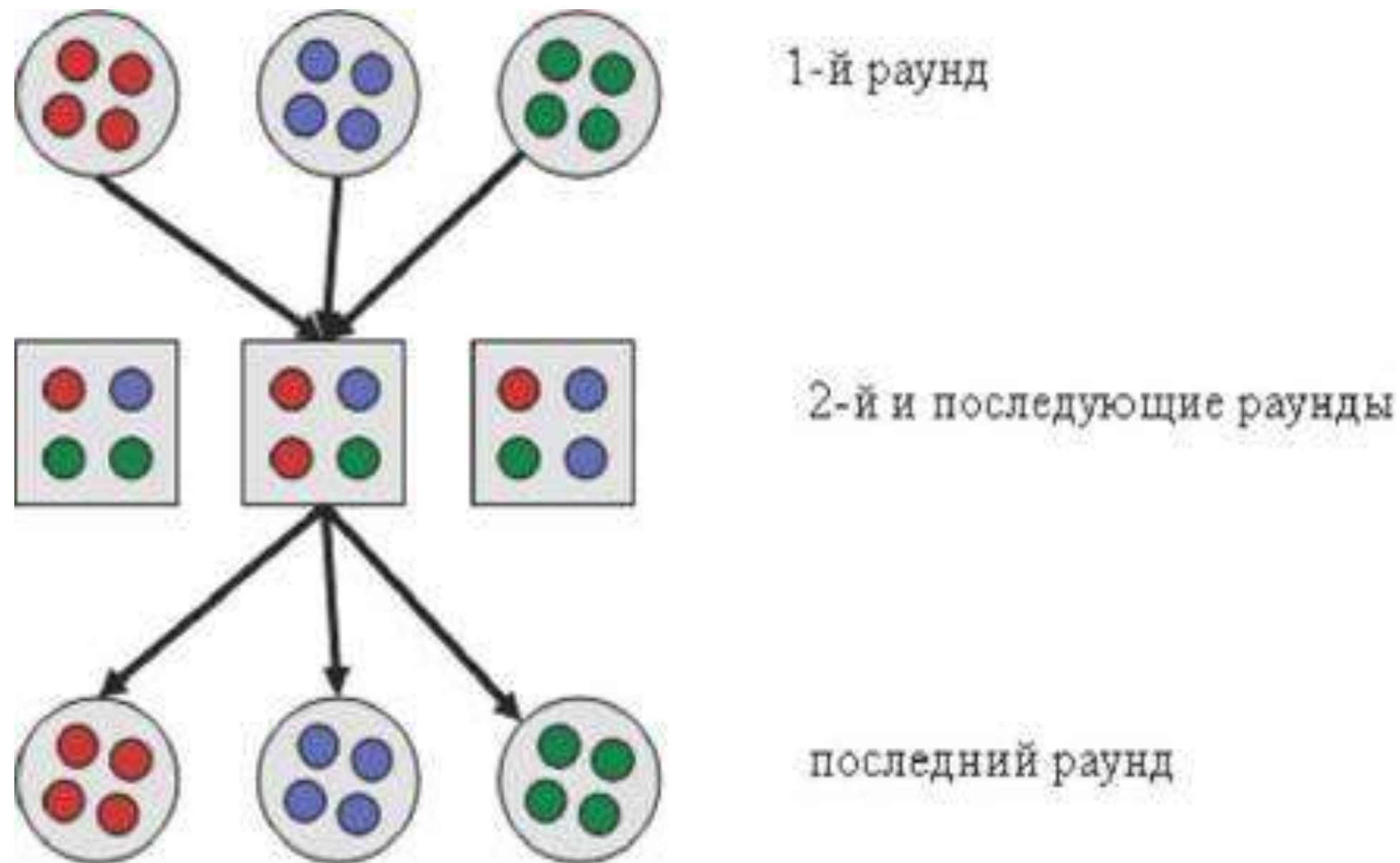
1. Все, кто находится здесь и сейчас – это нужные люди.
2. Все, что случится – это то, что должно было произойти.
3. Любое время начала – это то самое время.
4. Процесс заканчивается сам.

