

Интенсивные технологии обучения в профессиональной подготовке

**Докладчик - ассистент каф. ЭЭП
Кабаргина Ольга Владимировна**





В презентации использованы материалы преподавателей кафедры социального менеджмента факультета управления РГПУ им. А.И. Герцена

Панфиловой А.П., докт. пед. наук, профессор

Бавиной П.А., канд. пед. наук, доцент

Титовой Д.Ю., ассистент

- 
- 
- ***Дай человеку рыбу, и он будет сытым один день.***
 - ***Научи человека ловить рыбу, и он будет сытым всю жизнь.***

Восточная мудрость

- **Технология** – «как учить результативно и как управлять рационально процессом обучения?»
- Технология обучения ориентируется на гарантированное достижение целей и идею полного усвоения
- **«Интенсивные технологии обучения»** можно понимать как совокупность принципов, этапов, способов, инструментов и систем последовательного управления процессами обучения с целью передачи **большого объёма учебной информации** обучаемым **при неизменной продолжительности обучения без снижения требований к качеству знаний.**

Влияние методов обучения на формирование компетентности

Лекции – до **5 %**

Групповые дискуссии, обсуждения – до **25%**

Деловые игры, кейс-технологии,
имитационное моделирование – до **60%**

Индивидуальное и /
или групповое проектирование - до **80%**

Обучение других людей – **100%**

Деятельностное обучение

- То, что я слышу, я забываю.
- То, что я вижу, я запоминаю.
- То, что я делаю сам, я понимаю.

Конфуций

- ▣ Игровые технологии можно применять:
- ▣ **до начала** лекционного курса – для мотивации и диагностики знаний «на входе» в учебный процесс;
- ▣ **во время занятий** (вкрапление в лекции) – для проверки усвоения теоретического материала;
- ▣ **после лекционного курса** – для отработки практических умений и диагностики знаний «на выходе» (в том числе итоговый контроль).

Трёхуровневая модель обучения:

приобретение демонстрация
применение.

- В рамках каждой обозначенной модели используются вышеперечисленные методы:
- **для приобретения знаний** - предлагаются: информация, мини-лекции, семинар, сообщение, книги, дискуссии;
- **для демонстрации** – ролевые игры, кейсы и кейс-стади, управленческие упражнения, задачи, живые иллюстрации и видеофильмы, мульти-медиа;
- **для практического применения в будущей деятельности** – ролевые и деловые игры, тренинги, имитационные технологии, игровое проектирование, баскет-метод, мозговые штурмы.

Активизация традиционных занятий:

Лекции

- бинарные лекции;
- лекция визуализация;
- лекция «Бортовой журнал»;
- лекция с запланированными ошибками;
- лекция с элементами мозгового штурма;
- лекция «Вопросы»;
- лекция с мини-кейсами и др.

Практические занятия:

