

УДК 378

Ю.В. Ахметишина,*канд. пед. наук, доцент**кафедры иностранных языков и межкультурной коммуникации
Хабаровского государственного университета экономики и права*

ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ КАК ПЛОЩАДКА ДЛЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ВУЗА

В статье раскрывается роль интерактивных методов обучения студентов в рамках вуза. В работе представлены многообразные виды занятий для реализации интерактивных методов обучения и акцентирования внимания на задачах и цели каждого отдельно взятого метода.

Ключевые слова: *интерактивный метод, взаимодействие, образовательный вуз, обучение, групповая работа, дискуссия, презентация, творческое задание, деловая игра, кейс-метод, проект, обсуждение.*

The article reveals the role of interactive teaching methods for students within the university. Various types of implementing the interactive teaching methods and focus on the tasks and goals of each individual method are presented in this paper.

Keywords: *interactive method, interaction, educational institution, teaching, group work, discussion, presentation, creative activity, business game, case-method, project, discussion.*

Инновационность учебной работы предполагает целенаправленное внедрение в образовательный процесс новых методов и технологий, способствующих эффективному обучению. Инновационный подход ориентирует на внесение в процесс обучения новизны, обусловленной особенностями динамики развития жизни и деятельности, спецификой обучения и потребностями личности, общества и государства в выработке у обучаемых социально полезных знаний и профессионально значимых компетенций, черт и качеств характера, отношений и

опыта поведения. Основные методические инновации связаны сегодня с применением интерактивных методов и технологий обучения, которые предполагают такую организацию учебного процесса, при которой практически все студенты оказываются вовлечёнными в процесс познания, имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Совместная деятельность студентов в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит особый вклад, идёт обмен знаниями, идеями, способами дея-

тельности. Цель интерактивного обучения – повышение эффективности образовательного процесса, достижение всеми учащимися высоких результатов обучения. Интерактивные формы проведения занятий предполагают обучение в сотрудничестве. Все участники образовательного процесса (преподаватель и студенты) взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации [4]. Суть использования интерактивных форм проведения состоит в погружении студентов в реальную атмосферу делового сотрудничества по разрешению проблем, оптимальную для выработки навыков и качеств будущего специалиста [2]. Основными преимуществами интерактивных форм обучения является активизация активно-познавательной и мыслительной деятельности студентов посредством вовлечения их в процесс обучения, освоения нового материала не в качестве пассивных слушателей, а в качестве активных участников. Стоит отметить на основе этого процесса активизацию развития навыков анализа и критического мышления, а также усиление мотивации к изучению дисциплины. Создание благоприятной атмосферы на занятии может послужить развитию коммуникативных компетенций у студентов за счёт сокращения доли традиционной аудиторной работы и увеличения объёма самостоятельной работы студента. Формирование

и развитие умения самостоятельно находить информацию и определять уровень её достоверности активизирует гибкость и доступность процесса обучения: студенты могут подключаться к учебным ресурсам и программам с любого компьютера, находящегося в сети. Стоит отметить, что использование таких форм, как электронные тесты (текущие, промежуточные), позволяет обеспечить более чёткое администрирование учебного процесса, повысить объективность оценки знаний студентов. Интерактивные технологии дают возможность постоянных, а не эпизодических (по расписанию) контактов студентов с преподавателем.

Интерактивные формы проведения занятий могут быть использованы при проведении лекций и практических занятий, при самостоятельной работе студентов и других видах учебных занятий. Интерактивные формы обучения применяются при проведении занятий на всех уровнях подготовки (бакалавр, специалист, магистр), а также при повышении квалификации. Исследователями замечено, что «с применением интерактивных методов обучения на занятиях студенты легче вникают в материал, понимают и запоминают преподносимую информацию, активизируют индивидуальные творческие способности, получают мотивацию к дальнейшему изучению предмета и получению знаний» [3, с. 92].

Виды интерактивных занятий обуче-

ния могут быть представлены различными формами. **Групповое обсуждение** какого-либо вопроса направлено на нахождение истины или достижение лучшего взаимопонимания. Групповые обсуждения способствуют лучшему усвоению изучаемого материала.

