

УДК 37.015.31

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В ВУЗЕ

А.А. Арунова, А.Н. Тентимишева, И.Н. Чжен

Раскрываются многообразие интерактивных методов обучения в вузе и возможности их использования на занятиях.

Ключевые слова: интерактивное обучение; интерактивные лекции; интерактивные методы.

USAGE OF INTERACTIVE TRAINING METHODS AT UNIVERSITY

A.A. Arunova, A.N. Tentimisheva, I.N. Chzhen

The article reveals the variety of interactive training methods at universities and the possibility of their usage during the classroom hours.

Key words: interactive training; interactive lecture; interactive methods.

Современная парадигма высшего образования ставит задачу подготовки специалиста, умеющего ориентироваться и адаптироваться в меняющейся среде, самостоятельно организовать свой труд и принимать верные решения. Воспитание социально и профессионально активной личности требует от педагогов применения совершенно новых методов, приемов и форм работы. Чтобы сформировать компетентного выпускника во всех потенциально значимых сферах профессионального образования и собственно жизнедеятельности, необходимо применять активные методы обучения, технологии, развивающие, прежде всего, познавательную, коммуникативную и личностную активность студентов.

Среди образовательных технологий обучения в вузе все большую популярность получают интерактивные формы обучения, которые направлены на формирование у студентов новых качеств и умений. Интерактивный (“inter” – это взаимный, “act” – действовать) – означает взаимодействовать, находится в режиме беседы, диалога с кем-либо [1].

Целью данной статьи является обзор интерактивных методов обучения при изучении гуманитарных дисциплин.

Наиболее важная особенность интерактивных методов обучения в том, что они позволяют формировать коммуникативные навыки, интерактивные умения, позволяющие эффективно взаимодействовать и принимать решения, аналитические и экспертные умения и навыки, развивать презентационные умения и креативность.

Рассмотрим наиболее важные, на наш взгляд, интерактивные методы с точки зрения формирования ключевых компетенций при изучении гуманитарных дисциплин.

Лекция-визуализация представляет собой визуальную форму подачи лекционного материала. Чтение такой лекции сводится к развернутому или краткому комментарию просматриваемых визуальных материалов (натуральных объектов – людей в их действиях и поступках, в общении и разговоре; картин, рисунков, фотографий, слайдов; символических – в виде схем, таблиц, графиков, моделей).

Проблемная лекция. На этой лекции новое знание вводится через проблемность вопроса, задачи или ситуации. При этом процесс познания студентов в сотрудничестве и диалоге с преподавателем приближается к исследовательской деятельности. Содержание проблемы раскрывается путем организации поиска решения или суммирования и анализа традиционных и современных точек зрения.

Лекция-конференция проводится как научно-практическое занятие, с заранее поставленной проблемой и системой докладов, длительностью 5–10 минут. Каждое выступление представляет собой логически законченный текст, заранее подготовленный в рамках предложенной преподавателем программы. Совокупность представленных текстов позволит всесторонне осветить проблему. В конце лекции преподаватель подводит итоги самостоятельной работы и выступлений студентов,

дополняя или уточняя предложенную информацию, и формулирует основные выводы [2].

Работа в малых группах – одна из самых популярных стратегий, так как она дает всем участникам (в том числе и стеснительным) возможность участвовать в работе, практиковать навыки сотрудничества, межличностного общения (в частности, умение активно слушать, вырабатывать общее мнение, разрешать возникающие разногласия), что зачастую бывает невозможно в большом коллективе. Работа в малой группе – неотъемлемая часть многих интерактивных методов, например таких, как мозаика, дебаты, общественные слушания, почти все виды имитаций и др.

При организации групповой работы следует обращать внимание на следующие ее аспекты:

- нужно убедиться, что студенты обладают знаниями и умениями, необходимыми для выполнения группового задания. Нехватка знаний очень скоро даст о себе знать, так как студенты не станут прилагать усилий для выполнения задания;
- надо стараться сделать все инструкции максимально четкими. Желательно записывать инструкции на доске, так как маловероятно, что группа сможет воспринять более одной или двух, даже очень четких, инструкций за один раз;
- надо предоставлять группе достаточно времени на выполнение задания.

Анализ конкретных ситуаций (case-study) – эффективный метод активизации учебно-познавательной деятельности обучаемых. Кейс – это описание реальной ситуации или “моментальный снимок реальности”, “фотография действительности”. Грамотно изготовленный кейс провоцирует дискуссию, привязывая студентов к реальным фактам, позволяет промоделировать реальную проблему, с которой в дальнейшем придется столкнуться на практике. Кроме того, кейсы развивают аналитические, исследовательские, коммуникативные навыки, вырабатывают умения анализировать ситуацию, планировать стратегию и принимать управленческие решения [3].