Важно разработать привлекательную формулировку темы, целью которой является запуск проведения дискуссии.

Группы формируются самостоятельно. В процессе обсуждения участники могут перемещаться между группами, так как самостоятельно несут ответственность за достижение максимальной эффективности в обсуждении.

В задачи преподавателя входит запуск работы самоорганизующихся подгрупп, слежение за тем, чтобы у участников была возможность зафиксировать отчет о работе своей подгруппы и чтобы отчет был вовремя доступен всем участникам группы, проводит завершение процесса.

## ТЕХНОЛОГИЯ «ИНТЕРНАЦИОНАЛЬНОЕ КАФЕ»



Заранее определяется список тем и вопросов для обсуждения.

Обучающиеся разделяются на группы («столы»). За каждым столом назначается «хозяин стола».

Несколько (минимум 3-4) раундов бесед с переходом за разные столики. «Хозяева» остаются за своим столиком. Остальные участники переходят за другие столики. Задача «хозяев стола» — знакомить новых участников обсуждения с результатами предыдущей работы группы и фиксировать новые идеи.

После возвращения участников за свой столик «хозяева стола» обобщают все итоги обсуждения: создание галереи идей, консолидация основных идей, кластеризация основных идей.





## ТЕХНИКА (МЕТОД) УОЛТА ДИСНЕЯ

---

Методика обсуждения, которая проводится в форме ролевой игры, в которой участники рассматривают поставленную задачу с трёх точек зрения: творческой, реалистичной и критической.

Метод может использоваться как индивидуально, так и в группе.

Во время ролевой игры участники могут циклически изменять свои роли и продолжать обсуждение проблемы до тех пор, пока решение не будет найдено. Обычно требует три цикла для нахождения оптимального решения, составления плана.

Задача педагога: сформулировать исходную проблему, следить за тем, чтобы все группы фиксировали результаты своей работы.



# ДИСКУССИЯ

---

Дискуссия как интерактивный метод обучения означает исследование или разбор. Учебной дискуссией называется целенаправленное, коллективное обсуждение конкретной проблемы, сопровождающееся обменом идеями, суждениями, мнениями в группе.

Три стадии:

- **Ориентация**
- **Оценка**
- **Консолидация**



## «СНЕЖНЫЙ КОМ»

Для проведения этого вида дискуссии понадобятся большое количество карточек (половина листа А4) и маркеры.

1. Участникам раздается по 4-8 карточек. Каждому предлагается написать по 4-8 вариантов решения какого-либо вопроса (например, перечислить критерии оценки деятельности студента, профессионально значимые качества будущих специалистов, профессиональные компетенции выпускника и др.). На каждой карточке пишется только один вариант.

2. Участники объединяются в пары. В результате обсуждения пара отбирает наиболее согласованные предложения-карточки. Их должно быть чуть больше половины от общей суммы карточек (например, из 10 карточек оставить только 6).

3. На третьем этапе участники объединяются в четверки и так же путем дискуссии в микрогруппе оставляют чуть больше половины карточек от общей суммы (например, из 12 оставить 7).

4. Представитель от группы защищает общие наработки, демонстрируя карточки аудитории. После этого карточки, зафиксированные скотчем на доске, комментируются каждой группой, а затем проводится классификация и систематизация предложений, выделяются сходные варианты.



## «КВАДРО»

1. На плакате или доске записывается тезис, например: «Воспитать конкурентоспособного специалиста может только тот преподаватель, который сам успешен на рынке труда».
2. Все участники одновременно показывают цифру на карточке «квадро», отражающую их мнение по этому тезису.

