

УДК:371.3(075.8)

А. В. Денисов, кандидат исторических наук, ассистент (БГТУ)**ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ НА ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЯХ
КАК СРЕДСТВО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ФОРМИРОВАНИЯ
УЧАЩИХСЯ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ**

На современном этапе Республика Беларусь четко определила ориентир вхождения в мировое образовательное и научное пространство. Сейчас осуществляется модернизация учебной деятельности исходя из опыта других стран, как ближнего, так и дальнего зарубежья, во многом опираясь на контекст европейских требований и учитывая тенденции Болонского процесса. Поэтому важное значение приобретает подготовка высококвалифицированных специалистов, формирование их профессиональной компетентности, мобильности, повышение мотивации к учебной деятельности, а также формирование профессионального самосознания. В статье рассматриваются интерактивные методы обучения как одно из педагогических условий профессионального формирования учащегося высшей школы.

At the present stage the Republic of Belarus has clearly defined the landmark entry into the global educational and research space, and carries out modernization of educational activities based on the experience of other countries, both near and far abroad, largely relying on the context of European requirements and taking into account trends in the Bologna Process. In this regard, important to train highly qualified specialists, the formation of their professional competence, mobility, increase motivation for learning activities, as well as the formation of professional identity. The aim of interactive learning is the development of the personality of the future expert, primarily different forms of thinking of each student in the process of learning, and identifying specific goals and objectives of education is considered as a holistic interaction of all participants in the educational process, at which they are the subjects of training, communication and organization. The article deals with interactive teaching methods as an education professional environment to train students in high school.

Введение. В настоящее время в связи с изменением социально-экономических условий жизни общества значительно изменилась основная цель профессионального образования. Она заключается в том, чтобы подготовить образованного, квалифицированного специалиста, способного самостоятельно принимать решения в ситуации выбора, готового к сотрудничеству, отличающегося мобильностью.

На наш взгляд, профессиональное становление учащегося высшей школы, студента невозможно без понимания самого себя, своих внутренних способностей, потенциала, норм, идеалов, моделей поведения в соответствии с идеалом и требованиям к своей профессиональной деятельности. Важным элементом в этом становлении является выработка у учащегося адекватной самооценки себя как специалиста. В качестве одной из педагогических условий формирования профессионального самосознания будущих специалистов высших учебных заведений мы рассматриваем использование интерактивных методов обучения в учебно-воспитательном процессе как путь к формированию профессионального самосознания будущего специалиста.

Основная часть. Сегодня уже невозможно преподавать дисциплины традиционно, когда в центре педагогического процесса находится преподаватель, а студенты пассивно воспринимают материал и выполняют его требования.

Внедрение интерактивных методик при преподавании специальных дисциплин позволяет коренным образом изменить отношение к объекту обучения, превратив его в субъект. Студент становится соавтором лекций, семинарских занятий и т. д. Подход к студенту, который находится в центре процесса обучения, основывается на уважении его мнения, на побуждении к активности, на поощрении к творчеству.

Термин «интерактивный» пришел к нам из английского и имеет значение «взаимодействующий». Существуют различные подходы к определению интерактивного обучения. По своей природе оно означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, компьютером) или кем-либо (человеком). Следовательно, интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие преподавателя и студента. Сейчас многие ошибочно понимают под интерактивным обучением исключительно использование технических средств обучения на лекционных и практических занятиях, применение информации на электронных носителях. Однако, использование одних только технических средств обучения на занятиях (принципа наглядности) ни в коем случае не является интерактивным методом обучения, скорее наоборот. Ведь, как известно, один из способов «удушить»

мотивацию к обучению – это отвести учащемуся роль пассивных слушателей/исполнителей и «оставить их там».

