Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Наумова Наталия Александровна
Должность: Ректор
Дата подписания: 24.10.2024 14:21:41
Уникальный программный ключ:
6b5279da4e034bff679172803da5b7b559fc69e2

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ
Государственное образовательное учреждение высшего профессионального образования
МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ОБЛАСТНОЙ УНИВЕРСИТЕТ
(МГОУ)

УТВЕРЖДЕНО
решение Ученого совета от
«30» декабря 2014 г., протокол № 7

Ректор _____ /П.Н. Хроменков/

РАССМОТРЕНО И ОДОБРЕНО
Решением Учебно-методического совета
от «20» января 2014г., протокол № 6

Положение об активных и интерактивных формах проведения занятий МГОУ

Москва
2014

Введение

Настоящее положение разработано с целью повышения качества образовательного процесса в Московском государственном областном университете, (далее - МГОУ) и распространяется на методические рекомендации по проведению занятий в интерактивных формах, по специалитету, направлениям подготовки бакалавриата и магистратуры реализуемых в рамках государственных образовательных стандартов высшего профессионального образования (ГОС ВПО) и Федеральных государственных образовательных стандартов высшего профессионального образования (ФГОС ВПО).

1. Общие положения

1.1. Проведение занятий в активных и интерактивных формах основано на применении в образовательном процессе интерактивных методов обучения (далее – ИАМО).

1.2. ИАМО - это методы, характеризующиеся высокой степенью включенности учащихся в образовательный процесс, активизирующие их деятельность (познавательную, творческую) при решении поставленных задач (приложение 1).

1.3. Отличительными особенностями ИАМО являются:

- целенаправленность активизации мыслительных процессов, т.е. студент вынужден быть активным независимо от его желания;
- длительное время вовлеченности обучающихся в образовательный процесс, т.к. активность должна быть не краткосрочной и эпизодической, а стойкой и пролонгированной;
- самостоятельность творческой выработки решений, повышение степени мотивации и эмоциональности обучаемых.

1.4. При выборе метода ИАМО обучения рекомендуется руководствоваться рядом критериев:

- соответствие целям и задачам, принципам обучения;
- соответствие содержанию изучаемой темы;
- соответствие возможностям студентов;
- соответствие условиям и времени, отведенному на обучение;
- соответствие возможностям преподавателя: его опыту, желаниям, уровню профессионального мастерства, личностным качествам.

2. Формы интерактивных методов обучения

2.1. *Неимитационных* ИАМО в отличие от имитационных характеризуются отсутствием модели изучаемого процесса или деятельности. Активизация обучения осуществляется через прямые и обратные связи между обучающими (преподавателями) и обучаемыми (магистрами).

К неимитационным интерактивным методам обучения относят:

1.1. *Проблемная лекция* активна в том случае, если самостоятельная творческая работа обучаемых реально обеспечивается контрольными вопросами, обсуждением рассматриваемого материала и другими способами. Определяющим признаком проблемной лекции является постановка и разрешение учебных проблем с различной степенью приобщения к этому обучаемых.

1.2. *Проблемный семинар* предполагает высокую активность участников и используется для совместного обсуждения поставленной проблемы, выработки общих решений или поиска новых идей. Цель проблемного семинара - выявить как можно больше точек зрения и расширить горизонт мышления участников. Основное отличие проблемного семинара от проблемной лекции для студента: на семинаре от студента требуется не слушать, а говорить. Задача преподавателя - направлять дискуссию, задавать вопросы, предлагать разнообразные пути решения, способствовать оживленному и открытому обмену мнениями.

1.3. *Тематическая дискуссия* - это способ обсуждения какого- либо спорного вопроса, проблемы в учебной группе. Чаще всего используются такие дискуссионные методы, как групповая дискуссия, разбор казусов из практики, анализ ситуации морального выбора и др.

