

Образовательные технологии на основе активизации деятельности обучающихся в высшей школе

Выполнил: к.т.н., доцент каф-ры
МОД и ПБ Совина С.В.

Файл имеет анимированный текст. Необходим запуск анимации при просмотре

Современные активные методы обучения

Методы, направленные на активизацию деятельности обучаемых, характеризующиеся высокой степенью интерактивности, мотивации и эмоционального восприятия учебного процесса и позволяющие:

- Активизировать и развивать познавательную деятельность обучаемых
- Повышать результативность учебного процесса
- Формировать и оценивать профессиональные компетенции, особенно в части организации и выполнения коллективной работы

Цель исследования

Разработка учебно-методического пособия и внедрение в учебный процесс активного метода обучения по дисциплине «Технология и оборудование защитно-декоративных покрытий древесины и древесных материалов» для обучающихся по направлению 35.03.02 «Технология лесозаготовительных и деревоперерабатывающих производств»

Задачи исследования:

- Изучить теоретические вопросы по активным методам обучения
- Рассмотреть рекомендации по разработке и внедрению в учебный процесс активного метода обучения, направленного на активизацию самостоятельной работы обучающихся по приобретению профессиональных компетенций
- Разработать и провести опытную деловую игру по дисциплине “Технология и оборудование защитно-декоративных покрытий древесины и древесных материалов”

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

ИМИТАЦИОННЫЕ

НЕИГРОВЫЕ

Имитационные
упражнения

Групповой
тренинг

Индивидуальный
тренажер

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

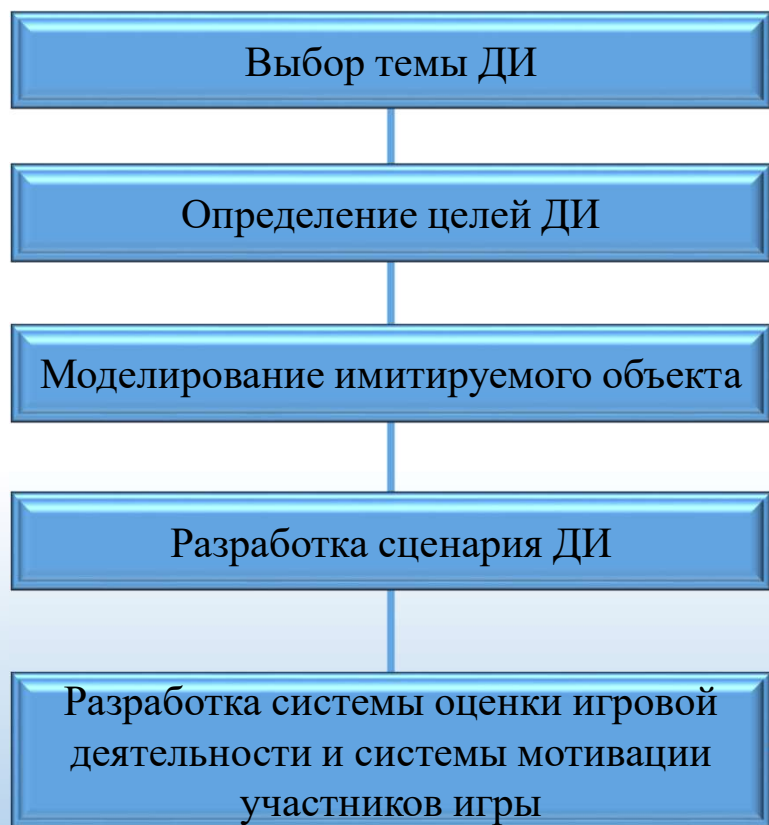
Обязательные признаки ДИ

- Наличие общих целей всего игрового коллектива
- Наличие различных интересов (конфликтов) участников
- 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 (т.е. наличие цепочки решений)
- Наличие системы оценки результатов ДИ
- Наличие системы мотиваций
- Альтернативность решений
- Наличие управляемого эмоционального напряжения

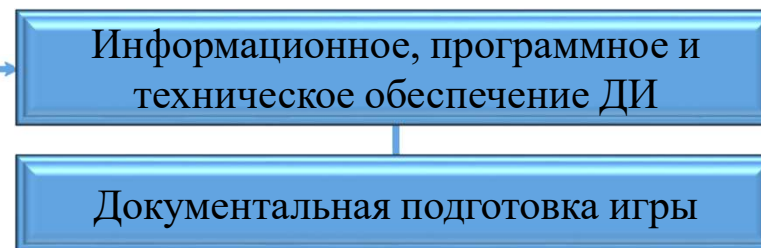
Игровое проектирование

- Наличие исследовательской, инженерной или методической проблемы или задачи, которую сообщает обучаемым преподаватель
- Разделение участников на небольшие соревнующиеся группы и разработка последними вариантов решения поставленной проблемы (задачи)
- Проведение заключительного заседания научно-технического совета, на котором с применением метода разыгрывания ролей группы публично защищают разработанные варианты решений (с их предварительным рецензированием)