Целью интерактивного обучения является развитие личности будущего специалиста, прежде всего, различных форм мышления каждого студента в процессе усвоения знаний, а определение конкретных целей и задач образования рассматривается как целостное взаимодействие всех участников учебно-воспитательного процесса, в котором они выступают субъектами занятий, общения и организации. При этом взаимодействие между преподавателем и студентами имеет субъектный характер. Преподаватель должен отдавать предпочтение не информационно-контролирующей функции, а организационно-стимулирующей, культивировать демократический стиль управления, поддерживать инициативу студентов и иметь установку на сотрудничество и солидарную ответственность за ее результаты. Новый тип обучения способствует переосмыслению самооценки знаний как главного показателя образованности человека – они превращаются в средство развития личности студентов. Возрастает роль умения добывать и обобщать информацию из различных источников.

Сущность интерактивных технологий состоит в том, что обучение происходит благодаря взаимодействию всех обучающихся. Это общественная деятельность, в которой преподаватель и студенты являются субъектами обучения. Преподаватель является лишь руководителем умственной деятельности студента, направляет ее, помогает, используя факты, прийти к определенным выводам.

Благодаря этим методам студенты осваивают все уровни познания (знание, понимание, применение, анализ, синтез, оценка), развивают критическое мышление, рефлексивность, умение рассуждать, решать проблемы.

Основное отличие интерактивных упражнений и заданий от обычных заключается в том, что они направлены не только и не столько на закрепление уже изученного материала, сколько на изучение нового.

Современная педагогика богата целым арсеналом интерактивных подходов, среди которых можно выделить следующие: творческие задания, работа в малых группах, обучающие игры, использование общественных ресурсов, социальные проекты и другие негосударственные методы обучения, разминки, изучение и закрепление нового материала (интерактивная лекция, работа с наглядными пособиями, видео и аудиоматериалами), обсуждение сложных и дискуссионных вопросов, проблем, разрешение

проблем («Дерево решений», «Мозговой штурм», «Анализ казусов») и др. [1].

Интерактивные методы обучения можно классифицировать по нескольким признакам. Так, например, исследователь М. Кларин в основу классификации положил принцип активности. Ученый предлагает методы физической, социальной, познавательной активности. Примерами физической активности является смена рабочего места, запись и др. Участники включены в социальную активность тогда, когда задают вопрос, соответствуют и т. д. Примеры познавательной активности: дополнение участниками изложенного материала, выступление в качестве источника профессионального опыта, самостоятельный поиск решения проблемы [2]. Нужно определить также, что все три вида активности взаимосвязаны.

Различают также модель группового решения проблем с помощью метафорического мышления, которая называется «синектика». Это модель групповой творческой деятельности и учебного исследования, разрабатываемой в зарубежной педагогике с 1960-х гг. Синектика охватывает опыт применения известного метода групповой генерации идей, который называется «мозговая атака», или «мозговой штурм». «Мозговая атака» является одним из системных методов поиска, который эффективен в активизации коллективной творческой деятельности [3]. Так, используя метод «мозговой атаки» в нашем исследовании, мы можем стимулировать совместную поисковую учебную деятельность студентов в решении учебных задач с использованием домыслов, смелых гипотез, «ложных идей» и интуитивных решений, основанные на эмоционально-образном, метафорическом мышлении.

Следующий метод интерактивного обучения – это дискуссия. Дискуссию, как учебную форму работы со студентами, мы старались не превращать в псевдо-обсуждение, псевдо-поиск различных задач, а делали ее проблемной:

– «Круглый стол» – беседа, в которой на равных участвовала небольшая группа студентов, при этом происходил обмен мнениями как между студентами, так и с аудиторией;

– «Заседание экспертной группы» («панельная дискуссия») – совместное обсуждение выдвинутой проблемы участниками группы (с определенным заранее лидером) и обсуждение доклада;

– «Форум» – обсуждение, напоминающее «заседание экспертной группы», в ходе которого эта группа обменивалась мнениями с аудиторией;

– «Дебаты» – формализованное обсуждение, которое построено на основе выступлений уча-

стников-представителей двух противоположных команд-соперников и возражений к этим выступлениям; вариант такого обсуждения – «британские дебаты», напоминающие процедуру обсуждения проблемных вопросов в Британском парламенте;

– «Заседание суда» – обсуждение, которое имитирует слушание, с четким распределением ролей всех участников.