- *Групповая дискуссия* как прием позволяет использовать систему логически обоснованных доводов для воздействия на мнения, позицию участников учебной группы в процессе непосредственного общения. Сопоставляя противоположные мнения участников, можно увидеть проблему с разных сторон, уточнить взаимные позиции и тем самым уменьшить сопротивление восприятию новой информации, нивелировать скрытые конфликты, поскольку в процессе открытых высказываний появляется возможность устранить эмоциональную предвзятость в оценке позиции участников, выработать групповое решение или групповую поляризацию.
- *Разбор казусов из практики* деятельности предприятий, отдельных работников предполагает анализ необычных ситуаций, «недоразумений» с точки зрения существующих экономических и нормативно-правовых положений. Анализ таких казусов позволяет участникам учебной группы не только разобраться в особенностях сложившейся ситуации, но и разработать рекомендации по достойному выходу из нее.

- С*итуация морального выбора* характеризуется наличием субъективного конфликта мотивов, хотя бы один из которых соответствует моральной норме, или наличием субъективных альтернатив разрешения ситуации, которые обладают примерно равным «весом» для личности.

1.4. *Мозговая атака* или *мозговой штурм* - это метод коллективного генерирования идей и конструктивной их проработки для решения проблемы. *Мозговая эстафета* - метод генерирования идей, отличающийся от мозговой атаки тем, что ее участники за определенное время (5-10 минут) предлагают свои рекомендации по решению проблемы и записывают их на индивидуальном листке. Во втором туре мозговой эстафеты каждый участник зачитывает свои предложения, а остальные выставляют им оценки, например, по пятибалльной системе. Записи могут быть как анонимными, что позволяет меньше бояться критики, так и с указанием автора. Руководитель мозговой эстафеты следит за тем, чтобы все предложения получили персональный номер в общей нумерации. Каждый автор, прежде всего, называет очередной номер, следующий за последним номером предыдущего оратора. Через каждые 15 - 20 предложений или 5 минут работы с зачитыванием рекомендаций одними и проставлением оценок другими проводится минутный перерыв, в ходе которого участники могут задать уточняющий вопрос, сформулировать новые предложения, вытекающие из услышанного, вычеркнуть свои предложения, если такие уже поступили от других. После занятий листки собираются руководителем и обрабатываются.

1.5. *Метод активного социологического тестирования, анализа и контроля (МАСТАК)* МАСТАК-технология заключается в разработке и применении пособий, разработанных с использованием метода мозговой эстафеты, содержащих рекомендации по совершенствованию стиля работы в определенных должностях и видах деятельности, например «МАСТАК-первокурсник», «МАСТАК-диссертант», «МАСТАК - молодой преподаватель» и т. д.

1.6. *Групповая консультация* предполагает вовлечение всего коллектива обучаемых в творческое обсуждение поставленных вопросов. Вопросы формулируются обучаемыми (или их группами). Преподаватель помогает найти верный ответ. Групповая консультация наиболее эффективна при завершении изучения дисциплины (модуля) фундаментального характера.

1.7. *Педагогические игровые упражнения* - разновидность развлекательных игр (викторины, конкурсы, состязания, кроссворды, криптограммы и пр.), в которых в качестве игрового используется учебный материал.

1.8. Под *презентацией* обычно понимается представление заинтересованной аудитории некоторой новой или малоизвестной информации, продукции или услуги. Технология презентации в контексте

применения ИАМО является формой представления и защиты проектного решения. Данная технология помогает овладеть навыками подачи информации, техникой публичного выступления, убеждения, умения отвечать на вопросы аудитории и выходить из затруднительных положений. Необходимые требования: соблюдение временного регламента, содержательность, наглядное представление материала (раздаточный материал, презентация PowerPoint), стиль речи.

1.9. *Олимпиада* или *научно-практическая конференция* выступают как активные методы обучения, если контролируется и гарантируется самостоятельность подготовки к ним студентов, а сама работа носит исследовательский характер.

2. Отличительная черта *имитационных* ИАМО, является наличие модели изучаемого процесса которая имитирует индивидуальную или коллективную профессиональную деятельность. Имитационные методы обучения можно условно разделить на игровые и неигровые.