*1 — согласен*

*2 — согласен, но...*

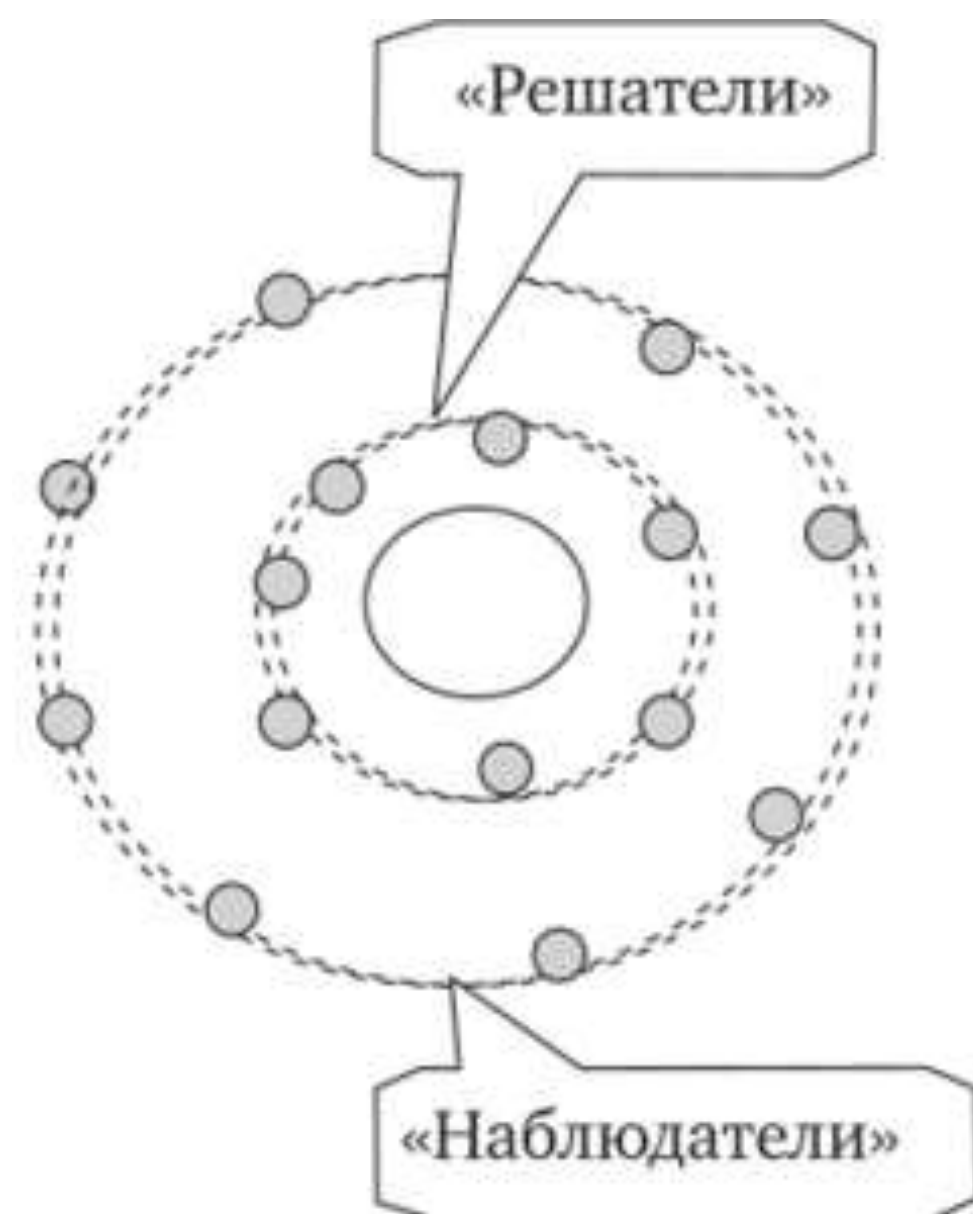
*3 — не согласен, но... (вариант — затрудняюсь)*

*4 — не согласен*

3. Преподаватель констатирует представленный характер мнений.



