

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
"Казанский (Приволжский) федеральный университет"
Факультет математики и естественных наук



подписано электронно-цифровой подписью

Программа дисциплины
Интерактивные практики в образовании Б1.В.ДВ.19

Направление подготовки: 44.03.05 - Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Профиль подготовки: Биология и химия

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очное

Язык обучения: русский

Автор(ы):

Ушатикова И.И.

Рецензент(ы):

Ахтариева Р.Ф.

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий(ая) кафедрой: Шатунова О. В.

Протокол заседания кафедры № ____ от "____" ____ 201____г

Учебно-методическая комиссия Елабужского института КФУ (Факультет математики и естественных наук):

Протокол заседания УМК № ____ от "____" ____ 201____г

Регистрационный № 10167155319

Содержание

1. Цели освоения дисциплины
2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы
3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля
4. Структура и содержание дисциплины/ модуля
5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения
6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов
7. Литература
8. Интернет-ресурсы
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины/модуля согласно утвержденному учебному плану

Программу дисциплины разработал(а)(и) доцент, к.н. Ушатикова И.И. Кафедра педагогики факультет психологии и педагогики , irina.ushatikova@yandex.ru

1. Цели освоения дисциплины

Целью дисциплины является формирование профессиональных компетенций студентов в области разработки и использования интерактивных технологий в целях повышения эффективности образовательного процесса в современной школе.

2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы высшего профессионального образования

Данная учебная дисциплина включена в раздел "Б1.В.ДВ.19 Дисциплины (модули)" основной образовательной программы 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) и относится к дисциплинам по выбору. Осваивается на 4 курсе, 7 семестр.

Курс 'Интерактивные практики в образовании' относится к вариативной части программы бакалавриата и непосредственно связана с ранее изученными педагогическими дисциплинами. Осваивается на 4 курсе в 7 семестре.

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля

В результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции:

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ПК-2 (профессиональные компетенции)	способностью использовать современные методы и технологии обучения и диагностики
ПК-8 (профессиональные компетенции)	способность проектировать образовательные программы

В результате освоения дисциплины студент:

1. должен знать:

- содержание понятия 'интерактивное обучение', 'дискуссия как метод обучения', 'игровые технологии обучения', 'кейс-метод', 'тренинговые технологии';
- функции интерактивных методов обучения;
- цели и принципы организации интерактивной деятельности обучающихся.

2. должен уметь:

- определять цели использования интерактивных методов;
- мотивировать обучающихся к активной учебно-познавательной деятельности средствами интерактивных технологий;
- эффективно реализовывать интерактивное обучение.

3. должен владеть:

- навыками использования интерактивных технологий в образовательных целях;
- навыками руководства дискуссией и игровой деятельностью обучающихся в образовательном процессе.

4. должен демонстрировать способность и готовность:

- определять цели использования интерактивных методов;
- мотивировать обучающихся к активной учебно-познавательной деятельности средствами интерактивных технологий;
- эффективно реализовывать интерактивное обучение.

4. Структура и содержание дисциплины/ модуля

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных(ые) единиц(ы) 72 часа(ов).

Форма промежуточного контроля дисциплины: зачет в 7 семестре.

Суммарно по дисциплине можно получить 100 баллов, из них текущая работа оценивается в 50 баллов, итоговая форма контроля - в 50 баллов. Минимальное количество для допуска к зачету 28 баллов.

86 баллов и более - "отлично" (отл.);

71-85 баллов - "хорошо" (хор.);

55-70 баллов - "удовлетворительно" (удов.);

54 балла и менее - "неудовлетворительно" (неуд.).

4.1 Структура и содержание аудиторной работы по дисциплине/ модулю Тематический план дисциплины/модуля

N	Раздел Дисциплины/ Модуля	Семестр	Неделя семестра	Виды и часы аудиторной работы, их трудоемкость (в часах)			Текущие формы контроля
				Лекции	Практи- ческие занятия	Лабора- торные работы	
1.	Тема 1. Интерактивное обучение	7		2	6	0	Письменная работа
2.	Тема 2. Игровые интерактивные технологии	7		2	6	0	Письменная работа Устный опрос
3.	Тема 3. Дискуссионные интерактивные технологии	7		3	7	0	Устный опрос
4.	Тема 4. Тренинг в образовательном процессе	7		3	7	0	Устный опрос
.	Тема . Итоговая форма контроля	7		0	0	0	Зачет
	Итого			10	26	0	