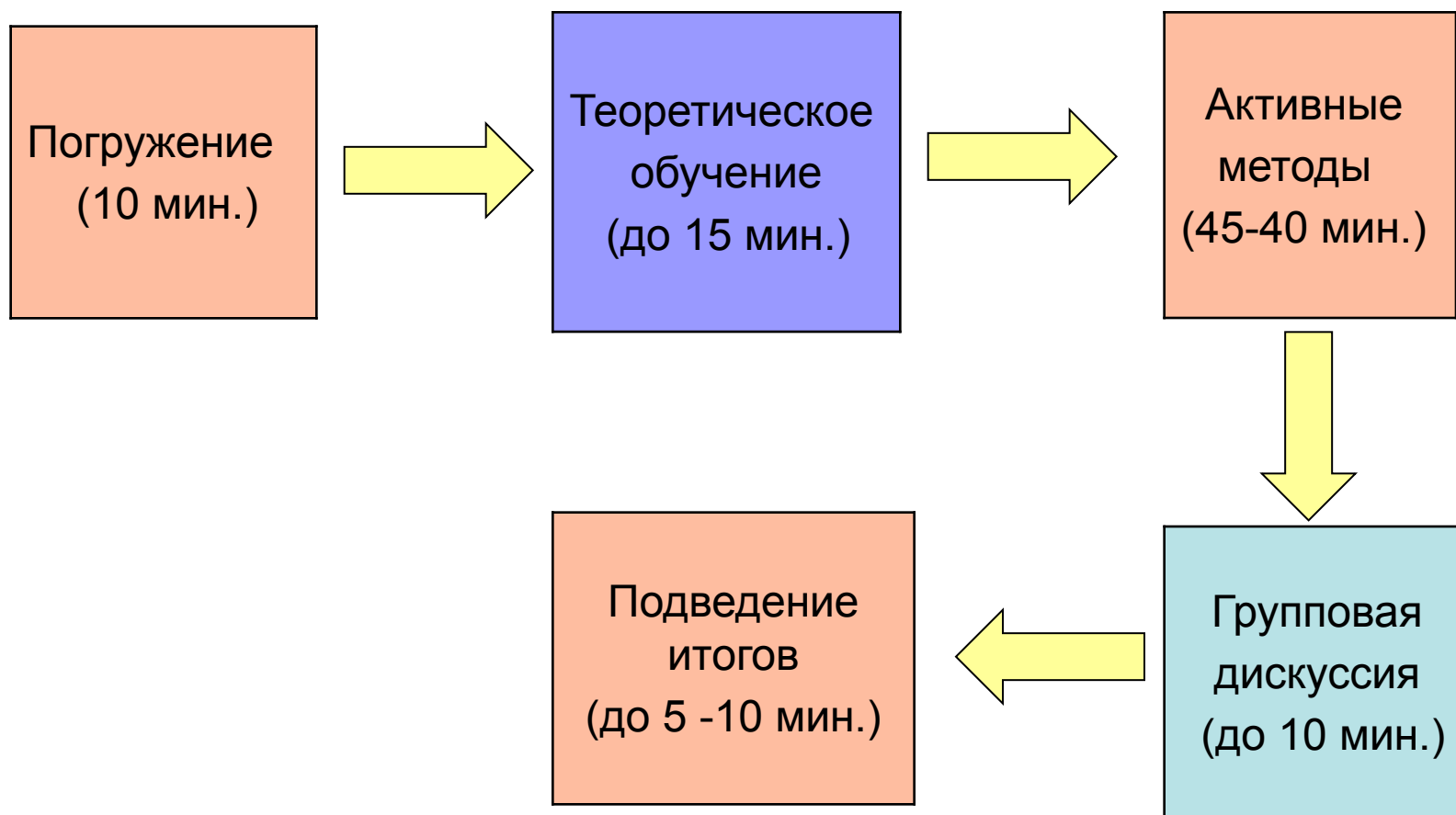
- методы активного обучения;
- интерактивные технологии.

Технологии интенсивного интерактивного обучения

- Групповая дискуссия;
- Технологии анализа ситуаций (кейс-технологии);
- Ролевые игры;
- Деловые игры (имитационное моделирование);
- Групповое проектирование;
- Тренинги и интерактивные упражнения и т.д.



Алгоритм занятий с интенсивными технологиями



Цели технологии анализа ситуаций:

- развитие навыков анализа и критического мышления;
- соединение теории и практики;
- представление примеров принимаемых решений и их последствий;
- демонстрация различных позиций и точек зрения;
- формирование навыков оценки альтернативных вариантов в условиях неопределённости.

Кейс- study

(англ. Case method, кейс-метод, кейс-стади, case-study, метод конкретных ситуаций) — **техника обучения**, использующая описание реальных экономических, социальных и бизнес-ситуаций.

Обучающиеся должны **проанализировать** ситуацию, разобраться в сути **проблем**, предложить **возможные решения** и выбрать лучшее из них.

Кейсы базируются на реальном фактическом материале, или же приближены к реальной ситуации.

Классификация кейсов

по структуре:

Структурированные кейсы
(highly structured case)

Неструктурированные кейсы
(unstructured cases)

Первооткрывательские кейсы
(ground breaking cases)

по размеру:

Полные кейсы
(в среднем 20-25 страниц)
Предназначены для командной работы в течение нескольких дней и обычно подразумевают командное выступление

Сжатые кейсы
(3-5 страниц)
предназначены для разбора непосредственно на занятии и подразумевают общую дискуссию

Мини-кейсы
(1-2 страницы),
предназначены для разбора в классе и зачастую используются в качестве иллюстрации к теории, преподаваемой на занятии.

