

Практико-ориентированные методы обучения

Ю.А.Спехина

Практикоориентированное обучение

- - обучение, предполагающее включение обучающихся в реальную практику осваиваемой деятельности
- Ставится задача обновления профессионального образования на компетентностной основе путем усиления практической направленности профессионального образования при сохранении его фундаментальности – **ФГОС - ведущими технологиями становятся практико-ориентированные и интерактивные стратегии обучения**

Дидактические характеристики практикоориентированных технологий складываются из следующих особенностей учебно-воспитательного процесса:

- проблемной структуры учебной информации;
- практической направленности учебных занятий;
- индивидуализации в подходе к учебным возможностям студентов;
- возможности реализации в ходе учебных занятий продуктивных форм деятельности: проектирования, моделирования, конструирования;
- демократических форм организации процесса обучения.

Контекстное обучение

- «Контекст» - ситуация;
- «Контекст» отражает влияние условий будущей профессиональной деятельности учащегося на смысл учебной деятельности, его процесс и результат

Основателем ТКО является А.А.Вербицкий

Обучение, в котором с помощью всей системы дидактических форм, методов и средств моделируется **предметное и социальное содержание будущей профессиональной деятельности специалиста**, а усвоение им знаний наложено на канву этой деятельности, называется **контекстным обучением**



С позиции ТКО основная
цель профессионального образования -
*формирование целостной модели будущей
профессиональной деятельности студента*

Трудности контекстного обучения

- 1. овладение профессиональной деятельностью обеспечивается в рамках учебной деятельности, которая имеет свои особенности
- 2. формы учебной деятельности не адекватны формам усваиваемой профессиональной деятельности
- 3. как именно преодолеть противоречия между учебной деятельностью и деятельностью профессиональной



Традиционное обучение - это процесс передачи информации от преподавателя к студентам

Как действует специалист?

С точки зрения ТКО информация должна даваться в контексте будущего труда, с прицелом будущего профессионального использования:

делаю учась и учусь делая

Контекстное обучение

ориентируется на то, что знания, умения, навыки даются не как предмет, на который должны быть направлена активность студента, а в качестве средства решения задач деятельности специалиста.

Если же быть совсем точным, то контекстное обучение рассматривает учение и труд не как разные виды деятельности, а как два этапа развития одной и той же деятельности

Основные характеристики учебно-воспитательного процесса контекстного типа

- Традиционные и новые формы и методы обучения
- Моделирование на языке знаковых средств **предметного и социального** содержания будущей профессиональной деятельности
- Воссоздание реальных профессиональных ситуаций и фрагментов производств, отношений занятых в нем людей
- **Единицей работы** преподавателя и студента становится **ситуация**

Технология контекстного обучения состоит из трех базовых форм деятельности:

- учебная деятельность с ведущей ролью лекций и семинаров;
- квазипрофессиональная, воплощающаяся в играх, спецкурсах, спецсеминарах;
- учебно-профессиональная (НИРС, производственная практика, дипломное и курсовое проектирование).

Обучающие модели

- **Семиотические** обучающие модели включают систему заданий, *предполагающих работу с текстом и переработку знаковой информации*. В моделях такого типа предметная область деятельности развертывается с помощью конкретных учебных форм, в рамках которых выполняются задания, не требующие личностного отношения к изучаемому материалу.

Единицей работы студента является речевое действие - слушание, говорение, чтение, письмо.
Средством работы является ТЕКСТ

- В **имитационных** обучающих моделях учебные задания предполагают выход студента за рамки знаковой информации, *соотнесение ее с будущей профессиональной деятельностью, осмысление знаний, которое происходит тогда, когда студент включает себя в ситуацию решения каких-то профессиональных задач.*

*В этом случае единицей работы оказывается предметное действие, на основе которого достигается практически полезный эффект. Средством работы будет - **КОНТЕКСТ***

- В социальных обучающих моделях

задания должны выполняться в совместных, коллективных формах работы участников учебного процесса (два и более). Такие совместные поиски решения проблемы дают опыт коллективной работы в будущей профессиональной среде. Эта модель реализуется в деловых и учебных играх, НИРС, комплексном курсовом и дипломном проектировании.

