

# Применение интерактивных форм в учебном процессе

Маслова Елена Лорандовна, профессор кафедры менеджмента и  
торгового РУК

[emaslova@rucoop.ru](mailto:emaslova@rucoop.ru)

[elena.maslova@inbox.ru](mailto:elena.maslova@inbox.ru)

# Стандарт

- Большое значение в Образовательном Стандарте уделяется формированию **профессиональных компетенций** выпускника.
- Для того чтобы студент смог их развить, в структуре дисциплин **наибольший удельный вес** отводится **практическим занятиям**.

*«Самое удивительное в обучении – это  
разница между тем, что преподаёт учитель,  
и тем, чему обучается ученик...»*

*Алиса Рейх.*

# Точка зрения

«Сегодня образование ни в коем случае нельзя рассматривать только как процесс усвоения знаний, пора определить его как процесс становления характера, как процесс личностного развития, это научение росту, научение тому, как устремляться вперед и вверх»

А.Маслоу

# Задание на дом. «*Пирамида познания*»

Расставьте в %-ном соотношении, как вы думаете, насколько эффективны (5%, 10%, 20%, 30%, 50%, 70%, 90%) методы обучения?

- демонстрация,
- участие в дискуссии,
- лекция,
- работа с учебником и книгой
- использование аудио и видео материалов
- упражнения, практические действия,
- обучение других

# Вставьте названия методов обучения

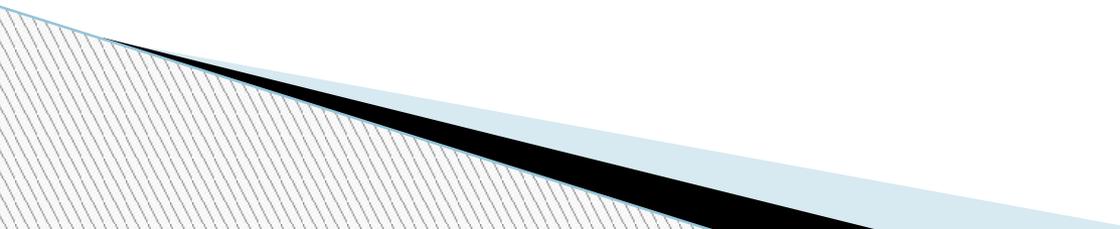
- 5
- 10%
- 20%
- 30%
- 50%
- 70%
- 90%

# Активные методы обучения студентов

- ▣ игровые (деловые, ролевые игры), кейсы, групповая дискуссия, мозговой штурм, видеоанализ, модерация и др.
  - ▣ Деловая игра — имитация различных аспектов профессиональной деятельности, социального взаимодействия.
  - ▣ Ролевая игра — это исполнение участниками определенных ролей с целью решения или проработки определенной ситуации.
- 

# Задание 2. Наследство короля

- Великий король Артур собирался на войну, а его жена ждала ребенка. Поскольку король Артур не был уверен в положительном исходе сражения, он составил завещание.
- Завещание гласило, если король погибнет на войне, а у его вдовы родится сын – то ему полагается отдать  $\frac{2}{3}$  наследства, а вдове оставить  $\frac{1}{3}$ .
- Если родится дочь - ей полагается отдать  $\frac{1}{3}$  наследства, а вдове –  $\frac{2}{3}$ .
- Король погиб на войне, а вдова родила двойню – мальчика и девочку.
- Как разделить наследство между матерью, сыном и дочерью, чтобы максимально точно выполнить волю короля?

- Студенческая группа делится на три команды:
  - Адвокат сына
  - Адвокат матери
  - Адвокат дочери
  - Если командам не удастся договориться, то всех адвокатов казнят
- 

# Обсуждение после окончания РИ

- Что было эффективно?
  - Какие приемы использовали команды для проведения своей позиции на переговорах?
  - Что позволяло продвигаться к согласованному решению?
  - Что мешало договориться?
- 

# Мозговой штурм

- один из наиболее эффективных методов стимулирования творческой активности.
- Позволяет найти решение сложных проблем путем применения специальных правил:
  - сначала участникам предлагается высказывать как можно больше вариантов и идей, в том числе самых фантастических.
  - Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике.