4.2 Содержание дисциплины

Тема 1. Интерактивное обучение

лекционное занятие (2 часа(ов)):

Понятие интерактивного процесса. Цель интерактивного процесса. Ведущие принципы организации интерактивного процесса: -организация мыследеятельности; -организация смыслотворчества; -свобода выбора;

практическое занятие (6 часа(ов)):

1. Понятие интерактивного процесса. 2. Цель интерактивного процесса. 3. Ведущие принципы организации интерактивного процесса: -организация мыследеятельности; -организация смыслотворчества; -свобода выбора; -организация рефлексии. 4. Понятие интерактивных технологий. 5. Интерактивные технологии обучения: игровые, дискуссионные, тренинговые, рейтинговые и рефлексивные технологии. 6. Возможности интерактивных технологий обучения в решении современных задач школьного образования. 7. Основные характеристики интерактивного обучения.

Тема 2. Игровые интерактивные технологии

лекционное занятие (2 часа(ов)):

Структура игры как деятельности и процесса. Игра как интерактивный метод обучения. Целевые ориентации игры: дидактические, воспитывающие, развивающие, социализирующие. Функции игры. Сущность игровых технологий, их место и возможности в учебном процессе. Преимущества игровых технологий. Характеристика принципов организации игровой деятельности. Деловые игры в образовательном процессе: имитационные, ролевые, деловой театр, психо- и социодрама. Педагогические функции деловой игры. Конструирование урока-деловой игры. Метод ролевой игры. Цели и задачи ролевой игры. Ситуационно-ролевая и ориентационно - ролевая игра. Понятие роли, ее возможности для развития и обучения.

практическое занятие (6 часа(ов)):

1. Структура игры как деятельности и процесса. 2. Игра как интерактивный метод обучения. 3. Целевые ориентации игры: дидактические, воспитывающие, развивающие, социализирующие. 4. Функции игры. 5. Сущность игровых технологий, их место и возможности в учебном процессе. Преимущества игровых технологий. 6. Характеристика принципов организации игровой деятельности. 7. Деловые игры в образовательном процессе: имитационные, ролевые, деловой театр, психо- и социодрама. 8. Педагогические функции деловой игры. 9. Конструирование урока-деловой игры. 10. Метод ролевой игры. Цели и задачи ролевой игры. Ситуационно-ролевая и ориентационно - ролевая игра. 11. Понятие роли, ее возможности для развития и обучения.

Тема 3. Дискуссионные интерактивные технологии

лекционное занятие (3 часа(ов)):

Метод круглого стола. Основные элементы круглого стола. Особенности проведения круглого стола. Стадии проведения круглого стола. Метод анализа конкретных ситуаций (Кейс метод). Характерные особенности кейс метода и его специфика по сравнению с другими методами обучения. Методологическое содержание. Метод дебатов как технология развития личности. Основные элементы дебатов. Формулировка темы в дебатах. Сбор и обработка информации по теме дебатов. Этапы проведения дебатов. Функциональные возможности кейс метода. Конструирование ситуаций: принципы, методы, творческий процесс. Особенности использования метода в сфере образования. Мозговой штурм как метод развития творческого мышления у учащихся. История возникновения метода, его отличительные особенности. Требования к организации и проведению мозгового штурма.

практическое занятие (7 часа(ов)):

1. Метод круглого стола. 2. Основные элементы круглого стола. 3. Особенности проведения круглого стола. 4. Стадии проведения круглого стола. 5. Метод анализа конкретных ситуаций (Кейс метод). 6. Характерные особенности кейс метода и его специфика по сравнению с другими методами обучения. 7. Методологическое содержание. 8. Метод дебатов как технология развития личности. 9. Основные элементы дебатов. Формулировка темы в дебатах. Сбор и обработка информации по теме дебатов. Этапы проведения дебатов. 10. Функциональные возможности кейс метода. 11. Конструирование ситуаций: принципы, методы, творческий процесс. 12. Особенности использования метода в сфере образования. 13. Мозговой штурм как метод развития творческого мышления у учащихся. 14. История возникновения метода, его отличительные особенности. 15. Требования к организации и проведению мозгового штурма.

