

# **активных методов повышения эффективности взаимодействия участников образовательного процесса.**

Жарикова Т.В.  
Воронеж 2015г

# Содержание:

- **Групповая дискуссия как метод принятия решения в процессе взаимодействия в группе.**
- **Характеристика игровых методов как естественных методов оптимизации межличностного взаимодействия участников образовательного процесса.**
- **Ролевая игра как активная форма оптимизации взаимодействия.**
- **Возможности решения задач психолого-педагогического взаимодействия в процессе деловой игры.**
- **Метод «мозгового штурма»**
- **Психологический тренинг как форма специально организованного взаимодействия участников, его роль в повышении эффективности психолого-педагогического взаимодействия.**

## Активные методы повышения эффективности взаимодействия участников образовательного процесса

Ю.Н. Емельянов предлагает условно объединить активные групповые методы обучения в :

- а) дискуссионные методы (групповая дискуссия, разбор казусов из практики, анализ ситуаций морального выбора и др.);
- б) игровые методы: дидактические и творческие игры, в том числе деловые (управленческие) игры, ролевые игры (поведенческое научение, игровая психотерапия, психодраматическая коррекция); контригра (трансактный метод осознания коммуникативного поведения);
- в) сенситивный тренинг (тренировка межличностной чувствительности и восприятия себя как психофизического единства).

# Классификация методов активного обучения

Групповая  
дискуссия

игровые  
методы

Ролевая  
игра

Метод  
«МОЗГОВОГО  
штурма»

решения задач  
в процессе  
деловой игры

Психологический  
тренинг

# Групповая дискуссия и ее ВИДЫ

- **Групповая дискуссия** — способ организации взаимодействия участников группы, который позволяет сопоставить противоположные позиции, увидеть проблему с разных сторон, уточнить взаимные позиции, что уменьшает сопротивление восприятию новой информации, устранить эмоциональную предвзятость.

## Виды групповой дискуссии:

- Прогрессивная дискуссия
- Метод «вопрос-ответ»
- Процедура «обсуждения в полголоса»
- Метод клиники
- Метод «Лабиринта»
- Свободноплавающая дискуссия
- Метод эстафеты
- Дискуссия – соревнование

# Игровой метод

- **Игра - это свободная деятельность, в которой моделируются социальные отношения; которая осознается как «ненастоящая», может полностью захватить играющего, не обусловлена пользой, протекает в особо отведенном пространстве и времени; соответствует правилам; вызывает к жизни общественные объединения, стремящиеся окружать себя тайной или подчеркивать свою необычность по отношению к прочему миру своеобразной одеждой и обликом.**
- **Функция игры: освоение игроком социальных и культурных ценностей группы.**

# Ролевая игра

- **Ролевая игра** - совместная групповая игра, в которой ее участники распределяют, берут на себя и исполняют различные социальные роли.

3 задачи:

- **воспитание,**
- **образование .**
- **развлечение.**

Каждая игра чему-то учит и воспитывает определенные качества у игроков, каждая ролевая игра является способом проведения досуга, то есть развлекательной, за исключением, пожалуй, деловых игр.

# Преимущества деловой игры

- **Деловая игра** является формой воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования тех систем отношений, которые характерны для этой деятельности как целого (А.В. Петровский).
- По мнению Кузьминой, **деловые игры** – это имитационный метод принятия решений в различных ситуациях по заданным ведущим или вырабатываемым самими участниками правилам.

## Преимущества деловых игр перед методами обучения:

1. Цели игры в большей степени согласуются с практическими потребностями обучающихся.
2. Метод позволяет соединить широкий охват проблем и глубину их осмысливания.
3. Игровая форма соответствует логике деятельности, включает момент социального взаимодействия, готовит к профессиональному общению.
4. Игровой компонент способствует большей вовлеченности обучаемых.
5. Деловая игра насыщена обратной связью, причем более содержательной по сравнению с применяемой в традиционных методах.
6. В игре формируются установки профессиональной деятельности, легче преодолеваются стереотипы, корректируется самооценка.
7. Традиционные методы предполагают доминирование интеллектуальной сферы, в игре проявляется вся личность.
8. Данным методом провоцируется включение рефлексивных процессов, представляет возможность интерпретации, осмысливания полученных результатов.

# Метод «мозгового штурма»

- Метод мозгового штурма подразумевает получение решения как продукта коллективного творчества специалистов в ходе заседания, проводимого по определенным правилам, и последующего развернутого анализа его результатов.

Две основные задачи:

- Генерирование новых идей в отношении возможных вариантов развития процесса
- Анализ и оценка выдвинутых идей

Виды:

*обратный, теневой и комбинированный мозговые штурмы, брейнрайтинг, индивидуальный мозговой штурм, мозговой штурм в стиле «Соло», мозговой штурм по-Японски.*

# Психологический тренинг

*Психологический тренинг - группа методов развития способностей к обучению и овладению любым сложным видом деятельности (Емельянов Ю.Н.)*

*Психологический тренинг – форма психологического воздействия в процессе интенсивного обучения в групповом контексте (Л.А. Петровской)*

Психологическое **содержание обучения** в рамках социально-психологического тренинга состоит из трех компонентов:

- 1. Осознание привычных моделей реагирования в привычных ситуациях («расшатывание» стереотипов).
- 2. Формирование установки на усвоение новой информации, способствующей оптимизации процесса общения.
- 3. Усвоение новых способов реагирования, делающих поведение более эффективным. **Цель - развитие компетентности в сфере общения.**



*Спасибо за  
внимание*