

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ ПРИ ПРОВЕДЕНИИ ЧАСОВ КУРАТОРА

**В. С. Иванова, О. А. Никифорова, Л. А. Редько**

ГОУ ВПО «Томский политехнический университет»

г. Томск

Перед кураторами в вузе ставится много разноплановых задач: безболезненная и быстрая адаптация студентов к новым условиям обучения; формирование из группы коллектива; сохранение физического и психического здоровья студента; содействие в выборе личной образовательной траектории и самореализации личности студента; повышение его интеллектуального и духовного потенциалов; формирование гражданственности и патриотичности.

В Томском политехническом университете основные поставленные задачи кураторы решают на часе куратора, который стоит обязательным занятием в сетке расписания студентов 1,2 курсов и преподавателя-куратора один раз в две недели. При этом в своей работе кураторы ТПУ используют активные методы обучения и методы, используемые в андрагогике.

При планировании часа куратора преподавателю, в первую очередь, необходимо принимать во внимание, что он работает со взрослыми людьми и те методы, которые применяют для школьников, зачастую не эффективны для студентов.

При выборе методов проведения часов куратора необходимо также учитывать, что студенты сохраняют в памяти:

- 10% того, что читали;
- 20% того, что слышали;
- 30%, того, что видели;
- 50% того, что слышали и видели;
- 70% того, что слышали, видели и обсуждали;

- 80% того, что говорили сами;
- 90% того, что делали сами.

Для проведения часов кураторов подходят следующие активные методы обучения:

- ролевые методы;
- моделирующие игры;
- имитационные игры;
- видеообучение;
- мозговой штурм;
- дебаты.

Рассмотрим каждый из этих методов бо-

лее подробно.

Ролевая игра основана на разыгрывании условной роли. Исполнение роли дает участникам возможность:

- исследовать свое «естественное», привычное поведение;
- выйти за рамки привычных поведенческих шаблонов;
- освоить действия, необходимые на рабочем месте.

В ролевой игре задаются сюжетная завязка и роли, которые, как правило, приближены к реальности жизни и берутся из непосредственного рабочего окружения. При этом четкие правила не оговариваются, т.к. подразумевается, что каждый участник будет действовать, исходя из своей роли. Значительно повышает эффективность игры использование видеосъемки.

Ролевые игры можно использовать для проведения часов кураторов на такие темы как: «Разрешение и предотвращение конфликтных ситуаций», «Моя семья», «Менеджер - подчиненный» и т.д. В процессе ролевых игр у куратора появляется возможность отработать со студентами определенные навыки. Ролевая игра позволяет увидеть и зафиксировать не только образ действий, но и отношение к тому, как он действует: по окончании игры участники делятся впечатлениями от увиденного и услышанного. Анализ ролевой игры позволяет пересмотреть привычные стереотипы собственных действий, задуматься об их целесообразности. Кроме того, ролевая игра с отработкой действий дает возможность закрепить желаемые навыки.

Нередко ролевые игры не приносят желаемого результата, поскольку существует опасность того, что участники будут воспроизводить привычные действия, даже если они неэффективны. Целью же игры является устранение привычных стереотипов поведения. Поэтому довольно часто используются моделирующие игры, которые основаны на замене реальности обобщенной и иногда чрезвычайно отстраненной моделью. Так достаточно распространенными моделирующими играми

являются игры, моделирующие принятие решений в условных ситуациях кораблекрушения, необитаемого острова, Арктики, пустыни и т.д. Заложенная в модели структура действий позволяет эффективно отрабатывать необходимые навыки.

Пример подобной игры - «Необитаемый остров», где моделируется процесс выработки группового решения в критических условиях. Участникам предлагается перечень действий, которые необходимо ранжировать по степени важности для выживания. За ограниченное время группа должна прийти к единому решению.

Считается, что первой областью, где были применены имитационное моделирование – военное искусство. В нашей стране первая имитационная деловая игра «Организационно-производственные испытания» была создана в 1932 г. по заказу и при поддержке штаба Ленинградского военного округа. В игре отработывался перевод предприятий на военный режим работы.

Под термином «видеообучение» понимается обучение, основанное на использовании видеозаписи. В практике встречается два основных способа осуществления данного метода: показ готовых видеоматериалов (видеопросмотр) и использование записи по ходу выполнения заданий, ее просмотр и анализ (видеообратная связь).

