

горючих ископаемых, заметила, что «диалог с экспертами был откровенным, позитивным и весьма полезным».

Второй этап стажировки включал в себя ряд деловых игр и практикумов, посвященных образовательным технологиям. Эта часть работы шла под руководством опытных преподавателей Учебного центра - В.И. Легостаевой, Т.В. Нещерет, Н.Н. Немичевой, Е.В. Соловьевой, И.Н. Смысловой. Они щедро делились не только собственным педагогическим опытом, но и приемами, только еще начинающими входить в вузовскую практику. Преподавателям Саратовского государственного университета был предложен целый ряд педагогических инновационных методов, каждый из которых был апробирован в аудитории.

Проблематика, затронутая экспертами, стала основным материалом для организации и проведения игры «Интеллектуальный футбол». Эта игра позволяет систематизировать знания по теме, модулю, блоку учебной дисциплины, развить умение работать в группе, способности к управленческой деятельности. Д.А. Аникин, доцент кафедры теоретической и социальной философии, отметил, что эта образовательная технология «может применяться в качестве средства промежуточного контроля усвоения материала студентами-бакалаврами. Она позволяет проверить уровень освоения пройденного материала, выявить «слабые» места и стимулировать студентов к заполнению выявленных «лакун».

Большой интерес стажировавшихся вызвала технология «Ателье, или Педагогическая мастерская». Данная технология позволяет синтезировать знания и мнения участников по заявленной проблеме в единое решение. С.П. Шевырев, заведующий кафедрой прикладной информатики, заметил, что «педагогическая мастерская – это технология, охватывающая любой возраст в образовании, которая создает условия для восхождения каждого участника к новому знанию и новому опыту путем самостоятельного и коллективного открытия». Д.А. Аникин высказал мнение, что эта образовательная технология «может применяться для обработки тем научного исследования, прежде всего, для студентов-магистров, поскольку форма её реализации позволяет не только быстро и эффективно сформулировать темы проектной деятельности, но и получить оперативный отклик других студентов по поводу отдельных аспектов выбранной темы». Л.А. Коробова считает, что «обсуждение, споры, выработка рекомендаций часто проходили в условиях «мозгового штурма», что требовало от участников мобилизации сил, концентрации внимания, включения в творческий процесс, багажа знаний, опыта и много другого».

Технология «Мировое кафе» дает иной результат, поскольку все участники