Этап I. Разработка деловой игры



Этап II. Организация деловой игры



Этап III. Внедрение деловой игры



Деловая ситуационная игра “ВОСК”



Цель игры:

Выработать у обучающихся умение и навыки анализа ситуации в организации технологических процессов отделочных цехов деревообрабатывающих предприятий

Задачи игры:

1. Закрепить знания, полученные на лекциях, практических и лабораторных занятиях по технологии защитно-декоративных покрытий
2. Приобрести навыки: анализа заданных и возникших ситуаций, выработке технических и технологических решений, оценки принятых решений, защиты предполагаемых технических решений
3. Иметь представление: о принципах и основных этапах работы по коллективному решению задач

Состав участников игры

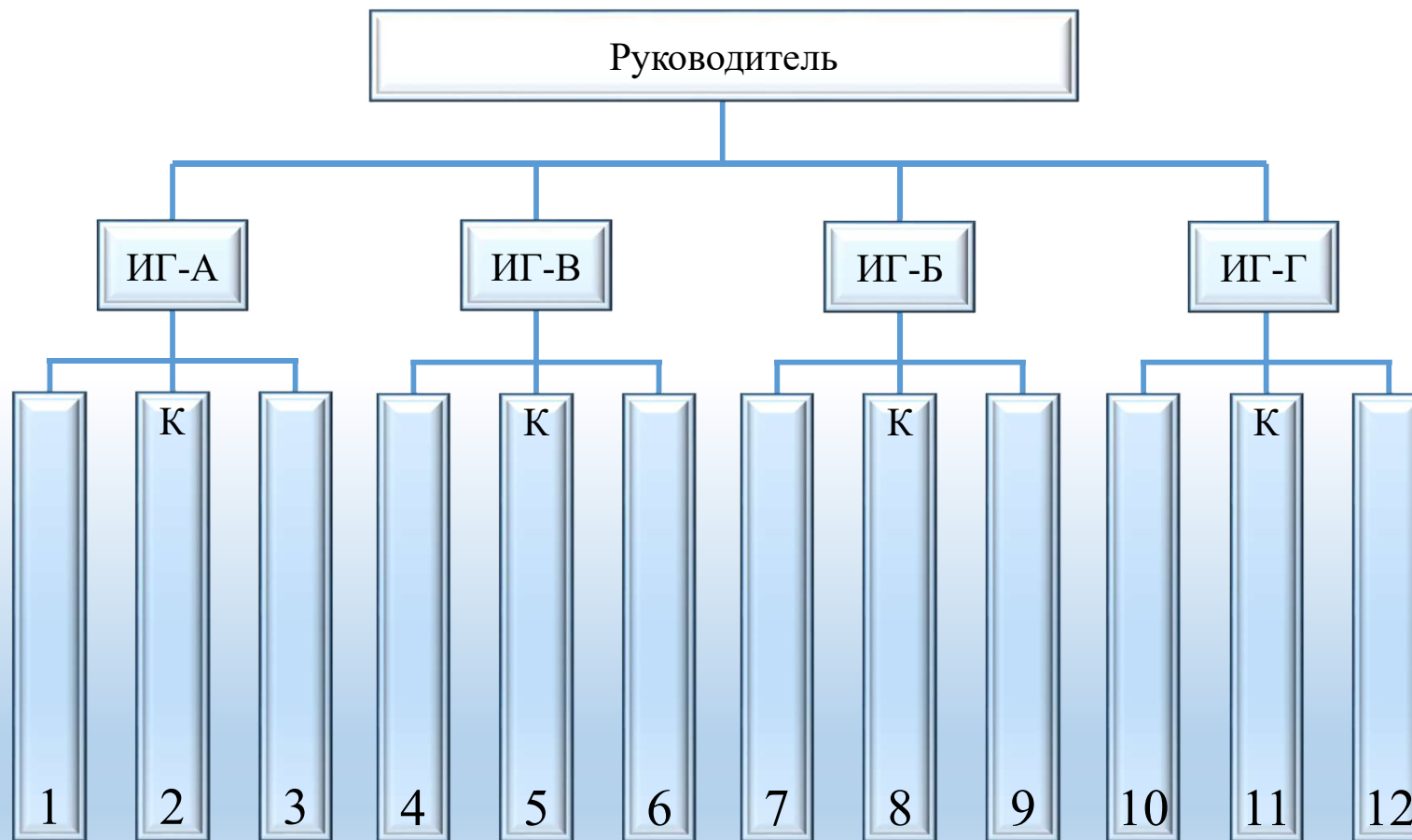
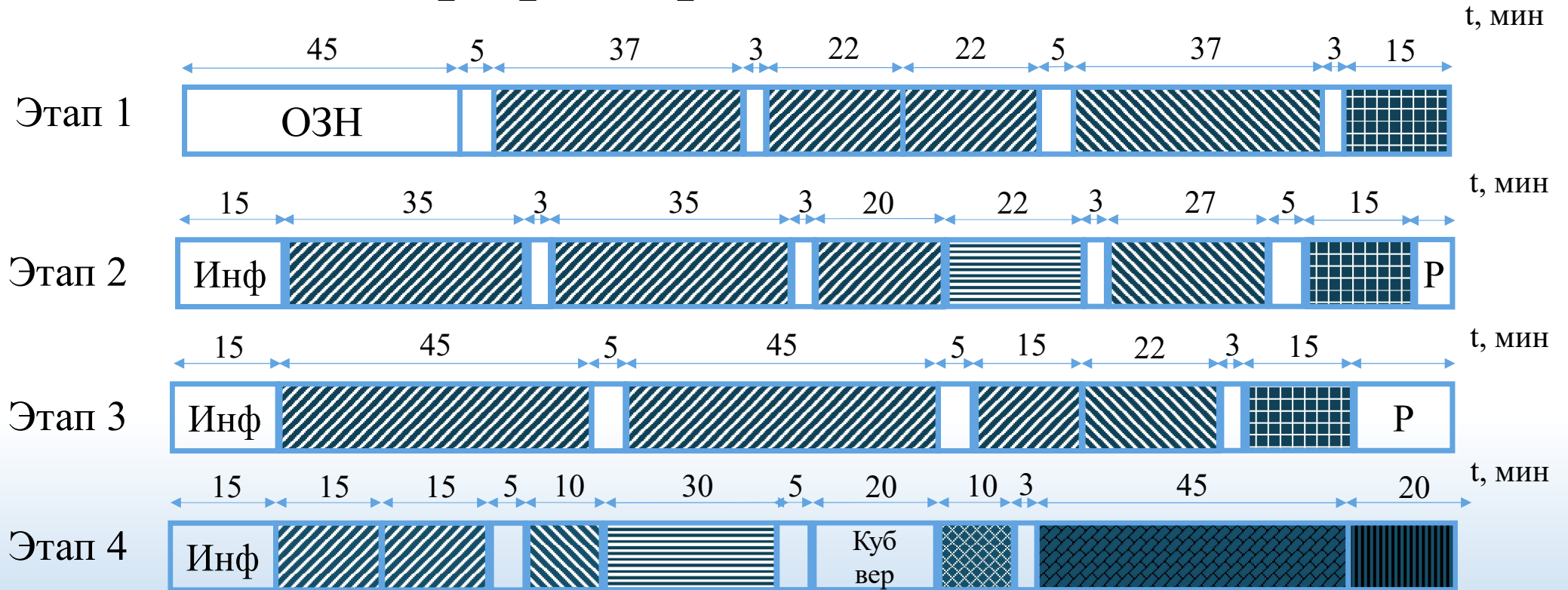