На первом этапе группового обсуждения перед студентами ставится проблема, выделяется определённое время, в течение которого студенты должны подготовить аргументированный развёрнутый ответ. Преподаватель может устанавливать определённые правила проведения группового обсуждения: задавать определённые рамки обсуждения (например, указать не менее 10 ошибок); ввести алгоритм выработки общего мнения; назначить лидера, руководящего ходом группового обсуждения. На втором этапе группового обсуждения вырабатывается групповое решение совместно с преподавателем. Разновидностью группового обсуждения является круглый стол, который проводится с целью решения проблем, знакомства с опытом, достижениями [5].

Одним из наиболее привлекательных для создания благоприятной атмосферы внедрения интерактивного занятия может послужить творческое задание, которое составляет содержание (основу) любой интерактивной формы проведения занятия. Выполнение творческих заданий требует от студента воспроизведения полученной ранее информации в форме,

определяемой преподавателем и требующей творческого подхода в подборке примеров из практики или по определённой проблеме, а также участия в ролевой игре.

Публичная презентация проекта – самый эффективный способ донесения важной информации как в разговоре «один на один», так и в публичных выступлениях. Слайд-презентации позволяют эффективно и наглядно представить содержание, выделить и проиллюстрировать сообщение, которое несут презентация и его ключевые содержательные пункты. Использование интерактивных элементов позволяет усилить эффективность выступлений, являющихся частью профессиональной деятельности большинства специалистов. Ярким примером интерактивного метода обучения считается **дискуссия**, означающая исследование или разбор. Учебной дискуссией называется целенаправленное, коллективное обсуждение конкретной проблемы, сопровождающееся обменом идеями, суждениями, мнениями в группе.

Эффективность использования учебной дискуссии как метода обучения определяется целым рядом факторов: актуальностью выбранной проблемы; сопоставлением различных позиций участников дискуссии; информированностью, компетентностью и научной корректностью дискуссионных участников; владением учителем методикой дискуссионной процедуры; соблю-

дением правил и регламента и др.

Каждая дискуссия обычно проходит три стадии – ориентацию, оценку и консолидацию. Последовательное рассмотрение каждой стадии позволило выделить их следующие особенности. Стадия ориентации предполагает адаптацию участников дискуссии к самой проблеме, друг другу, что позволяет сформулировать проблему, цели дискуссии; установить правила, регламент дискуссии. В стадии оценки происходит выступление участников дискуссии, их ответы на возникающие вопросы, сбор максимального объема идей, предложений, пресечение учителем личных амбиций отклонений от темы дискуссии. Стадия консолидации заключается в анализе результатов дискуссии, согласовании мнений и позиций, совместном формулировании решений и их принятии. В рамках тематической дискуссии участники учебного процесса обсуждают вопросы, связанные с темой урока. Биографическая дискуссия дает возможность ориентироваться на индивидуальный прошлый опыт участника. Третий вид дискуссии – интеракционный, ориентированный на обсуждение структуры и содержания отношений, складывающихся «здесь и сейчас», например в условиях взаимодействия группы. Вид дискуссии выбирает преподаватель, и в зависимости от задач, которые он ставит перед собой, возможно сочетание различных видов дискуссий. В зависимости от

целей и задач урока, можно использовать следующие виды дискуссий: классические дебаты, экспресс-дискуссия, текстовая дискуссия, проблемная дискуссия, ролевая дискуссия, «круглый стол». В процессе дискуссии наиболее полно представлена возможность моделировать реальные жизненные проблемы, вырабатывать у учащихся умение слушать и взаимодействовать с другими, продемонстрировать характерную для большинства проблем многозначность решений, обучить анализировать реальные ситуации, отделять главное от второстепенного. Таким образом, дискуссия выявляет многообразие существующих точек зрения на какую-либо проблему, инициирует всесторонний анализ каждой из них, формирует собственный взгляд каждого участника дискуссии на ту или иную проблему.