# Тема мозгового штурма

- Задается преподавателем

# Этапы мозговой атаки

- молчаливое генерирование
  - неупорядоченное перечисление идей
  - уяснение идей
  - голосование и ранжирование
- 

# Молчаливое генерирование идей

- Членам группы необходимо дать письменные ответы на поставленную задачу
  - предлагается высказывать любые идеи без учета их сиюминутной ценности или возможности реализации
- 

# Психологические правила

Рекомендации участникам:

- Не думайте, что проблема неразрешима, таких проблем нет
- избегайте мысли, что проблема может быть решена только известными способами
- позвольте мозгу быть настолько раскрепощенным, насколько он это может

# Психологические правила

- Доверьтесь своему подсознанию, пускайте мысли на самотек, не бойтесь фантазировать
- будьте ребенком, который в вас живет всю жизнь. Помните, что гении - это те, кто сохранил детскую раскрепощенность, став взрослым

# Неупорядоченное перечисление идей

- Участники по кругу называют записанные ими решения проблемы. Ответ рекомендуется излагать сжато для удобства его регистрации
- Преподаватель записывает их на доске

# Голосование и ранжирование

- Участники выбирают наиболее понравившиеся им идеи
- производится подсчет голосов для выявления самых важных идей
- Выбирается число предложений по принципу Парето:
  - если участники выдвинули 20 предложений, то  $20 \times 0,2 = 4$ .
- Таким образом на этапе отбора идей участник может выбрать только 4 из предложенных 20
- Преподаватель проводит статистическую обработку и выявляет предложения, набравшие максимальное количество выборов.

# Домашнее задание 3.

- ▣ Предложите тему мозгового штурма по своей дисциплине
  - ▣ Проведите его
  - ▣ Опишите полученные результаты
- 

# Пример мозгового штурма

- Тема: Мотивация студентов к обучению
- в 2015 г. студенты выдвинули 38 предложений.
- по принципу Парето отобрали следующие (указаны по степени убывания выборов):
  1. Мотивировать студентов, посещающих занятия и сдавших сессию на отлично, скидками по оплате следующего года обучения.
  2. Составлять более корректное расписание, например, с учетом важности предметов.
  3. Мотивировать дополнительными баллами для сдачи экзамена автоматом.
  4. Давать возможность получения тем, кто хорошо учится, посещает занятия, экзамена «автомата».
  5. Ввести института стипендий
  6. Организовывать коллективные мероприятия для студентов с целью сплочения группы
  7. «Отличникам» помогать в поиске мест для прохождения практики.
  8. Начать устраивать студентов на работу через сам институт.

# Среди мер по мотивации студентов к обучению сами студенты предложили меры по мотивации работы преподавателей

1. Чем-то мотивировать преподавателей, чтобы им стало интересно учить студентов, появился энтузиазм.
  2. Награду за труд преподавателям сделать весомой.
  3. Разнообразить виды вознаграждения преподавателей.
  4. Стажировка преподавателей в лучших вузах страны и мира.
  5. Мотивировать преподавателей успеваемостью студентов.
  6. Выплачивать денежные премии преподавателям за участие их студентов в конференциях, конкурсах и в праздниках Университета.
- 

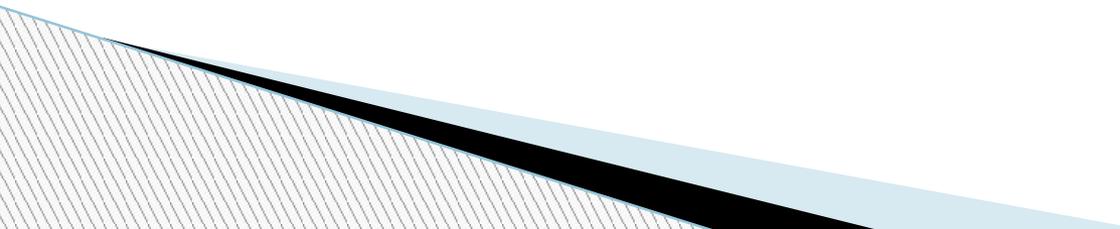
# Результаты опубликованы

- ▣ Подробно о результатах научной работы студентов на тему мотивации можно посмотреть в статье:
  - «Проблемы мотивации студентов к учебной деятельности»
  - Фундаментальные и прикладные исследования кооперативного сектора экономики. Научно-теоретический журнал, № 5 январь-февраль 2015 г., - с. 145-150

# Игры-разминки

- инструмент, используемый для управления групповой динамикой.
- представляют собой расслабляющие и позволяющие снять напряжение, групповые задания.