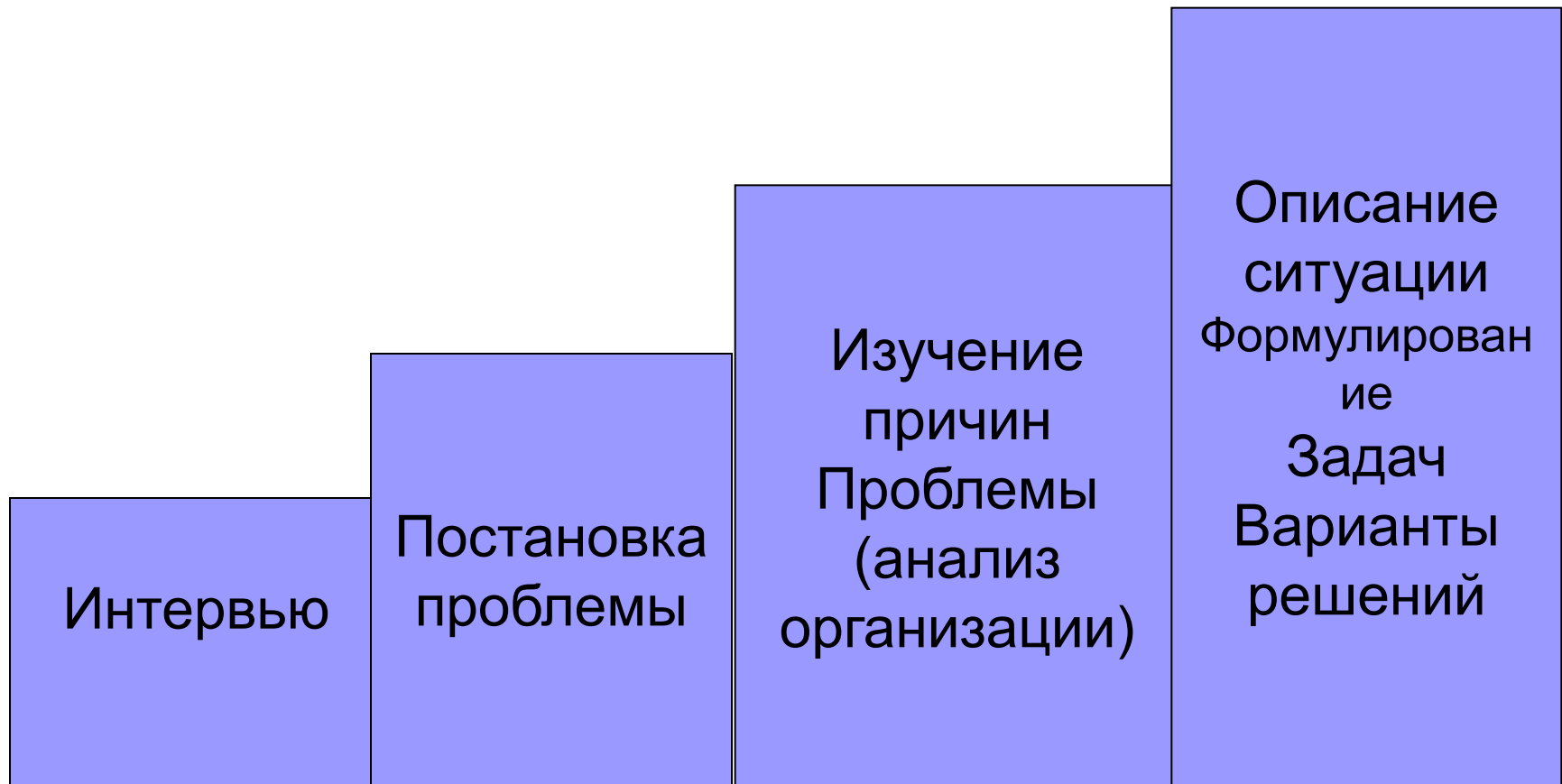
по сложности:

Ситуация +
проблема +
решение +

Ситуация +
проблема +
решение -

Ситуация +
проблема -
решение -

Алгоритм разработки кейс-study



Деловая игра

метод имитации принятия решений руководящих работников или специалистов в **различных производственных ситуациях**, осуществляемый по заданным правилам группой людей или человеком, в диалоговом режиме, при наличии конфликтных ситуаций или информационной неопределённости



Признаки деловой игры

- **Моделирование процесса труда** (деятельности) руководящих работников и специалистов предприятий и организаций по выработке управленческих решений.
- **Реализация процесса «цепочки решений».** Поскольку в деловой игре моделируемая система рассматривается как динамическая, это приводит к тому, что игра не ограничивается решением одной задачи, а требует «цепочки решений». Решение, принимаемое участниками игры на первом этапе, воздействует на модель и изменяет её исходное состояние. Изменение состояния поступает в игровой комплекс, и на основе полученной информации участники игры вырабатывают решение на втором этапе игры и т. д.
- **Распределение ролей** между участниками игры.