Теоретическое значение интерактивных методов проявляется в том, что они способствуют формированию коммуникативной культуры студентов, развитию толерантности, взаимопонимания, являются эффективным средством выражения и реализации своих идей и т. д. К интерактивным методам обучения относятся также игровые методы, которые обладают определенным потенциалом в обеспечении профессионального развития специалистов, позволяют совершенствовать деятельность и создавать новые модели профессиональной практики, что соответствует целям актуализации будущего профессионализма в современных условиях [4].

Ряд методов обучения получил общее название «деловые игры». Деловая игра – это форма воспроизводства предметного и социального содержания, профессиональной деятельности специалиста, моделирование отношений, характерных для этой деятельности как целого [5]. С помощью деловых игр можно сформировать у студентов целостное видение профессиональной деятельности, ее динамики; развивать проблемно-профессиональный и социальный опыт, теоретическое и практическое мышление в будущей профессиональной сфере.

Ролевые игры – это проявления поведенческого компонента деятельности людей. Они могут принимать различные формы: от простых (минимальных) действий к сложному ряду действий. Также они помогают формировать такие важные ключевые качества специалистов как коммуникативность, толерантность, умение работать в малых группах, самостоятельность мышления и др.

Такой метод интерактивного обучения как «портфолио» нацелен на формирование определенного стиля умственной деятельности, оценки и аттестации студентов [6]. Мы использовали различные виды портфолио: «рабочий портфолио», «шоу-кейс портфолио» и «портфолио для записей». Сущность «рабочего портфолио» заключается в сборе студентом материала для своей аттестации. Привлечение студентов к самооценке и оценивание себя поможет им овладеть собственным обучением, развивать чувство ответственности, самооценки

и самоанализа за этот процесс. Итогом эксперимента с портфолио может быть проведение портфолио-конференции, на которой происходит аттестация этого вида студенческой работы, анализ, оценка умения и способностей студентов. При этом появится возможность изучить идеи, интересы, общие способности и отношение к учебным целям будущих специалистов, и, что самое главное, установить цели самоуправления и самосовершенствования.

Заключение. Таким образом, использование интерактивных занятий в опытно-экспериментальной работе, безусловно, даст возможность: повысить эффективность занятий, интереса студентов к будущей профессиональной деятельности; развивать коммуникативные навыки и умения, эмоциональные контакты между студентами (умение жить в диалоговой среде, понимание, что такое диалог и зачем он нужен); формировать аналитические способности, ответственное отношение к собственным поступкам (способность критически мыслить, умение делать обоснованные выводы, умение решать проблемы и конфликты, принимать решения и нести ответственность за них); развить навыки планирования (способность прогнозировать и проектировать свое будущее); улучшить навыки самоконтроля и самооценки.

Литература

1. Кашлев, С. С. Интерактивные методы обучения педагогике: учеб. пособие / С. С. Кашлев. – Минск: Вышэйшая школа, 2004. – 176 с.
2. Суворова, Н. Интерактивное обучение: новые подходы / Н. Суворова // Учитель. – 2000. – № 1. – С. 25–27.
3. Кларин, М. В. Интерактивное обучение – инструмент освоения нового опыта: [Из опыта внутрифирменного обучения-тренинга и бизнес-консультирования] / М. В. Кларин // Педагогика. – 2000. – № 7. – С. 12–18.
4. Пометун, О. Інтерактивні технології навчання: теорія і практика / О. Пометун, Л. Пироженко. – К., 2002. – 136 с.
5. Суворова, Н. Интерактивное обучение: новые подходы / Н. Суворова // Инновации в образовании. – 2001. – № 5. – С. 106–107.
6. Чернікова, І. Б. Інтерактивні технології як засіб формування особистості студента / І. Б. Чернікова, С. І. Ляшенко // Модернізація вищої освіти та проблеми управління якістю підготовки фахівців. Теоретико-методологічні та практичні проблеми підготовки фахівців за ступеневою системою освіти: матеріали VIII Всеукр. наук.-метод. конф., 23 вер. 2010 р. / редкол.: О. І. Черевко [та ін.]. – Харків: ХДУХТ, 2010. – 433 с.

Поступила 15.04.2011