

ТРЕБОВАНИЯ К УСЛОВИЯМ РЕАЛИЗАЦИИ ОСНОВНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ БАКАЛАВРИАТА

Реализация компетентностного подхода должна предусматривать широкое использование в учебном процессе **активных и интерактивных форм проведения занятий** (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбор конкретных ситуаций, психологические и иные тренинги) в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся. В рамках учебных курсов должны быть предусмотрены встречи с представителями российских и зарубежных компаний, государственных и общественных организаций, мастер-классы экспертов и специалистов.

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, определяется главной целью ОПОП бакалавриата, особенностью контингента обучающихся и содержанием конкретных дисциплин.

Интерактивные методы обучения

Для интенсификации образовательного процесса внедряются интерактивные технологии обучения, к которым относятся:

- деловые и ролевые игры;
- учебные дискуссии;
- «мозговой штурм»;
- разборы конкретных ситуаций;
- программированное обучение;
- компьютерные симуляции;
- кейс-задания;
- психологические тренинги;
- групповые обсуждения и др.

Краткая характеристика наиболее распространенных методов

Тренинги. Под тренингом понимают учебную технологию моделирования специально заданных ситуаций. Обучающиеся имеют возможность закрепить необходимые знания и навыки, изменить свое отношение к собственному опыту и применяемым в работе подходам.

Программированное обучение. Суть программированного обучения состоит в высокой степени структурированности предъявляемого материала и пошаговой оценке степени его усвоения. Информация здесь предъявляется небольшими блоками в печатном виде, либо на мониторе компьютера. После работы над каждым блоком обучающийся должен выполнить задания, показывающие степень усвоения изучаемого материала. Программированное обучение позволяет обучающемуся двигаться в собственном, удобном для него темпе; переход к следующему блоку материала происходит только после того, как усвоен предыдущий.

Учебная дискуссия. Целью является процесс поиска, который должен привести к объективно известному, но субъективно, с точки зрения обучающихся, новому знанию. Причем этот поиск должен быть полностью управляемым. Управление здесь носит двоякий характер. Во-первых, для проведения дискуссии педагог создает и поддерживает определенный уровень взаимоотношений обучающихся – отношения доброжелательности и откровенности. Во-вторых, педагог управляет процессом поиска истины: учебная дискуссия допустима при условии, если преподаватель сумеет обеспечить правильность выводов.

Кейс-задания. Цель метода – научить слушателей анализировать информацию, выявлять ключевые проблемы, выбирать альтернативные пути решения, оценивать их, принимать оптимальное решение и формулировать программы действий. Важно то, что здесь сочетаются индивидуальная работа обучающихся с проблемной ситуацией и групповое обсуждение предложений, подготовленных каждым членом группы. Это позволяет обучающимся развивать навыки групповой, командной работы.

Деловые и ролевые игры. Ряд активных методов обучения получил общее название деловых игр. Деловые и ролевые игры помогают формировать такие важные ключевые компетенции специалистов, как коммуникативные способности, толерантность, умение работать в малых группах, самостоятельность мышления и т.д. Деловые игры проходят, как правило, в форме согласованного группового мыслительного поиска, что требует вовлечения в коммуникацию всех участников.