2.2. К ***имитационным неигровым методам*** относят имитационные упражнения, групповой и индивидуальный тренинг, ситуационные методы (casestudy) (анализ конкретных ситуаций, кейс- технологии) и др.

2.1.1. Специфическая черта *имитационного упражнения* - наличие заранее известного преподавателю (но не обучаемым) правильного или наилучшего (оптимального) решения проблемы. Чаще всего здесь не требуется каких-либо длительных и глубоких исследований или проектно-конструкторских работ в период подготовки и проведения занятий, а сами занятия сравнительно короткие и легко укладываются в обычное расписание. Пример имитационного упражнения - проверка знания тех или иных законоположений, правил, методов, инструкций - например, действия при наступлении чрезвычайной ситуации, работа с обращениями граждан в органах государственного и муниципального управления, заполнение форм бухгалтерской, статистической отчетности и т. п.

2.1.2. *Групповой тренинг* - групповая форма взаимодействия - особая учебно-экспериментальная обстановка, обеспечивающая участникам группы моменты новизны, которые заставляют обучаемых нестандартно подходить к решению проблем, используя новые техники и тактики поведения, излагаемые преподавателем.

2.1.3. *Индивидуальный тренаж* проводят с помощью специально сконструированных тренажеров, а также терминальных устройств ПК..

2.1.4. *Анализ конкретных ситуаций* является одним из наиболее эффективных и распространенных методов организации познавательной деятельности и предполагает анализ слушателями предложенной ситуации, возникающей при конкретном положении дел, и выработке практического решения. *Ситуация* - это совокупность фактов и данных, определяющих то или иное

явление, имевшее место в практике. В этом качестве любая характерная ситуация из области управления может служить объектом для анализа и обучения. Возможен случай, когда ситуация кроме материала для анализа содержит и проблемы, требующие решения.

Ситуационным методам присущи следующие основные признаки:

- наличие конкретной ситуации для заданного момента времени;
- разработка соревнующимися группами или отдельными лицами вариантов решения ситуации;
- обсуждение разработанных вариантов разрешения ситуаций с возможным предварительным рецензированием, публичная защита их и т. д.;
- подведение итогов и оценка результатов преподавателем, ведущим занятие, анализ и разрешение ситуации осуществляются методом разбора.

Применение ситуационных методов наиболее целесообразно в тех случаях, когда рассматривается отдельная организационная, экономическая или управленческая задача, как правило, в статике. Возможные варианты решения могут быть количественно или экспертно оценены. Как правило, лучший вариант не представляет собой заранее установленного верного однозначного решения, а формируется руководителем с учетом материалов, предложенных участниками занятия. Различают четыре вида ситуаций по их назначению в образовательном процессе: ситуации-проблемы, ситуации-оценки, ситуации-иллюстрации, ситуации-упражнения. *Ситуация-проблема (СП)* представляет определенное сочетание факторов из реальной жизни. Участники являются действующими лицами, пытающимися найти решение или прийти к выводу о его невозможности. *Ситуация-оценка (СО)* описывает положение, выход из которого в определенном смысле уже найден. При этом проводится критический анализ ранее принятых решений. Дается мотивированное заключение по поводу происшедшего события. Позиция слушателей - по сути позиция стороннего наблюдателя. *Ситуация-иллюстрация (СИ)* поясняет какую-либо сложную процедуру или ситуацию, относящуюся к основной теме и заданную преподавателем. Она в меньшей степени стимулирует самостоятельность в рассуждениях. *Ситуация-упражнение (СУ)* предусматривает применение уже принятых ранее положений и предполагает очевидные и бесспорные решения поставленных проблем. СУ могут развивать определенные навыки (умения) учащихся в обработке или обнаружении данных, относящихся к исследуемой проблеме. СУ носят в основном тренировочный характер, помогают приобрести опыт.