Признаки деловой игры

- **Различие ролевых целей** при выработке решений, которые способствуют возникновению противоречий между участниками, конфликта интересов.
- **Наличие управляемого эмоционального напряжения.**
- **Взаимодействие участников**, исполняющих те или иные роли.
- **Наличие общей игровой цели** у всего игрового коллектива.
- **Коллективная выработка решений** участниками игры.
- **Многоальтернативность решений.**
- **Наличие системы индивидуального или группового оценивания деятельности участников** игры.

Игровое проектирование

- Один из распространённых способов интенсивного обучения таким дисциплинам, как финансовый и стратегический менеджмент, маркетинг, организация управления, организационная культура и поведение, проектирование и др.
- Его ***цель – процесс создания или совершенствования проектов.***
- Для осуществления этой технологии участники занятия разбивают на группы, каждая из которых занимается разработкой своего проекта, например, новой организационной структуры аппарата управления или разработкой корпоративных принципов.
- Тему для разработки проекта обучаемые, в основном, выбирают самостоятельно. Вместе с тем, преподаватель может предложить какие-то варианты, в основном, для тех, кто не смог решить этот вопрос самостоятельно. В этом случае предлагается разработать проект полезный для практики.

Примеры КИМ:

- подготовка дискуссии;
- аннотированный каталог;
- библиографический список;
- кроссворд по теме;
- разработка инструкции;
- разработка опросного листа;
- терминологический словарь и др.

КИМ работы студента в разработке группового проекта (взаимооценка студентов)

Параметр	Оценка (по 5 шкале)
Вклад в достижение поставленной цели значителен, активно участвовал в работе, содействовал благоприятному климату в группе, постоянно поддерживал связь с другими участниками группы	5
Вклад в достижение поставленной цели важен, участвовал в работе по мере обращения, содействовал благоприятному климату в группе, частично поддерживал связь с другими участниками группы	4
Вклад в достижение поставленной цели не важен, участвовал в работе по мере обращения, не содействовал благоприятному климату в группе, частично поддерживал связь с другими участниками группы	3
В работе группы практически не участвовал, создавал видимость работы, вклад в достижение цели не внес	2

МЕНТАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Майндмэппинг (mindmapping, ментальные карты) — это удобная и эффективная техника визуализации мышления и альтернативной записи. Ее можно применять для создания новых идей, фиксации идей, анализа и упорядочивания информации, принятия решений и много чего еще. Это не очень традиционный, но очень естественный способ организации мышления, имеющий несколько неоспоримых преимуществ перед обычными способами записи.

ТРАДИЦИОННАЯ СИСТЕМА ЗАПИСИ


- Записанное **трудно запомнить** и еще труднее восстановить в памяти. Это происходит потому, что визуально такая запись выглядит монотонно, с постоянно повторяющимися элементами — словами, абзацами, списками и т.д. А мы, когда у нас перед глазами плывут монотонные картинки, легко отключаемся.
- В таком конспекте **трудно выделить главное**. Обычно главные идеи мы запоминаем благодаря особым ключевым словам, которые для нас являются носителями впечатлений об идее. Этих слов немного и они теряются в массе ничего для нас не значащих, обычных слов.
- **Время** при такой записи **расходуется очень неэффективно**. Мы вначале записываем много ненужного, а потом вынуждены это ненужное читать и перечитывать, пытаюсь найти те самые ключевые слова и определить степень их важности.

ПРАВИЛА ПОСТРОЕНИЯ МЕНТАЛЬНЫХ КАРТ

- Вместо линейной записи **использовать радиальную**. Это значит, что главная тема, на которой будет сфокусировано наше внимание, помещается в центре листа. То есть действительно в фокусе внимания.
- Записывать не всё подряд, а **только ключевые слова**. В качестве ключевых слов выбираются наиболее характерные, яркие, запоминаемые, «говорящие» слова.
- Ключевые слова **помещаются на ветвях**, расходящихся от центральной темы. Связи (ветки) должны быть скорее ассоциативными, чем иерархическими. Ассоциации, которые, как известно, очень способствуют запоминанию, могут подкрепляться символическими рисунками.

ОБРАЗЕЦ МЕНТАЛЬНОЙ КАРТЫ





**Благодарю за
внимание**