Единицей деятельности студента становятся поступки, через которые студент осваивает профессию как часть культуры, осмысляет свое отношение к труду, обществу, самому себе. Средством работы, формирующим ценностное отношение личности к труду, людям и природе служит
ПОДТЕКСТ

Вывод:

Построение учебного процесса на базе технологии контекстного обучения позволяет максимально приблизить содержание и процесс учебной деятельности студентов к их дальнейшей профессии.

В разнообразных формах учебной деятельности постепенно как бы прорисовывается содержание будущей специальности, что позволяет эффективно осуществлять общее и профессиональное развитие будущих выпускников.

Имитационные технологии

- В основе *имитационных технологий* лежит имитационное или имитационно-игровое моделирование, *т.е. воспроизведение в условиях обучения с той или иной мерой адекватности процессов, происходящих в реальной системе.*

ИМИТАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

- Неигровые (анализ конкретной ситуации)
- Игровые (стажировка с выполнением должностной роли, имитационный тренинг, разыгрывание ролей, игровое проектирование, деловая игра)

Анализ конкретной ситуации

- Метод анализа конкретных ситуаций состоит в изучении, анализе и принятии решений по ситуации, которая возникла в результате происшедших событий или может возникать при определенных обстоятельствах в конкретной организации в тот или иной момент.

По учебной функции различают четыре вида ситуаций:

- *ситуация-проблема,*
- *ситуация-оценка,*
- *ситуация-иллюстрация,*
- *ситуация-упражнение*

Учебная ситуация должна отвечать следующим требованиям:

- Сценарий должен иметь реалистическую основу или взят прямо "из жизни".
- В учебной ситуации не должно содержаться более 5-7 моментов, которые студенты должны выделить и прокомментировать в терминах изучаемой концепции.
- Учебная ситуация не должна быть примитивной, в ней, помимо 5-7 изучаемых проблем, должны быть 2-3 связующие темы, которые тоже присутствуют в тексте.
- Если используется несколько учебных ситуаций, то перед первой учебной ситуацией надо дать общий алгоритм анализа всех учебных ситуаций.

Стажировка с выполнением должностной роли

- - форма и метод активного обучения контекстного типа, при котором "моделью" выступает сама действительность, а имитация затрагивает в основном исполнение роли (должности).

Главное условие стажировки - выполнение под контролем ее организатора определенных действий в реальных производственных условиях. По способу организации работы обучаемого стажировка с выполнением должностной роли относится к индивидуальным методам обучения. Она обеспечивает наиболее полное приближение процесса обучения к производству.

Имитационный тренинг

- предполагает отработку определенных специализированных навыков и умений по работе с различными техническими средствами и устройствами. В этом случае имитируется ситуация, обстановка профессиональной деятельности, а в качестве "модели" выступает само техническое средство (тренажеры, работа с приборами и т.д.). Профессиональный контекст здесь воссоздается как с помощью предмета деятельности (реального технического средства), так и путем имитации условий его применения.

Разыгрывание ролей

- представляет собой игровой способ анализа конкретных ситуаций, в основе которых лежат проблемы взаимоотношений в коллективе, проблемы совершенствования стиля и методов руководства. Этот метод активного обучения контекстного типа направлен на развитие поведенческих умений как профессионального, так и социального характера и предполагает введение определенных элементов театрализации, поскольку представление ситуации, ее анализ и принятие решений осуществляются в лицах. В качестве материала для разыгрывания ролей берут, как правило, типичные профессиональные ситуации, навыки или умения, т.е. происходит отработка действий игроков в заданных предметно-социальных условиях.

Игровое проектирование

- является практическим занятием, суть которого состоит в разработке инженерного, конструкторского, технологического и других видов проектов в игровых условиях, максимально воссоздающих реальность. Этот метод отличается высокой степенью сочетания индивидуальной и совместной работы обучаемых. Создание общего для группы проекта требует, с одной стороны, знания каждым технологии процесса проектирования, а с другой - умений вступать в общение и поддерживать межличностные отношения с целью решения профессиональных вопросов.
- Игровое проектирование может перейти в реальное проектирование, если его результатом будет решение конкретной практической проблемы, а сам процесс будет перенесен в условия действующего предприятия.