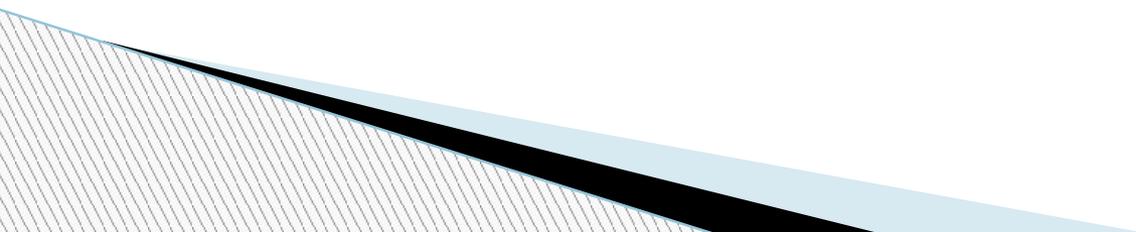
# Фасилитация

- инструмент, позволяющий стимулировать обмен информацией внутри группы.
  - позволяет ускорить процессы осознания, стимулировать групповую динамику.
  - Тренер в ходе фасилитации помогает процессу группового обсуждения, направляет этот процесс в нужное русло.
- 

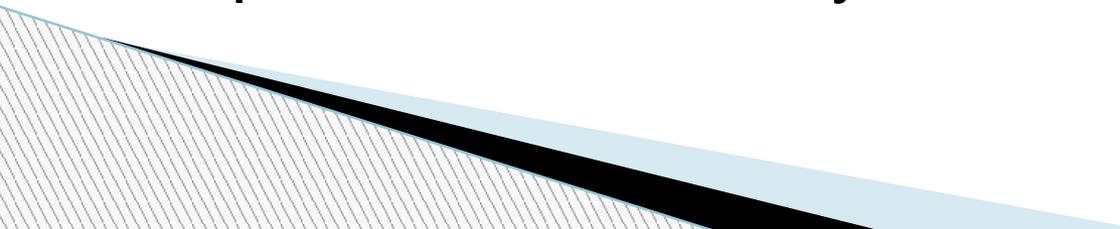
# Видео анализ

- инструмент, представляющий собой демонстрацию:
  - видеороликов, подготовленных тренером,
  - видеозаписей, на которых участники тренинга демонстрируют разные типы поведения.
- Видео анализ позволяет наглядно рассмотреть достоинства и недостатки разных типов поведения.
- Наличие в аудиториях Российского университета кооперации мультимедийного оборудования позволяет на практическом занятии просмотреть любой видеоматериал, а затем его обсудить.

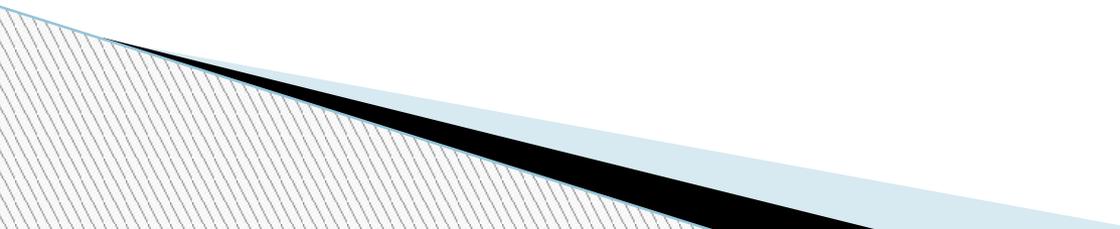
# Тренинг в учебном процессе



# Коммуникационный тренинг: «Специфика управления и влияния в женском коллективе»

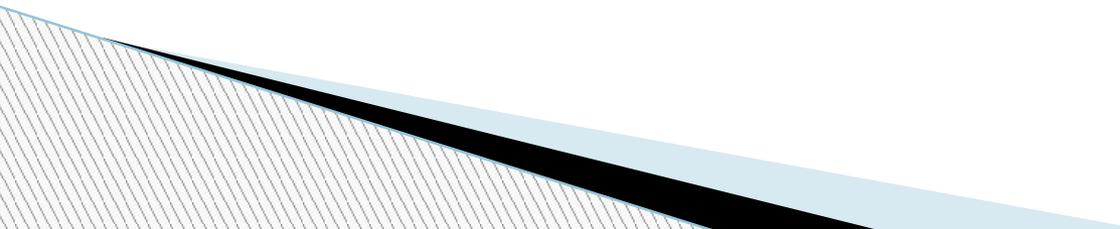
- ▣ Диагностика рабочего состояния участников тренинга
  - ▣ Описание участниками качеств, которым должен соответствовать бухгалтер.  
Самооценка по выявленным компетенциям
  - ▣ Мини-тренинги, ролевые игры, приемы делового общения с учетом гендерного фактора
  - ▣ Разбор ситуаций и освоение методов преодоления коммуникационных барьеров
- 