Кейс - разновидность производственной или экономической ситуации, специально сформулированной преподавателем для анализа, решения, оценки обучаемыми. В понятие *кейс-технологии* входит порядок рассмотрения, анализ, поиск решения, выработка экспертной оценки, опирающейся на определенные критерии. Характерной особенностью кейс-технологии является ее ориентация на оценочные характеристики.

2.3. Методы, при реализации которых обучаемые должны играть определенные роли, относятся к игровым. Они дают наибольший эффект при усвоении материала, так как в этом случае достигается существенное приближение образовательного процесса к практической профессиональной деятельности при высокой степени мотивации и активности обучаемых.

2.3.1. *Разыгрывание ролей* - имитационный игровой метод обучения, характеризующийся следующими основными признаками:

- наличие проблемы или задачи в сфере профессиональной деятельности и распределение ролей между участниками их решения (например, с помощью метода разыгрывания ролей может быть имитировано производственное совещание);
- взаимодействие участников игрового занятия, обычно посредством проведения дискуссии. Каждый из участников может в процессе обсуждения соглашаться или не соглашаться с мнением других участников;
- ввод преподавателем в процессе занятия корректирующих условий. Так, преподаватель может прервать обсуждение и сообщить некоторые новые сведения, которые нужно учесть при решении поставленной задачи, направить обсуждение в другое русло и т. д.;
- оценка результатов обсуждения и подведение итогов преподавателем.

2.3.2. *Деловая игра (ДИ)* - это имитационное моделирование процессов управления социально-экономическими системами и профессиональной деятельностью людей в условных ситуациях с целью изучения и решения возникших проблем. *Основная цель проведения деловых игр - дать практику принятия решений в условиях, приближенных к реальным.* Обязательные признаки ДИ:

наличие проблемы управления социально-экономической или социально-психологической системой;

наличие общих целей всего игрового коллектива;

наличие различных ролей и в соответствии с ними различие интересов (конфликт) участников, назначенных выполнять эти роли;

невозможность полной формализации системы, наличие неопределенности в обстановке, учет вероятностного характера многих факторов и, исходя из этого, наличие игровой имитационной модели рассматриваемого процесса;

наличие реального или условного фактора времени;

динамичность изменения обстановки и наличие обратной связи, зависящей от решений участников игры в предыдущие моменты времени и влияющей на изменение обстановки в последующие, т. е. наличие «цепочки решений»;

наличие системы оценки результатов игровой деятельности;

наличие системы мотивации участников, дающей объективную оценку личного вклада каждого участника игры в достижение общей цели, общего результата деятельности игрового коллектива;

многоальтернативность решений;

обязательное минимально необходимое и достаточное документальное обеспечение деловой игры;

наличие управляемого эмоционального напряжения. Отсутствие какого-либо из перечисленных выше признаков игровых методов выводит рассматриваемые занятия из категории игровых. Например, решение на ПК в диалоговом режиме различных расчетных, в том числе оптимизационных и других вариантных задач, результат которых может быть достигнут с помощью формальных действий, не является игровым занятием.

2.3.2.1. *Учебные ДИ* могут быть аттестационными, блиц- и мини-играми, где важным фактором для преподавателя является длительность игрового времени. Помимо разновидностей в зависимости от фактора времени учебные игры можно рассматривать в зависимости от степени охвата и сложности решаемых задач и выделить *итоговые* и *контурные* деловые игры. *Итоговая деловая игра (ИДИ)* по дисциплинам или специальности представляет собой такую деловую игру, главной целью которой является комплексная проверка и оценка уровня подготовки студентов по ключевым дисциплинам специальности, изученным ранее. ИДИ является существенным элементом современной системы оценочных средств. *«Контурная» деловая игра* может применяться с учетом специфики различных сфер профессиональной деятельности на разных уровнях обучения, при наполнении «контура» (игровой модели) тем объемом и степенью сложности проблем, который доступен уровню подготовленности обучаемых.

2.3.2.2. К *проектировочным деловым играм* обращаются при проектировании организационных систем (организаций, их структурных единиц и т.п.) и их изменений. Это довольно сложный вид игр, предполагающий высокий уровень компетентности их участников.