Тема 4. Тренинг в образовательном процессе

лекционное занятие (3 часа(ов)):

Организация социально-психологического тренинга. Этапы социально-психологического тренинга, структура тренингового занятия, общая цель социально-психологического тренинга, методические средства социально-психологического тренинга. Сценарии тренинговых занятий. Алгоритмы и тренинговая работа. Игровой элемент в психологическом тренинге. Игры, ориентированные на получение обратной связи. Игры социально-перцептивной направленности. Коммуникативные игры. Эффекты тренинга. Обратная связь, рефлексия и эмпатия как факторы создания обучающей среды тренинга. Феномен обратной связи: виды, формы осуществления.

практическое занятие (7 часа(ов)):

1. Организация социально-психологического тренинга. 2. Этапы социально-психологического тренинга, структура тренингового занятия, общая цель социально-психологического тренинга, методические средства социально-психологического тренинга. 3. Сценарии тренинговых занятий. 4. Алгоритмы и тренинговая работа. 5. Игровой элемент в психологическом тренинге. 6. Игры, ориентированные на получение обратной связи. 7. Игры социально-перцептивной направленности. 8. Коммуникативные игры. 9. Эффекты тренинга. 10. Обратная связь, рефлексия и эмпатия как факторы создания обучающей среды тренинга. 11. Феномен обратной связи: виды, формы осуществления.

4.3 Структура и содержание самостоятельной работы дисциплины (модуля)

N	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
1.	Тема 1. Интерактивное обучение	7		подготовка к письменной работе	9	Письменная работа
2.	Тема 2. Игровые интерактивные технологии	7		подготовка к письменной работе	3	Письменная работа
				подготовка к устному опросу	6	Устный опрос
3.	Тема 3. Дискуссионные интерактивные технологии	7		подготовка к устному опросу	9	Устный опрос
4.	Тема 4. Тренинг в образовательном процессе	7		подготовка к устному опросу	9	Устный опрос
	Итого				36	

5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения

Формирование профессиональной компетентности будущего учителя предполагает работу в режиме интенсивного межличностного взаимодействия, в том числе, в условиях тренинга, предполагающую:

- работу в парах;
- работу в малых группах;
- работу в общей группе,

что позволит расширить границы восприятия студентами одних и тех же явлений, обновить свой личный опыт и опыт учебной деятельности, получить возможность взаимного оценивания, сформировать умения организации продуктивной совместной деятельности.

6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов

Тема 1. Интерактивное обучение

Письменная работа , примерные вопросы:

Объясните преимущество интерактивных игровых технологий перед другими образовательными технологиями.

Тема 2. Игровые интерактивные технологии

Письменная работа , примерные вопросы:

1. Проанализируйте содержание заданий в учебнике (предмет и класс на выбор). Выявите задания, предполагающие организацию игровой деятельности обучающихся. Дайте оценку их целесообразности. 2. Предложите варианты игровых заданий к конкретной теме. 3. Сформулируйте условия эффективного использования игровых технологий в образовательном процессе. 4. Разработайте сценарий и организуйте деловую блиц-игру, направленную на решение актуальных проблем современного школьного образования. Организуйте рефлексию по итогам игры с её участниками.

Устный опрос , примерные вопросы:

1. Какова структура игры как деятельности и процесса. 2. Целевые ориентации игры: дидактические, воспитывающие, развивающие, социализирующие. Проиллюстрируйте примерами целевые ориентации игры. 3. Функции игры. Приведите примеры реализации различных функций игры. 4. В чем заключается сущность игровых технологий, их место и возможности в учебном процессе. 5. Каковы преимущества игровых технологий. 6. Характеристика принципов организации игровой деятельности. 7. Деловые игры в образовательном процессе: имитационные, ролевые, деловой театр, психо- и социодрама. 8. Педагогические функции деловой игры. 9. Конструирование урока-деловой игры. 10. Специфика метода ролевой игры. 11. Цели и задачи ролевой игры. 12. Ситуационно-ролевая и ориентационно-ролевая игра. 13. Понятие роли, ее возможности для развития личности школьника. 14. Приведите примеры реализации принципа проблемности в организации игровой деятельности. 15. Какие личностные качества участников актуализируются в первую очередь в процессе игры?