## «АКВАРИУМ»



1. Обучающиеся делятся на группы 5-6 чел. Каждая группа обсуждает возможное решение проблемы/мнение по тезису.
2. От группы выбирается участник, который будет защищать мнение группы перед всеми остальными участниками дискуссии. Остальные члены группы не обладают правом голоса, но могут передавать своему презентующему записки.
3. Возможно проведение еще одного раунда дискуссии в группах.
4. Дискуссия завершается в рамках заранее обозначенного времени или при достижении консенсуса.



## «МЫСЛИТЕЛЬНЫЕ ШАПКИ»

Вариант ролевой дискуссии для развития гибкости мышления:

Пять шапок/бумажных эмблем разных цветов символизируют пять различных подходов к анализу проблемы, поиску решений и аргументации:

**белый** — призывает «нейтральные» факты, цифры и информацию, аргументирует «весом фактов»;

**красный** — выражает эмоции и чувства, наполнен интуицией и догадками (позитивными и негативными);

**черный** — несет трудности, невозможность решения, негативные оценки, т. е. выполняет роль «адвоката дьявола»;

**голубой** — означает холодную удаленность, контроль над собой и над другими «шапками» (держит внутренний стержень дискуссии);

**желтый** — характеризуется оптимизмом, радостью жизни, ожиданием будущего; позитивен и конструктивен.

Активны 5 участников. Остальные слушатели наблюдают за дискуссией из внешнего круга. Для них возможны следующие задания: использование невербальных средств общения, оценка качества аргументации. По окончании слово представляется непосредственным участникам, а затем наблюдателям.



## АНАЛИЗ КОНКРЕТНЫХ СИТУАЦИЙ (МЕТОД КЕЙСОВ)

Метод кейсов представляет собой изучение, анализ и принятие решений по ситуации, которая возникла в результате происшедших событий, реальных ситуаций или может возникнуть при определенных обстоятельствах в конкретной организации в тот или иной момент времени. Различают полевые ситуации, основанные на реальном фактическом материале и вымышленные (кресельные) кейсы.

### **Решение кейсов состоит из нескольких шагов:**

- 1) исследования предложенной ситуации (кейса);
- 2) сбора и анализа недостающей информации;
- 3) обсуждения возможных вариантов решения проблемы;
- 4) выработки наилучшего решения.



# МЕТОД КЕЙСОВ

Разработка кейсов может осуществляться с представителем работодателей (реальные рабочие проблемы), на основе материалов из учебной литературы, СМИ. Также кейс может быть полностью вымышленной ситуацией.

Итогом работы над кейсом должен быть конкретный интеллектуальный продукт (ответ на вопрос, модель, рекомендации и т.д.)

Необходимо заранее определить сложность кейса, потребность студентов в самостоятельном поиске информации.

## **Базовые требования к кейсу:**

- написан понятно, интересно, простым и доходчивым языком;
- соответствует теоретическому содержанию дисциплины (курса);
- описывает ситуацию, содержащую проблему (противоречие, вопрос);
- не содержит подсказок относительно решения проблемы;
- содержит необходимое и достаточное количество информации для его понимания.





## ПРИМЕР КЕЙСА

**Учебная дисциплина: «Финансы».** Тема занятия: «Финансы предприятий».

Рассматриваемый вопрос темы: «разработка стратегии анализа деятельности предприятия».

**Цель занятия** – систематизировать знания в области «управления финансами предприятий», «разработки стратегии анализа деятельности предприятия», отработать деловые навыки принятия решений, потренироваться в возможности анализировать полученную информацию, освоить новые модели поведения в интерактивном общении, умении аргументировано, грамотно представлять свою позицию (мнение).

**Задача:** «генеральный директор крупной диверсифицированной компании по строительным изделиям обратился к нам за помощью. Он просит проверить производственную деятельность компании «Керамо», выпускающей эмалированную керамическую продукцию. Эту продукцию составляют: ванны, унитазы, писсуары. Генеральный директор хочет знать, следует ли одобрить капитальные затраты в 200 млн. долларов на новые производственные мощности?!