Деловая игра является средством моделирования разнообразных условий профессиональной деятельности (включая экстремальные) методом поиска новых способов её выполнения. Деловая игра имитирует различные аспекты человеческой активности и социального взаимодействия. Игра также является методом эффективного обучения, поскольку снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности. Важно обратить внимание на то, что деловая игра способствует формированию познавательных и профессио-

нальных мотивов и интересов в рамках воспитания системного мышления, позволяет развить целостное представление о профессиональной деятельности и её крупных фрагментах с учётом эмоционально-личностного восприятия. Обучение коллективной мыслительной и практической работе формирует умения и навыки социального взаимодействия и общения, навыки индивидуального и совместного принятия решений.

Деловая игра позволяет найти решение сложных проблем путём применения специальных правил обсуждения, стимулирования творческой активности участников как с помощью специальных методов работы (например, методом «мозгового штурма»), так и с помощью модеративной работы психологов-игротехников, обеспечивающих продуктивное общение. Применение деловых игр позволяет выявить и проследить особенности психологии участников. С помощью деловых игр можно определить способность анализировать собственные возможности и выстраивать соответствующую линию поведения, прогнозировать развитие процессов, анализировать возможности и мотивы других людей и влиять на их поведение в процессе принятия решений на игру «на себя» или «в интересах команды». Использование деловых игр способствует развитию навыков критического мышления, коммуникативных навыков, навыков решения проблем, от-

работке различных вариантов поведения в проблемных ситуациях.

Анализ конкретных ситуаций (кейс-метод) представляет собой изучение, анализ и принятие решений по ситуации, которая возникла в результате произошедших событий, реальных ситуаций или может возникнуть при определённых обстоятельствах в конкретной организации в тот или иной момент времени. В работе Ю.С. Чуловой справедливо отмечено, что «образовательная роль этого метода проявляется в том, что он позволяет проявить теорию с позиции реальных событий. С его помощью можно заинтересовать студентов в изучении предмета, повысить активность в усвоении знаний, навыков самостоятельной проработки информации для дальнейшего разрешения и обсуждения конкретной ситуации» [6, с. 126]. Таким образом, различают полевые ситуации, основанные на реальном фактическом материале, и кресельные (вымышленные) кейсы. Обучающиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшие из них. Преимущество метода состоит в том, что он развивает аналитическое мышление студентов, обеспечивает системный подход к решению проблемы, позволяет выделять варианты правильных и ошибочных решений, выбирать критерии нахождения оптимального решения, принимать коллективные решения, соотносить получае-

мый теоретический багаж знаний с реальной практической ситуацией, вносить в обучение элемент загадки, тайны. Этапы работы над ситуацией в аудитории состоят из индивидуального изучения текста ситуации, постановки преподавателем основных вопросов, распределения участников по малым группам, представления «решений» каждой малой группы, выступления преподавателя, его анализа ситуации. В процессе анализа конкретных ситуаций возникают трудности у участников анализа конкретной ситуации через выявление проблемы, поиск причин возникновения проблемы, анализ проблемы с использованием теоретических конструкций, анализ положительных и отрицательных последствий решения проблемы, обоснование лучшего варианта решения проблемы, выделение релевантной проблеме информации.

Одним из видов интерактивного метода обучения считается интерактивная лекция, представляющая собой выступление ведущего обучающего мероприятия перед большой аудиторией в течение 1–4 часов с применением активных форм обучения как ведомая (управляемая) дискуссия или беседа, модерация, демонстрация слайдов или учебных фильмов, «мозговой штурм», мотивационная речь.

Разработка проекта позволяет участникам мысленно выйти за пределы аудитории и составить проект своих действий по обсуждаемому вопросу. Самое глав-

ное, что группа или отдельный участник имеет возможность защитить свой проект, доказать преимущество его перед другими и узнать мнение друзей. Участники могут обратиться за консультацией, дополнительной литературой в специализированные учреждения, библиотеки и т.д. Можно предложить участникам собрать публикации из газет, фотографии, статьи, касающиеся вопросов темы, а затем обсудить эти материалы со всей группой.