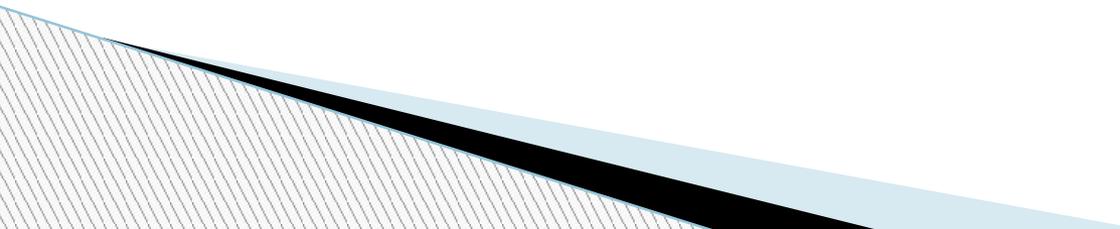
# Правила-нормы тренинга

- Участвуют **все** - говорит **один**
  - **Доброжелательность и корректность**
  - **Пунктуальность** начала; «00»
  - Телефоны **выключаем**, звоним - в перерывах
  - Стоп-игра
  - Правило громкой речи
  - Следим **за временем**
- 

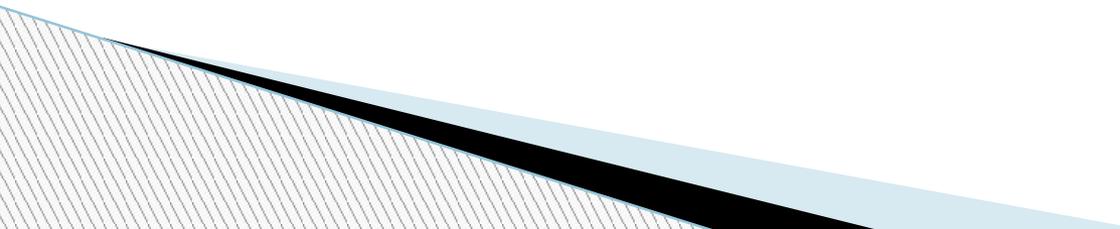
# Правила – наиболее популярные

- Активность каждого участника,
- максимальная вовлеченность в тренинговый процесс. Каждый должен проработать каждое упражнение, Пассивность хотя бы одного сильно снижает мотивированность группы
- Партнерские отношения . Учет интересов и чувств каждого участника.

- ▣ Отказ от использования ярлыков. Не нужно оценивать человека. Говорим о том, как он поступил в данный момент
  - ▣ Откровенности и искренности. Чем более психологизирован тренинг, тем больше. Важно проявлять все свои эмоции. Нельзя говорить неправду. Лучше отказаться говорить
- 

- Стоп. Каждому позволяется остановить высказывания о себе. Дает чувство защищенности.
  - Соблюдение конфиденциальности. Касается личной информации. Какие были упражнения говорить можно
  - Стоп-игра. Используется для остановки ролевой игры или упражнения
- 

# Стадия распределения внутригрупповых ролей

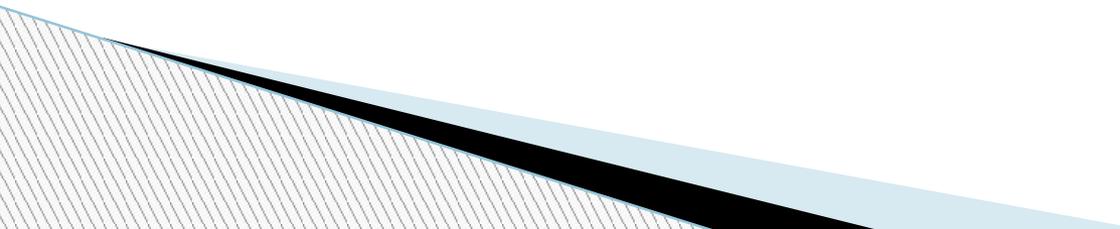
- Чтобы группа могла эффективно работать – в ней должна появиться **структура**
  - В любой группе выделяются более активные участники, которые берут на себя роль «лидеров» или «экспертов», у них в свою очередь появляется своя «группа поддержки»
  - Если ярких лидеров в группе несколько, то в ней образуются «группировки»
- 

# Роли в игре

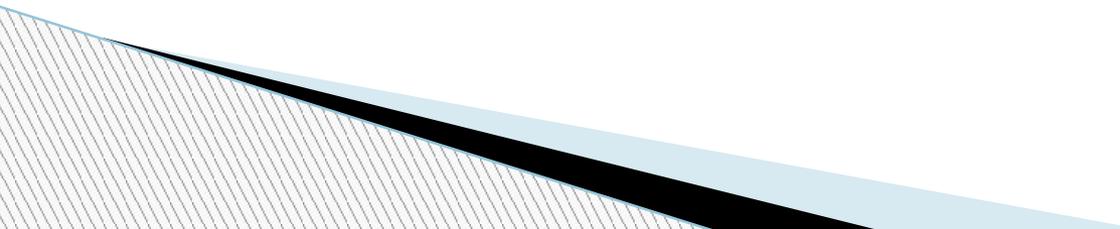
- ▣ Активные участники
- ▣ Пассивные участники
- ▣ Наблюдатели
- ▣ Таймкипер