График проведения занятий



ОЗН - Ознакомление с содержанием игры

Решение задачи

Обсуждение

Усложнение игры

Инф - Информация об итогах на этапе

Рецензирование

Р - Резерв времени

Куб Вер. - Усложнение игры Куб вероятности

Подготовка к защите

Защита

Подведение итогов игры

Система стимулирования в игре

Причина, стимулирующая воздействие		Вид стимулирующего воздействия, баллы		Система услуг, баллы
		Премия, аванс	Штраф	
1		2	3	4
1.	Оборотные средства на оплату консультаций и помощь арбитра, оплату услуг, штрафов	100		
2.	Оплата консультаций арбитра (помощника) за время игры			5
3.	Тоже во внеурочное время			15
4.	Оплата арбитру (помощнику) за помощь			10+30
5.	Несоблюдение времени выполнения этапа за каждую минуту (просрочен.)		5	
6.	Ошибка по невнимательности		1-5	
7.	Ошибки профессиональные		5-25	
8.	Активная грамотная защита решения	25-50		
9.	Рецензия выполненная в срок	25	25	
10.	Рецензия положительная (при наличии не отмеченных ошибок)		5-25	
11.	Рецензия отрицательная (при наличие ошибок) за счет авторов рецензируемой работы	10-25		
12.	Рецензия положительная (при отсутствие ошибок)	5		
13.	Рецензия отрицательная (при отсутствие ошибок)		5-10	
14.	Дополнительные позиции, принятые в плане (лот)	+10		
15.	Оценка эстетики проекта	5-75	15-25	
16.	Оплата помощи участника из другой ИГ			25
17.	Выполнение работы досрочно	10		
18.	Умелая (нечеткая) организация труда в ИГ	10-20	10-20	
19.	Оригинальное решение	20-50		
20.	Неявка на игру		30-150	
21.	Сдача работы в срок на этапе всей работы	30-50		

Достоинства деловой игры

I. Смещение акцента с “Системы знаний” на “Систему навыков, умений, способов поведения”, т.е. на приобретение достойного уровня компетенции для значимой деятельности в конкретной профессии

II. Учебная ДИ является не только методом игрового имитационного моделирования, но и инструментом, позволяющим освоить новую информацию, чему-либо научиться, развить умения

III. ДИ всегда проходит под знаком “управляемого эмоционального напряжения”, а это интенсифицирует процесс обучения и вызывает включенную активность