Просмотр и обсуждение видеofilмов можно использовать на любом из этапов занятий и тренингов в соответствии с их темой и целью, а не только как дополнительный материал. Перед показом фильма необходимо поставить перед обучаемыми несколько (3–5) ключевых вопросов. Это будет основой для последующего обсуждения. Можно останавливать фильм на заранее отобранных кадрах и проводить дискуссию. В заключение необходимо обязательно совместно с обучаемыми подвести итоги и озвучить полученные выводы.

Тренинг – это форма интерактивного обучения, целью которого является развитие компетентности межличностного и профессионального поведения в общении. Достоинством тренинга является то, что он обеспечивает активное вовлечение всех участников в процесс обучения. Оптимальное количество участников тренинга должно составлять 20–25 человек. Посадочные места располагаются по

«тренинговому кругу», что способствует активному взаимодействию его участников. Участникам необходимо пройти процедуру ознакомления в начале любого занятия тренинга с целями и задачами данного занятия, поэтому на первом занятии тренинга выполняется упражнение «знакомство» и состоится принятие «соглашения» – правил работы группы для дальнейшего создания дружелюбной и доверительной атмосферы и её поддержания в течение всего тренинга. Вовлечение всех участников в активную деятельность на протяжении всего тренинга основывается на уважении чувств и мнений каждого участника, поощрении участников тренинга, подведении участников преподавателем к достижению поставленной перед ними цели занятия без навязывания при этом своего мнения. Важной особенностью данного метода считается обязательность подведения итогов тренинга по его окончании. Преподаватель-тренер должен владеть психолого-педагогическими знаниями и умело применять их в учебном процессе, владеть методами получения, накопления и преподнесения информации участникам, влияния на их поведение и отношения; знать цели и задачи, методы и способы обучения, источники информации, профилактические образовательные программы. Необходимыми условиями для успешного обучения являются готовность обучаемого учиться, применение различ-

ных форм и методов обучения, использование повторения для закрепления знаний, соответствие процесса обучения реальной жизненной ситуации, своевременность непредвзятой, адекватной оценки действий обучаемых преподавателем-тренером. Непосредственно обучение включает в себя 2 этапа: информационный блок или предоставление теоретических знаний и выработка практических навыков.

1. Информационный блок можно начать с ответов на вопросы из опросников, которые вызвали всеобщее затруднение. Основным материалом может быть преподнесён в виде лекции, мультимедийной презентации. Затем на выбор преподавателя (тренера) могут быть использованы различные методы интерактивного обучения: ролевые игры, дискуссии, приглашение визитера, работа в малых группах и т.д.

2. Выработка практических навыков должна обязательно сочетаться с практическими умениями и навыками, необходимо вырабатывать эти навыки. Ряд аналитических работ И.М. Ибрагимова показывает, что «при интерактивном обучении происходит осознание студентами ценности других людей, формируется потребность оказывать поддержку другим людям в ходе совместной деятельности» [1, с. 64]. Данный этап тренинга призван способствовать приобретению участниками практического опыта по защите своей жизни и здоровья, а также окружающих. С этой целью можно использовать ролевые игры, инсценировки, дискуссии, «моз-

говую атаку» и другие интерактивные формы работы в зависимости от условий.

3. Подведение итогов необходимо в конце любого занятия, тренинга. Как правило, эта процедура рассчитана на то, чтобы участники поделились своими впечатлениями, ощущениями, высказали пожелания. Подведение итогов можно проводить в виде заполнения анкет.

Тренер может спросить участников занятия о том, что нового они узнали, что было для них интересно, полезно, предложить вспомнить, какие упражнения они выполняли, таким образом, закрепляя пройденный материал. Хорошо, если тренер постоянно поощряет участников тренинга различными доступными ему способами: выражает устную или письменную благодарность, вручает какие-то брошюры, буклеты, сувениры и т.п. В современном значении выражение «круглый стол» употребляется как название одного из способов организации обсуждения некоторых вопросов. Этот способ характеризуется тем, что цель обсуждения состоит в обобщении идеи и мнения относительно обсуждаемой проблемы. Все участники «круглого стола» выступают в роли проponentов (должны выражать мнение по поводу обсуждаемого вопроса, а не по поводу мнений других участников); отсутствие набора нескольких ролей характерно не для всех «круглых столов». Чаще

всего «круглый стол» играет информационную роль, а не служит инструментом выработки конкретных решений.