# Групповые роли

- Генератор идей
  - Организатор
  - Критик
  - Активный исполнитель
  - Пассивный исполнитель
  - Лидерские качества можно выявить в разминке (например, физзарядка в парах или одной ручкой нарисовать рисунок)
- 

# Способы деления группы

- ▣ Считалки
  - ▣ По цветам
  - ▣ Выбрасыванием пальцев
  - ▣ По принципу соседства
- 

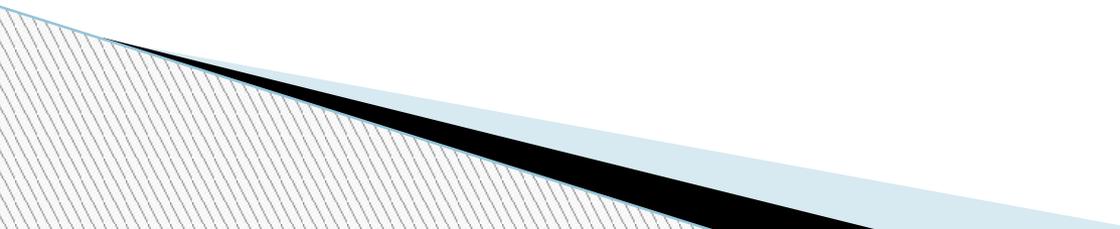
# Задание 4.

- ▣ Придумайте способы деления студентов на группы, исходя из преподаваемой дисциплины

# Ролевая игра



# Для выполнения задания важна инструкция

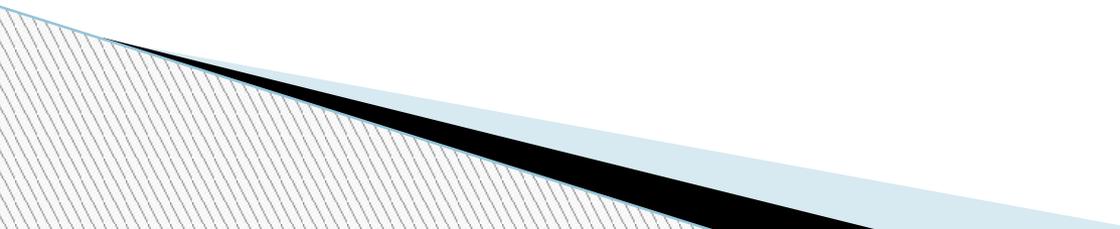
- ▣ Четко, ясно, лаконично
  - ▣ Количество информации должно быть необходимым и достаточным
  - ▣ Инструкция не дольше, чем длится само упражнение
  - ▣ Визуальный контакт глазами с участниками
  - ▣ Если чувствуем, что люди чего-то недопонимают, останавливаем игру и проясняем инструкцию еще раз
- 

# Как оценивать участников

- Рекомендуется вести дневник
- При обсуждении важен баланс положительных и отрицательных высказываний
- Следует закруглить обсуждение, если много отрицательных высказываний и перейти к позитивам
  - что помогает достижению целей
  - Что мешает достижению целей

- В конце либо тренер, либо наблюдатель говорят о том, какие методы были эффективны

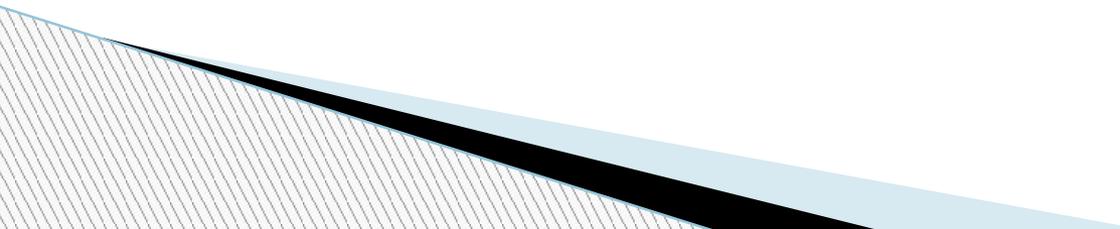
# Когда прекращать ролевую игру

- Уже есть много информации для обсуждения
  - Игроки стали повторяться
  - Стоп-игра
  - Обсуждение
- 