2.3.2.3. Исследовательские деловые игры используются для анализа поведения отдельных сотрудников или целых коллективов в зависимости от изменения внешних или внутренних условий их деятельности (например, при изучении возможностей использования в организации различных систем оплаты труда). *2.3.2.4. Организационно-деятельностные игры (ОДИ)* направлены на имитацию процессов решения новых проблем, сложных социально-производственных задач,

требующих не только объединения усилий специалистов различных направлений и их заинтересованности в достижении желаемого результата, но и проведения технологических процедур с целью освобождения участников от стандартов и шаблонов мыследеятельности и поведения. К играм данного класса, так называемого «открытого» типа, относятся поисково-апробационные и инновационные. *Поисково-апробационные игры* предназначены для развития интеллектуального и творческого потенциала, направленного на поиск, разработку и испытание новых идей, направлений, видов деятельности. *Инновационные игры* предназначены для развития и формирования инновационного мышления и поведения, способности генерировать и разрабатывать внедренческие проекты, для экспериментального проведения нововведений.

2.3.3. *Игровое проектирование* (конструирование, разработка методик) характеризуется следующими признаками: наличие исследовательской, инженерной или методической проблемы или задачи, которую сообщает обучаемым преподаватель; разделение участников на небольшие соревнующиеся группы (группу может представлять один студент или слушатель) и разработка последними вариантов решения поставленной проблемы (задачи); проведение заключительного заседания научно-технического совета (или другого сходного с ним органа), на котором с применением метода разыгрывания ролей группы публично защищают разработанные варианты решений (с их предварительным рецензированием).

2.3.4. *Игровые занятия на машинных моделях* предполагают реализацию игровых методов обучения с использованием компьютерных моделей различной степени сложности. Отличительной особенностью этих занятий является особый характер интерактивности: участники игры взаимодействуют с персональным компьютером (ПК), реализующим алгоритм реакции на решения играющих, либо взаимодействуют друг с другом посредством ПК (сетевые модели). В модели компьютерной ДИ должны быть реализованы вышеперечисленные признаки деловых игр, кроме наличия различных ролей и непосредственного взаимодействия участников. Примерами компьютерных ДИ, применяемых в образовательном процессе, являются «Бизнес-курс: Предприятие», «Бизнес-курс: Корпорация» и т. д.

2.3.4.1. *Искусственная образовательная среда* - это комплекс моделей действий и условий для имитации реальной действительности, позволяющий организовать обучение закономерностям и технологиям деятельности в различных ситуациях. Искусственная образовательная среда дает возможность настроек на различный уровень подготовленности обучаемых.

2.3.4.2. *Компьютерная деловая игра (КДИ*) — это учебно-тренинговая компьютерная система, построенная на основе математической модели, описывающей хозяйственный процесс и иные

приближенные к реальности ситуации по определенным правилам. КДИ позволяет отрабатывать навыки принятия управленческих решений и комплексного экономического анализа в меняющейся ситуации. КДИ, выдвигая перед участниками имитационно-практические задачи, способствуют расширению проблемности преподавания, существенно повышают заинтересованность аудитории в изучении теоретического материала. Разрешая игровое задание с помощью компьютера, участники КДИ оценивают исходный материал, характеризующий экономическую обстановку, находят ответ на поставленную перед ними имитационно-деловую проблему, согласуют мнение со своими партнерами по игре и вырабатывают вместе с ними общее управленческое решение