Коллоквиум – это вид учебно-теоретических занятий, представляющий собой групповое обсуждение под руководством преподавателя достаточно широкого круга проблем, например, относительно самостоятельного большого раздела лекционного курса. Одновременно это и форма контроля, разновидность устного экзамена, массового опроса, позволяющая преподавателю в сравнительно небольшой срок выяснить уровень знаний студентов целой академической группы по данному разделу курса. Коллоквиум проходит обычно в форме дискуссии, в ходе которой студентам предоставляется возможность высказать свою точку зрения на рассматриваемую проблему, учиться обосновывать и защищать её. Аргументируя и отстаивая своё мнение, студент в то же время демонстрирует, насколько глубоко и осознанно он усвоил изученный материал.

Методика «дерево решений» позволяет овладеть навыками выбора оптимального варианта решения, действия и т.п. Построение «дерева решений» – практический способ оценить преимущества и недостатки различных вариантов. Дерево решений для трёх вариантов может выглядеть следующим образом (см. таблицу).

Таблица – Методика «дерево решений»

Проблема: ...					
Вариант 1: ...		Вариант 2: ...		Вариант 3: ...	
Плюсы	Минусы	Плюсы	Минусы	Плюсы	Минусы

На этапе предложения вариантов и на этапе их оценки возможно использование методики «мозгового штурма». Использование методики «мозгового штурма» стимулирует группу студентов к быстрому генерированию как можно большего вариантов ответа на вопрос. На первом этапе проведения «мозгового штурма» группе дается определённая проблема для обсуждения; участники высказывают по очереди любые предложения в точной и краткой форме; ведущий записывает все предложения (на доске, плакате) без критики их практической применимости. На втором этапе проведения «мозгового штурма» высказанные предложения обсуждаются. Группе необходимо найти возможность применения любого из высказанных предложений или наметить путь его усовершенствования. На данном этапе возможно использование различных форм дискуссии. На третьем этапе проведения «мозгового штурма» группа представляет презентацию результатов по заранее оговорённому принципу: самое оптимальное решение, несколько наиболее удачных предложений; самое необычное решение. Для проведения «мозгового штурма» возможно деление участников на несколько групп: генераторы идей, которые высказывают различные предложения, направленные

на разрешение проблемы; критики, которые пытаются найти отрицательное в предложенных идеях; аналитики, которые будут соотносить выработанные предложения с конкретными реальными условиями с учётом критических замечаний.

Список использованных источников

- 1 Ибрагимова Е. М. О формах и методах интерактивного обучения в высшей школе / Е. М. Ибрагимова // В сб. : Дидактика профессиональной школы. Казань, 2013. С. 62–68.
- 2 Кларин М. В. Интерактивное обучение – инструмент освоения нового опыта / М. В. Кларин // Педагогика. 2000. № 7. С. 12–18.
- 3 Коняев Н. В. Метод проектов – интерактивный метод обучения // Н. В. Коняев, Ю. В. Назаренко // Образование. Инновации. Качество : материалы VI Международной науч.-метод. конференции. 2014. С. 91–93.
- 4 Норенков И. П. Информационные технологии в образовании / И. П. Норенков, А. М. Зимин. М., 2004. 78 с.
- 5 Панина Т. С., Современные способы активизации обучения / Т. С. Панина, Л. Н. Вавилова; под. ред. Т. С. Паниной. М. : Академия, 2007. 176 с.
- 6 Чулова Ю. С. Кейс-метод как разно-

видность интерактивного метода обучения / Ю. С. Чулова // Психология и педагогика : методика и проблемы практического применения. 2016. № 51. С. 124–128.