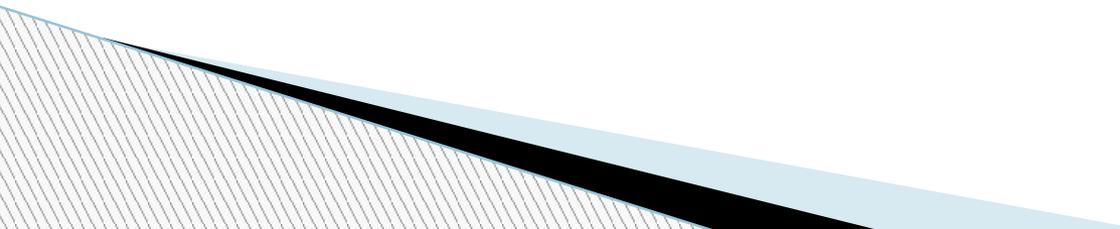
# Рефлексия

- В конце каждого этапа игры необходимо проводить групповую рефлексию

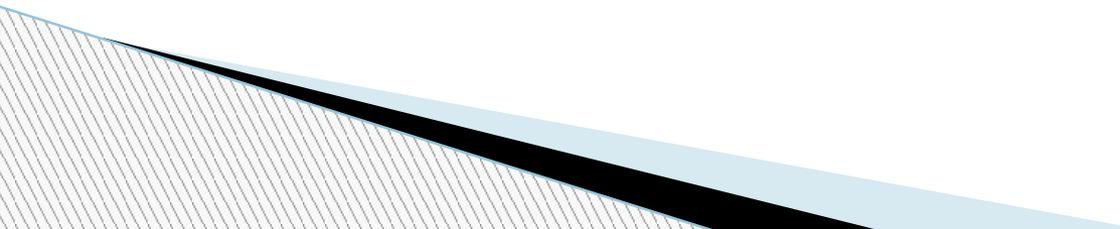
# Лекции-презентации

- позволяют проводить занятия как проблемные лекции.
  - Это дает возможность вести диалог со студентами, так как студентам не нужно по старинке конспектировать все, что говорит преподаватель.
  - Используемое в данном случае мультимедийное оборудование позволяет расширить методы и средства представления, обработки, изменения и предъявления учебной информации.
  - Наглядность материала облегчает процесс запоминания и закрепления знаний, полученных на лекции.
- 

# Другие интерактивные формы

- бизнес-симуляции,
  - деловые и ролевые игры,
  - постановка учебных, сложных нестандартных задач и целей
  - Студентов легче заинтересовать именно активными методами обучения.
  - Сами студенты предлагают для воспитания устойчивого интереса к обучению применение вопросов и заданий, требующих от них активной поисковой деятельности, чтобы ответить на данный вопрос или решить поставленную задачу.
- 

# Принятие коллективного решения

- Студенческая группа делится на две команды
  - Активные участники – 9 человек – получают задачу, решают ее сначала индивидуально, пишут ответ, подписываются под ним, поднимают руку, чтобы преподаватель видел, что они готовы.
  - Пока идет индивидуальное решение задачи, участникам не разрешается разговаривать друг с другом
  - Затем преподаватель записывает ответ каждого участника, подсчитывает количество вариантов ответов и дает задание принять общее решение, которое устроит всех 9-х
- 

# Принятие коллективного решения

## - наблюдатели

**Наблюдатели анализируют ход принятия общего решения, отвечая на следующие вопросы по окончании действий активных участников:**

- Что мешало достижению согласия в группе?
- Принял ли кто на себя роль лидера?
- Кто проявлял активность, а кто был пассивен?
- Как это повлияло на принятое решение?
- Кто доминировал?
- Какова была атмосфера в группе?
- Какие действия предпринимали испытуемые для проведения своего решения?
- Умеют ли испытуемые слушать другую точку зрения и работать с аргументами другого студента?
- Были ли предложения по правильному решению задачи с позиции психологии общения, и кто их предлагал?

# Задание 5. Принятие коллективного решения

**Задача:** Представьте себе, что вы продавец небольшого промтоварного магазина. К вам обращается покупатель с просьбой продать ему шапку. Вы подбираете подходящий товар, который стоит 60 рублей. Покупатель протягивает вам сторублевку, но у вас нет сдачи, и вы идете в соседний отдел, чтобы разменять деньги. Вернувшись, вы вручаете покупателю сдачу – 40 рублей, упаковываете шапку и благодарите за покупку. Довольный покупатель уходит.

Проходит несколько минут, и тут из соседнего отдела вбегают продавец, у которого вы разменяли деньги, с криком: «Сторублевка фальшивая». Покупателя и след простыл.