Тема 3. Дискуссионные интерактивные технологии

Устный опрос , примерные вопросы:

1. Метод круглого стола. Основные элементы метода круглого стола. 2. Особенности проведения круглого стола. 3. Стадии проведения круглого стола. 4. Метод анализа конкретных ситуаций (Кейс метод). 5. Характерные особенности кейс метода и его специфика по сравнению с другими методами обучения. Методологическое содержание. 6. Метод дебатов как технология развития личности. 7. Основные элементы дебатов. Формулировка темы в дебатах. Сбор и обработка информации по теме дебатов. Этапы проведения дебатов. 8. Функциональные возможности кейс метода. Конструирование ситуаций: принципы, методы, творческий процесс. Особенности использования метода в сфере образования. 9. Мозговой штурм как метод развития творческого мышления у учащихся. История возникновения метода, его отличительные особенности. 10. Требования к организации и проведению мозгового штурма.

Тема 4. Тренинг в образовательном процессе

Устный опрос , примерные вопросы:

1. Организация социально-психологического тренинга. 2. Этапы социально-психологического тренинга, структура тренингового занятия. 3. Общая цель социально-психологического тренинга, методические средства социально-психологического тренинга. 4. Сценарии тренинговых занятий. Алгоритмы и тренинговая работа. 5. Игровой элемент в психологическом тренинге. 6. Игры, ориентированные на получение обратной связи. 7. Игры социально-перцептивной направленности. 8. Коммуникативные игры. 9. Эффекты тренинга. Обратная связь, рефлексия и эмпатия как факторы создания обучающей среды тренинга. 10. Феномен обратной связи: виды, формы осуществления.

Итоговая форма контроля

зачет (в 7 семестре)

Примерные вопросы к итоговой форме контроля

1. Специфика интерактивного обучения.
2. Мозговой штурм как метод развития творческого мышления у учащихся. Методика проведения брейн-стоминга.
3. Сущность игровых технологий, их место и возможности в учебном процессе.
4. Игровая педагогическая технология и её преимущества по сравнению с другими технологиями.
5. Метод круглого стола. Методика проведения круглого стола.
6. Методика проведения групповой дискуссии.
7. Целевые ориентации игры: дидактические, воспитывающие, развивающие, социализирующие.
8. Организационно-деятельностные игры.
9. Деловые игры в образовательном процессе.
10. Методика проведения ролевой игры.
11. Имитационная игра как род деловой игры, ее основные характеристики.
12. Психолого-педагогические принципы проектирования игровой технологии.
13. Методика проведения дискуссии.
14. Требования к организации и проведению мозгового штурма.
15. Кейс-метод и его использование в процессе обучения.
16. Метод круглого стола. Основные элементы метода круглого стола.
17. Обратная связь, рефлексия и эмпатия в интерактивном обучении.
18. Использование игровых технологий в процессе контроля и оценки достижений обучающихся.
19. Игра как интерактивная технология обучения.
20. Организация социально-психологического тренинга.

7.1. Основная литература:

1. Левитес Д. Г. Педагогические технологии: Учебник / Левитес Д.Г. - М.:НИЦ ИНФРА-М, 2017. - 403 с. URL: <http://znanium.com/bookread2.php?book=546172>
2. Трайнев В. А. Новые информационные коммуникационные технологии в образовании [Электронный ресурс] / В. А. Трайнев, В. Ю. Теплышев, И. В. Трайнев. - 2-е изд. - М.: Издательско-торговая корпорация 'Дашков и К', 2013. - 320 с. - ISBN 978-5-394-01685-1. - URL: <http://znanium.com/bookread2.php?book=430429>
3. Голованова И.И. Практики интерактивного обучения [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / И.И. Голованова, Е.В. Асафова, Н.В. Телегина. - Электрон. дан. - Казань: КФУ, 2014. - 288 с. - URL: <https://e.lanbook.com/reader/book/72868/#1>

7.2. Дополнительная литература:

1. Мандель Б. Р. Психолого-педагогическое сопровождение образовательного процесса: учеб. пособие / Б.Р. Мандель. - М.: Вузовский учебник: ИНФРА-М, 2017. - 152 с. URL: <http://znanium.com/bookread2.php?book=769208>
2. Мандель Б. Р. Интеллектуальные игры в практике развития профессионально значимых качеств будущих специалистов социально-культурной сферы [Электронный ресурс] : монография / Б. Р. Мандель. - Норильск: Филиал МГУКИ, 2006. - 241 с. URL: <http://znanium.com/bookread2.php?book=397529>
3. Олейникова О. Н. Модульные технологии: проектирование и разработка образовательных программ: Уч. пос. / О.Н. Олейникова, А.А. Муравьева, Ю.В. Коновалова, Е.В. Сартакова. - М.: Альфа-М: ИНФРА-М, 2010. - 256 с. URL: <http://znanium.com/bookread2.php?book=185177>

7.3. Интернет-ресурсы:

Библиотека учебной и научной литературы - <http://sbiblio.com/biblio>
электронная библиотека студента - <http://www.biblio.fond.ru>
электронно-библиотечная система - <http://www.iprbookshop.ru/>
электронно-библиотечная система издательства -
https://e.lanbook.com/journals/3148#pedagogika_3146_header
электронно-библиотечная система. Педагогика. Образование. -
<http://znanium.com/catalog.php?item=newissue#>

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины(модуля)

Освоение дисциплины "Интерактивные практики в образовании" предполагает использование следующего материально-технического обеспечения:

Мультимедийная аудитория, вместимостью более 60 человек. Мультимедийная аудитория состоит из интегрированных инженерных систем с единой системой управления, оснащенная современными средствами воспроизведения и визуализации любой видео и аудио информации, получения и передачи электронных документов. Типовая комплектация мультимедийной аудитории состоит из: мультимедийного проектора, автоматизированного проекционного экрана, акустической системы, а также интерактивной трибуны преподавателя, включающей тач-скрин монитор с диагональю не менее 22 дюймов, персональный компьютер (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i3-2100, DDR3 4096Mb, 500Gb), конференц-микрофон, беспроводной микрофон, блок управления оборудованием, интерфейсы подключения: USB, audio, HDMI. Интерактивная трибуна преподавателя является ключевым элементом управления, объединяющим все устройства в единую систему, и служит полноценным рабочим местом преподавателя. Преподаватель имеет возможность легко управлять всей системой, не отходя от трибуны, что позволяет проводить лекции, практические занятия, презентации, вебинары, конференции и другие виды аудиторной нагрузки обучающихся в удобной и доступной для них форме с применением современных интерактивных средств обучения, в том числе с использованием в процессе обучения всех корпоративных ресурсов. Мультимедийная аудитория также оснащена широкополосным доступом в сеть интернет. Компьютерное оборудование имеет соответствующее лицензионное программное обеспечение.

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "ZNANIUM.COM", доступ к которой предоставлен студентам. ЭБС "ZNANIUM.COM" содержит произведения крупнейших российских учёных, руководителей государственных органов, преподавателей ведущих вузов страны, высококвалифицированных специалистов в различных сферах бизнеса. Фонд библиотеки сформирован с учетом всех изменений образовательных стандартов и включает учебники, учебные пособия, УМК, монографии, авторефераты, диссертации, энциклопедии, словари и справочники, законодательно-нормативные документы, специальные периодические издания и издания, выпускаемые издательствами вузов. В настоящее время ЭБС ZNANIUM.COM соответствует всем требованиям федеральных государственных образовательных стандартов высшего профессионального образования (ФГОС ВПО) нового поколения.

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе Издательства "Лань", доступ к которой предоставлен студентам. ЭБС Издательства "Лань" включает в себя электронные версии книг издательства "Лань" и других ведущих издательств учебной литературы, а также электронные версии периодических изданий по естественным, техническим и гуманитарным наукам. ЭБС Издательства "Лань" обеспечивает доступ к научной, учебной литературе и научным периодическим изданиям по максимальному количеству профильных направлений с соблюдением всех авторских и смежных прав.

Освоение дисциплины предполагает использование следующего программного обеспечения:
Операционная система Microsoft Windows Professional 7 Russian.

Пакет офисного программного обеспечения Microsoft Office 2010 Professional Plus Russian.

Браузер Mozilla Firefox.

Браузер Google Chrome.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВПО и учебным планом по направлению 44.03.05 "Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)" и профилю подготовки Биология и химия .

Автор(ы):

Ушатикова И.И. _____
" " 201 ____ г.

Рецензент(ы):

Ахтариева Р.Ф. _____
" " 201 ____ г.