3.Порядок утверждения и изменения настоящего Положения

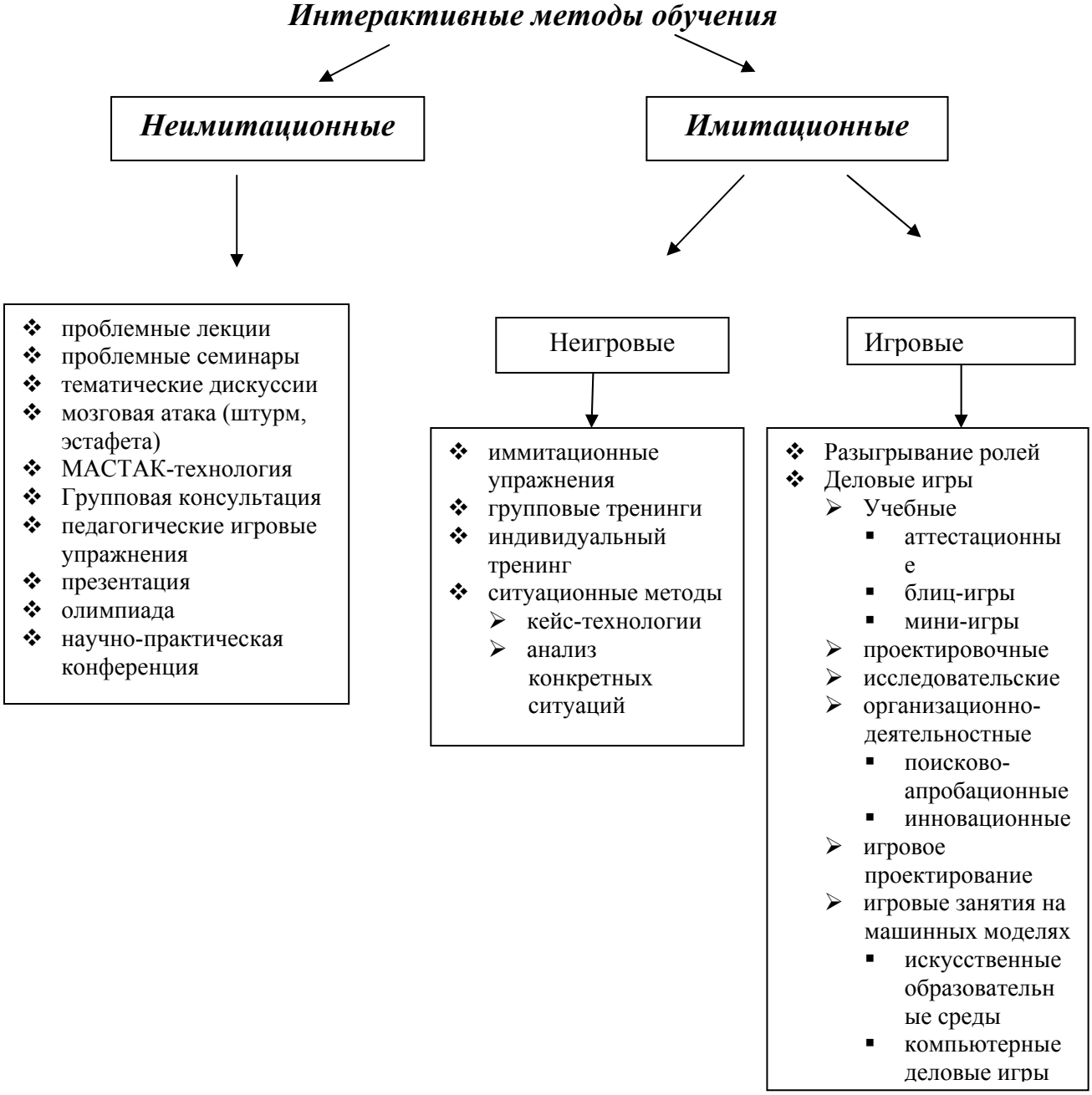
3.1. Настоящее Положение, а также изменения и дополнения к нему рассматриваются и обсуждаются на заседании Учебно-методического совета МГОУ и утверждаются на Учёном совете университета.

Согласовано:

Проректор по учебной работе
и международному сотрудничеству _____/Клычников В.М./

Начальник учебно-методического
управления _____/Голышев В.Г./

Юрисконсульт _____/Мозжегоров А.Б./

Приложение 1

Характеристика интерактивных методов обучения