**Спрашивается:** Как вы думаете, на сколько рублей надул вас жулик-покупатель? Ведь помимо унесенных им 40 рублей сдачи вам придется и с магазином за шапку рассчитаться, и коллеге-продавцу вернуть 100 рублей.

# Психологические разминки

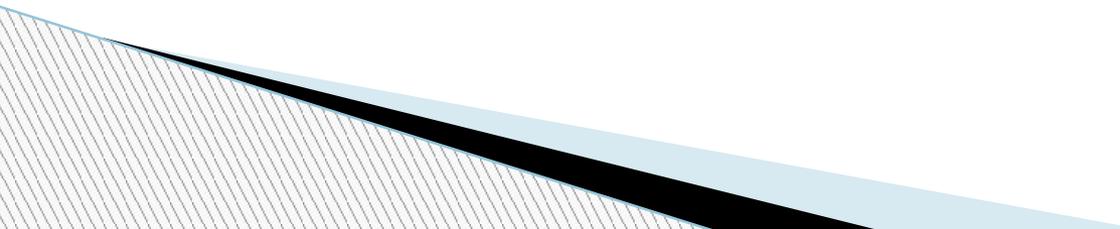
- Если ваша пара стоит в расписании у группы четвертой или пятой, то к Вам придут уставшие студенты, поэтому рекомендуем использовать разминки
  - Разминки на создание работоспособности воздействуют на состояние участников.
  - Используются в начале пары, а также в любое время, если Вы видите, что у студентов ослабло внимание или они сильно устали.
  - Разминки отвлекают от проблем и включают в ситуацию здесь и сейчас
- 

# Разминка «Путанка»

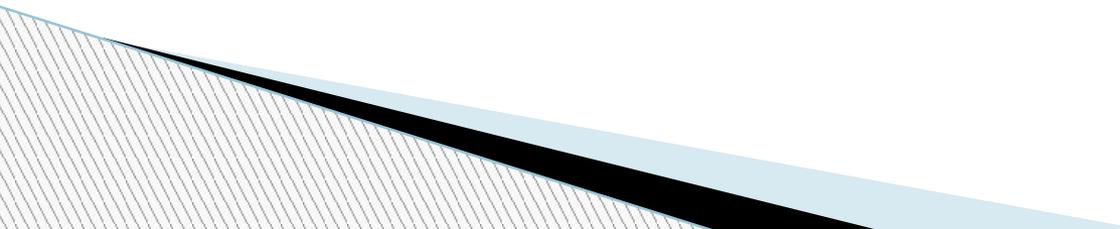


# Число «3»

- ▣ **Цель:** активизирует внимание участников. Заставляет думать
- ▣ **Инструкция:**
- ▣ Мы с вами будем называть числа по порядку от 1 до 40. Я называю «Один». Следующий участник говорит «Два». А вот числа, содержащие в себе цифру 3 или кратные трем (делящиеся на три без остатка) мы называть не будем. Вместо этого участник встает (или хлопает в ладоши)
- ▣ Если кто-то ошибся, то счет начинается с начала. Важно дойти до 40.

- Желательно участие самого тренера в разминке, особенно в начале тренинга или тренингового дня
  - Остановка упражнения. Если нет четкой временной границы, то тренер останавливает игру, когда степень увлеченности или удовольствия на максимуме, упражнение достигло цели
  - Об обсуждении. Чем больше упражнение ориентировано на содержательную часть тренинга, тем больше оно нуждается в обсуждении
- 

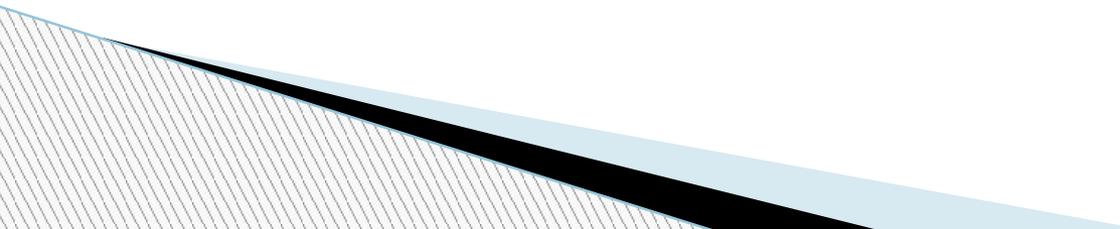
# Бизнес-мостик

- По завершении разогревающего упражнения тренеру следует провести бизнес-мостик:
  - Можно сначала спросить мнение участников о том, зачем мы это делали
  - Можно самому сказать, как проделанное упражнение связано с практической деятельностью участников
  - Для чего оно было использовано
- 