**Информация о компании «Керамо»:**

- Это одна из семи крупнейших производителей в России (доля рынка 15%)
- Цены на продукцию «Керамо» долгое время оставались неизменными
- «Керамо» работает на уровне безубыточности, его конкуренты получают небольшую прибыль
- Самый крупный конкурент компании «Керамо» объявил, что намеревается построить крупный современный завод

Источник: Райс О.И. Фасилитация, как метод интерактивного обучения // Психология, социология и педагогика. 2014. № 7  
<http://psychology.snauka.ru/2014/07/3317>



## МЕТОД ПРОЕКТОВ

Классификация проектов по Палат Е.С.

**Исследовательские** – требуют хорошо продуманной структуры, обозначенных целей, обоснования актуальности предмета исследования для всех участников, обозначения источников информации, продуманных методов, результатов.

**Творческие** – предполагают соответствующее творческое оформление, не имеют детально проработанной структуры совместной деятельности участников.

**Ролево-игровые** – участники принимают на себя определенные роли, обусловленные характером и содержанием проекта, особенностью решаемой проблемы.

**Информационные проекты** – требуют от участников изначальной направленности на сбор информации о каком-то объекте, явлении; ознакомление участников проекта с этой информацией; ее анализ и обобщение фактов, предназначенных для широкой аудитории.

**Практико-ориентированные** – отличаются четко обозначенным с самого начала результатом деятельности участников проекта. Причем этот результат обязательно ориентирован на социальные интересы самих участников.



Деловые игры характеризуются следующими признаками:

- наличие проблемы;
- наличие общей цели у игрового коллектива;
- наличие различных ролей;
- различие интересов участников;
- моделирование и учет внешних возмущающих воздействий;
- принятие и реализация в ходе игры последовательности действий, причем принятие последующего решения зависит от предыдущего;
- наличие такой системы стимулирования, которая побуждает участников игры действовать «как в жизни», в случае необходимости подчинять интересы одного участника общей цели игровой группы, обеспечивает объективную оценку вклада каждого участника.





## ИМИТАЦИОННЫЕ УПРАЖНЕНИЯ - РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

### «Имитационное упражнение «Путешествие астронавтов»

**Игровая ситуация.** Группе участников численностью 20-25 человек предлагается представить, что все они находятся на Луне, причем путешественники ушли от своего космического корабля на расстояние, которое можно преодолеть за три дня. Особо подчеркивается, что первая половина обратного пути, то есть 1.5 суток, проходит в сложных условиях темноты, а вторая половина – под солнечными лучами. У каждого участника с собой имеется комплект из 14 предметов, значимость которых определяется их необходимостью для обеспечения жизнедеятельности человека, полезностью на данном участке пути, системой предпочтений путешественника и т.п. По мере продвижения предметы можно выбрасывать за ненадобностью, бесполезностью и т.д.

**Игровая цель:** вернуться на корабль в добром здравии. Задание участникам - астронавтам: предложенный список предметов ранжировать, то есть определить самый важный и нужный предмет, который путешественник будет нести до самого корабля, и присвоить этому предмету номер 1, менее важному предмету присваивается номер 2 и т. д. Таким образом, самый ненужный предмет, который будет выброшен сразу же, получает номер 14.





## ЭВРИСТИЧЕСКИЕ ВОПРОСЫ

Эвристические вопросы	Дидактические цели
Опишите... Перескажите... Объясните... Как использовать? Какая разница? Приведите примеры... Обобщите... Систематизируйте... Классифицируйте	Развитие умений
Как решить другим способом? В чем причины? Согласны ли вы с этим утверждением? Приведите контраргументы? В чем недостатки? Ваш прогноз? Найдите ошибки..	Развитие творческих способностей, критического мышления



# ПЛАН ЗАНЯТИЯ

---

Тема:

Цель:

Основные задачи:

Оборудование:

Ход занятия:

I.

II.

III.

...



НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ

Адрес: Москва, Потаповский переулок, д. 16, стр. 10, Институт образования НИУ ВШЭ

[www.ioe.hse.ru](http://www.ioe.hse.ru)