

**АКТИВНЫЕ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ
МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ
при подготовке специалистов в области
интеллектуальной собственности**

Федеральные государственные образовательные стандарты высшего профессионального образования нового поколения (ФГОС ВПО-III)

- Компетентностный подход
- Модульная система организации образовательных курсов
- Представление учебного времени в условных единицах (ECTS)
- Увеличение объема и роли самостоятельной работы студентов
- **Широкое применение активных методов обучения**
- Широкий спектр оценочных средств

Требования к условиям реализации основных образовательных программ бакалавриата

- широкое использование активных и интерактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбор конкретных ситуаций, психологические и иные тренинги);
- не менее 30% аудиторных занятий должны проводиться в интерактивных формах

Требования к условиям реализации магистерских программ

- **широкое использование активных и интерактивных форм проведения занятий** (семинаров в диалоговом режиме, дискуссий, компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбора конкретных ситуаций, психологических и иных тренингов, групповых дискуссий, работы студенческих исследовательских групп, вузовских и межвузовских телеконференций);
- **не менее 50% аудиторных занятий** должны проводиться **в интерактивных формах**

**АКТИВНЫЕ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ
МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ
(АМО)**

Современные АМО – это методы, направленные на активизацию мышления обучаемых, характеризующиеся высокой степенью интерактивности, мотивации и эмоционального восприятия учебного процесса и позволяющие:

- активизировать и развивать познавательную и творческую деятельность обучаемых;
- повышать результативность учебного процесса;
- формировать и оценивать профессиональные компетенции, особенно в части организации и выполнения коллективной работы.

Отличительные особенности активных методов обучения (АМО)

- Целенаправленная активизация мышления, когда обучаемый вынужден быть активным независимо от его желания.
- Достаточно длительное время активности обучаемых (в течение всего занятия).
- Самостоятельная творческая выработка решений, повышенная степень мотивации и эмоциональности обучаемых.
- Постоянное взаимодействие обучаемых и преподавателей посредством прямых и обратных связей, свободный обмен мнениями о путях разрешения той или иной проблемы.

АКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

НЕИМИТАЦИОННЫЕ

Проблемные лекции

Проблемные семинары

Тематические дискуссии

Мозговая атака
(штурм, эстафета)

МАСТАК-технология

Групповая консультация

Педагогические
игровые упражнения

Презентация

Олимпиада

Научно-практическая
конференция

Лабораторные опыты

ИМИТАЦИОННЫЕ

НЕИГРОВЫЕ

Имитационные
упражнения

Групповой
тренинг

Индивидуальный
тренаж

Учебный тренажер

Автоматизированные
обучающие системы
(АОС)

Ситуационные
методы
(case study)

Кейс-технологии

Анализ
конкретных ситуаций

ИГРОВЫЕ

Разыгрывание
ролей

Деловые
игры

Игровое
проектирование

Игровые занятия на
машинных моделях

Искусственные
образовательные среды

Компьютерные
деловые игры

Учебные

Проектировочные

Исследовательские

Оргдеятельностные
игры

Аттестационные

Блиц-игры

Мини-игры

Поисково-
апробационные

Инновационные

Проблемное обучение: проблемные лекции, проблемные семинары

Традиционное
обучение



«Школа памяти»

Проблемное
обучение



«Школа мышления»

Проблемное обучение представляет собой способ организации активного взаимодействия обучающихся с проблемно представленным содержанием обучения, мотивирующим познавательную деятельность обучающихся.

«Проблема» может быть сформулирована на основе материалов истории науки, социальной практики, в контексте предстоящей профессиональной деятельности

Проблемные лекции и семинары

Проблемная лекция	<p>Важнейшим показателем «проблемности» лекции является наличие познавательной проблемы. Лекция характеризуется проблемным изложением материала: преподаватель ставит вопрос или формулирует проблемную задачу и показывает варианты ответов или способов решения, а студенты наблюдают за поиском и определяют свое отношение к полученному материалу.</p>
Проблемный семинар	<p>Важнейшим показателем «проблемности» семинара является наличие познавательной проблемы. Семинар предполагает активное вовлечение студентов в процесс обсуждения и решения поставленной проблемы, процесс поиска решения направляется и контролируется преподавателем.</p>

- Мозговая атака
- Мозговой штурм
- Мозговая эстафета



Методы коллективного генерирования идей и конструктивной их проработки в целях решения проблемы

Этапы решения проблемы:

- генерация идей;
- конструктивная критика и проработка предложенных идей с целью отбора наилучших;
- проектирование решений на основе отобранных идей.

Ситуационные методы (case study)

Анализ конкретных ситуаций	Предполагает анализ обучающимися предложенной конкретной <i>ситуации</i> , как совокупности фактов и данных, определяющих то или иное явление, имевшее место в практике
Кейс-технология	Включает порядок рассмотрения, анализа кейса, поиск решения, выработку экспертной оценки, опирающейся на определенные критерии. <i>Кейс</i> – разновидность производственной или экономической ситуации, специально сформулированной преподавателем для анализа, решения, оценки обучающимися

Методы игрового социального имитационного моделирования (ИСИМ)

Вид метода ИСИМ	Специфические особенности
Деловые игры	Применяются с целью дать практику принятия решений в условиях, приближенных к реальным. В оценке результатов игры преобладает фактор качества принятых решений
Разыгрывание ролей (ролевые игры)	Учебные цели и система оценки результатов в основном ориентированы на качество «исполнения» игровых ролей
Игровое проектирование	Учебные цели и система оценки деятельности в основном ориентированы на качество выполнения конкретного проекта и представления результатов проектирования

Деловые игры в системе активных методов обучения

**Разработка, организация и
проведение деловых игр в
управленческих
дисциплинах
(на примере курса «Основы
менеджмента»)**

Войтова Л.М.

***Учебно-методическое
пособие***

**Москва – ГОУ ВПО РГАИС –
2011 г.**

Деловая игра – это имитационное моделирование процессов управления социально-экономическими системами и профессиональной деятельностью людей в условных ситуациях с целью изучения и решения возникших проблем

Классификация ДИ по целевому назначению¹

Учебные

Используются в учебном процессе при подготовке либо переподготовке кадров.

Производственные

Применяются для решения реальных вопросов текущей деятельности или развития конкретного предприятия либо организации, а также для повышения квалификации непосредственно на предприятиях с использованием реального информационного материала этих предприятий.

Исследовательские

Проводятся при экспериментировании в управлении и экономике

¹Бельчиков В.Я., Бириштейн М.М. Деловые игры. – Рига: Авотс, 1989.

Основные признаки деловых игр

1. Наличие проблемы управления социально-экономической или социально-психологической системой.
2. Наличие общих целей всего игрового коллектива.
3. Наличие различных ролей и в соответствии с ними различие интересов (конфликт) участников.
4. Невозможность полной формализации системы, наличие неопределенности в обстановке, учет вероятностного характера многих факторов и, исходя из этого, наличие игровой имитационной модели рассматриваемого процесса.
5. Наличие реального или условного фактора времени.

Основные признаки деловых игр

6. Динамичность изменения обстановки и наличие обратной связи, зависящей от решений участников игры в предыдущие моменты времени и влияющей на изменение обстановки в последующие.
7. Наличие системы оценки результатов игровой деятельности.
8. Наличие системы мотивации участников, дающей объективную оценку личного вклада каждого участника игры в достижение общей цели, общего результата деятельности игрового коллектива.
9. Многоальтернативность решений.
10. Обязательное минимально необходимое и достаточное документальное обеспечение.
11. Наличие управляемого эмоционального напряжения.

Благодарю за внимание!