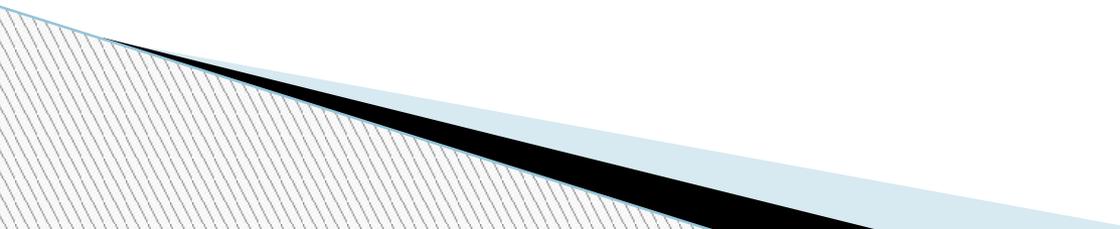
# Задание 6.

- Составьте мостик по заданию Число «3» к будущей профессиональной деятельности студентов

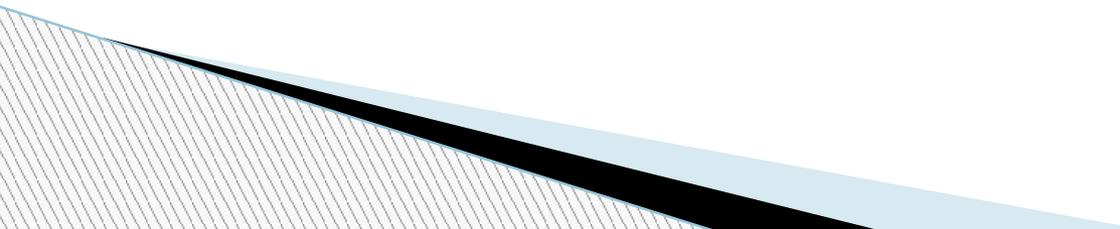
# Создание проблемной ситуации

- столкновение студентов с трудностями, для решения которых им не хватает имеющихся на данный момент знаний.
  - Данный подход преподавателя помогает студентам убедиться в необходимости получения новых знаний или применения старых в новой ситуации.
- 

# Кейс-метод

- позволяет демонстрировать академическую теорию с точки зрения реальных событий...
  - позволяет заинтересовать студентов в изучении предмета,
  - способствует активному усвоению знаний и навыков сбора, обработки и анализа информации, характеризующей различные ситуации.
- 

# Кейс-метод предполагает работу студентов в несколько этапов

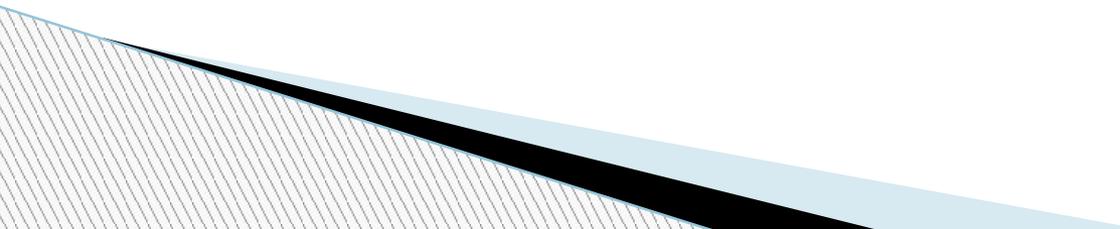
- ▣ индивидуальная самостоятельная работа обучаемых с материалами кейса (идентификация проблемы, формулирование ключевых альтернатив, предложение решения или рекомендуемого действия);
  - ▣ работа в малых группах по согласованию видения ключевой проблемы и ее решений;
  - ▣ презентация и экспертиза результатов малых групп на общей дискуссии (в рамках учебной группы).
- 

# Подведение итогов тренинга

Разделение команд по «творческим комнатам» и  
выдача заданий

- Боевой листок
- Письмо английскому другу
- Мини-спектакль
- Аналитики (что мы здесь получили)
- Заметка на сайт «Отчет о прошедшем тренинге»

# Завершение занятия

- ▣ Я узнал, что...
  - ▣ Я научился...
  - ▣ Я был удивлен, оказывается, что...
  - ▣ Я был разочарован тем, что...
  - ▣ Самым важным для меня было...
- 

# Использование интерактивных форм обучения позволяет:

- развить определенные компетенции обучающихся по направлению
  - увеличить посещаемость студентов на парах;
  - активизировать работу студентов на практических занятиях, творческую энергию обучающихся при решении трудных задач;
  - получить навыки решения конкретных практических ситуаций, навыки командной работы.
- 