Просмотр учебных фильмов или видеопросмотр может выполнять следующие задачи:

- Информирование, т.е. компактное изложение большого объема информации, например, об истории вуза. Такой просмотр может заменить лекцию, демонстрацию слайдов, выступления приглашенных экспертов, экскурсии. К достоинствам информационного видеопросмотра относят наглядность, информационную емкость, насыщенность. Однако длительный показ может вызвать у слушателей быстрое утомление. Поэтому рекомендуется разбивать просмотр на части (примерно 20-30 минут), а промежутки между ними посвящать обсуждению, ответам на вопросы, пояснениям и т.д.
- Видеопросмотр может использоваться и для постановки проблемы, а поиск правильных решений проводится без видеоматериалов, например, в групповой дискуссии.
- Развитие умений и навыков осуществляется через просмотр заранее подготовленных видеозаписей. Кроме того, учебные фильмы могут представлять собой совокуп-

ность сюжетов, в которых демонстрируются возможные варианты поведения в различных ситуациях. При этом в начале, в процессе и в конце просмотра происходит обсуждение и анализ сюжетов, выявление неэффективных действий, их причин и методов устранения. Стоит отметить, что подобные учебные фильмы в России пока отсутствуют, поэтому некоторые тренинговые компании используют переводные западные видеофильмы.

В ходе обучения с использованием видеообратной связи материалом для просмотра и анализа становится видеозапись действий самих участников (студентов), что помогает им перейти от непосредственно прожитого опыта к его осмыслению, анализу, рефлексии, пересмотру.

«Мозговой штурм» является одним из наиболее популярных методов стимулирования творческой активности. Позволяет найти решение сложных проблем путем применения специальных правил обсуждения.

Метод основан на допущении, что одним из основных препятствий для рождения новых идей является «боязнь оценки»: люди часто не высказывают вслух интересные неординарные идеи из-за опасения встретиться со скептическим либо даже враждебным к ним отношением со стороны руководителей и коллег. Целью применения мозгового штурма является исключение оценочного компонента на начальных стадиях создания идей. Классическая техника мозгового штурма, предложенная Осборном, основывается на двух основных принципах — «отсрочка вынесения приговора идее» и «из количества рождается качество». Этот подход предполагает применение нескольких правил. Критика исключается: на стадии генерации идей высказывание любой критики в адрес авторов идей (как своих, так и чужих) не допускается. Работающие в интерактивных группах должны быть свободны от опасений, что их будут оценивать по предлагаемым ими идеям. Приветствуется свободный полет фантазии: люди должны попытаться максимально раскрыть свое воображение. Разрешено высказывать любые, даже самые абсурдные или фантастические идеи. Не существует идей настолько несуразных либо непрактичных, чтобы их нельзя было высказать вслух.

Идей должно быть много: каждого участника сессии просят представить максимально возможное количество идей. Комбинирование и совершенствование предложенных идей: на следующем этапе участников просят

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ ПРИ ПРОВЕДЕНИИ ЧАСОВ КУРАТОРА

развивать идеи, предложенные другими, например, комбинируя элементы двух или трех предложенных идей.

Мозговой штурм дает возможность объединить в процессе поиска решений очень разных людей; а если группе удастся найти решение, то ее участники обычно становятся стойкими приверженцами его реализации. В настоящее время метод мозгового штурма эффективно используется для улучшения качества работы в командах.

Дебаты берут свое начало из древней Греции, где они были важным элементом демократии. Сейчас дебаты используют для получения знаний и умений, необходимых для активной жизни в современном демократическом обществе.

Игра «Дебаты» помогает участникам развить умения критически мыслить, рассуждать, продуктивно организовывать процесс дискуссии. «Дебаты» формируют готовность противостоять «информационному зомбированию» и умение самостоятельно, осознанно вырабатывать жизненную позицию. Игра позволяет тренировать навыки самостоятельной работы с литературой и источниками, оттачивать умения ведения дискуссии и отстаивания собственной точки зрения, слышать и правильно воспринимать другого человека, помогает достичь понимания того, что другая позиция тоже имеет право на существование. Как командная, игра учит взаи-

модействию, работе в команде, развивает умение делиться с участниками команды своими идеями и соображениями, помогать и поддерживать друг друга.

Отличительными признаками дебатов являются: соблюдение строгого временного лимита, четкие ролевые предписания, разнообразие и объективность критериев оценки.

В рамках дебатов осуществляется формализованный обмен информацией, отражающей полярные точки зрения по одной и той же проблеме, с целью углубления или получения новых знаний, развития аналитико-синтетических и коммуникативных умений, культуры ведения коллективного диалога. Особую привлекательность дебатам придает возможность рассматривать одно и то же явление или факт с прямо противоположных позиций, анализировать бесспорные, на первый взгляд, истины и усомниться в их правильности, на основе чего самостоятельно, осознанно вырабатывать жизненную позицию.

Описанные методы могут быть использованы при проведении часов кураторов практически на любую тему. Основным преимуществом предлагаемых методик является то, что студент выступает активным участником каких-либо действий, а, следовательно, усвоение предлагаемого материала будет обеспечена в максимальном объеме.