Метод проектов можно рассматривать как одну из личностно ориентированных развивающих технологий, в основу которой положена идея развития познавательных навыков учащихся, творческой инициативы, умения самостоятельно мыслить, находить и решать проблемы, ориентироваться в информационном пространстве, умения прогнозировать и оценивать результаты собственной деятельности. Слушатели разбиваются на малые группы и выбирают одну из предложенных тем для

исследования. Формулировка темы может быть предложена самими студентами. Студенты определяют содержание темы, собирают информацию по этой теме, анализируют и оценивают данные, делают выводы и предлагают свое решение всей группе [4].

“Мозаика” – это метод, благодаря которому учащиеся имеют возможность обсудить за небольшой период какой-либо вопрос и узнать взгляды большинства членов группы. Затем педагог создает новые группы таким образом, чтобы в каждой из них оказался человек, работавший в предыдущей дискуссионной группе. В новых группах участники обсуждают итоги работы своих групп. Этот метод активизирует всех членов группы. Каждый из них в течение небольшого периода исполняет роль как участника дискуссии, так и докладчика. Итоги данного вида работы оформляются в презентации, затем педагог подводит итоги занятия.

Метод “Картинная галерея” используют, как правило, при закреплении знаний, полученных на лекционном занятии и в процессе подготовки домашних заданий и самостоятельных работ. На развешенных по аудитории флипчартах записываются вопросы, раскрывающие тему. Студентам отводится определенное время для свободного осмотра “галереи” и записи на флипчартах ответов по указанным вопросам. Затем в малых группах обсуждаются ответы на поставленные вопросы и готовятся по ним презентации с последующей защитой. Данный метод обучения позволяет обобщить и дополнить имеющиеся у студентов знания по теме занятия.

Методика **“Дерево решений”** является техникой, рационализующей принятие решений в трудных и неоднозначных ситуациях. Оно облегчает анализ, помогает участникам сблизить спорные точки зрения и обеспечить понимание мотивов принятия решения. Пользуясь этим методом, студенты подробно анализируют все возможные варианты поведения в конфликтной ситуации. Во время работы в группах участники выписывают преимущества и недостатки каждого способа поведения, а затем принимают решение в пользу одного из них.

Еще одним из эффективных методов интерактивного обучения является **“Карусель”**, которую также можно использовать при закреплении новой темы. Студентов делят на несколько подгрупп, и каждая подгруппа выполняет индивидуальное задание. Подгруппа выбирает секретаря, который фиксирует ответы. По истечении установленного времени листочек с ответами передается по кругу следующей группе, которая дополняет ответ.

В итоге каждая группа имеет возможность поработать над всеми заданиями.

Принимая участие в таком обсуждении, студенты получают возможность скорректировать и уточнить свои теоретические знания и обменяться опытом с одногруппниками.

“Мозговой штурм” относится к эффективным методам активизации коллективной творческой деятельности. Этот метод дает студентам возможность быть активными участниками и генерировать множество идей и предложений за короткий промежуток времени. Выдвигаются любые идеи, вплоть до фантастических, явно ошибочных, шуточных. Идеи должны следовать непрерывно, дополняя и развивая друг друга. Поскольку критика и боязнь тормозят мышление, сковывают творческие процессы, на этом этапе запрещены любой анализ и оценка, в том числе скрытые, в виде скептических улыбок, жестов, мимики.

Для повышения продуктивности “мозгового штурма” предварительно можно провести упражнения, способствующие мышечной и психической релаксации, снятию у студентов психической напряженности и мышечных зажимов тела. Чтобы не упустить интересные идеи, все они фиксируются на доске или флипчарте. При окончательном разборе, который проводится позже, идеи пересматриваются, из них можно выбрать лучшие. Во время “Мозгового штурма” создается обстановка, способствующая непринужденному обмену мнениями и творческому сотрудничеству студентов. Помимо этого, “мозговой штурм” позволяет выявить актуальный уровень знаний студентов по отдельным вопросам.

Разыгрывание ролей (ролевая игра) – имитационный игровой метод активного обучения, характеризующийся следующими признаками: наличие задачи (проблемы) и распределение ролей между участниками ее решения. Разыгрывание ролей является достаточно эффективным методом решения организационных, управленческих и экономических задач цикла социально-экономических дисциплин и требует значительно меньших затрат и средств, чем деловые игры. Ролевая игра имитирует реальные события. Она позволяет определить отношение к рассматриваемой ситуации с разных точек зрения (ролей). Это может выявить ситуацию, понять ее, научиться действовать через опыт и чувства, получить конкретные навыки. Каждая ролевая игра многофункциональна. Успех ее зависит от цели, содержания, подбора участников,

распределения ролей и от того, насколько быстро они смогут войти в игровую ситуацию. При анализе ролевых игр участники тренинга могут разбиваться на подгруппы. Ситуация обсуждается в подгруппах, результатом обсуждения являются решения, которые представляются каждой подгруппой. В заключение обсуждаются плюсы и минусы решений, предложенных каждой подгруппой. Возможен вариант, когда каждая подгруппа рассматривает свою ситуацию, а затем идет представление ее решений [5, с. 51].

Образовательный процесс протекает таким образом, что практически все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания. Совместная деятельность студентов в процессе освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Коллективный поиск истины стимулирует интеллектуальную активность субъектов деятельности. Такое взаимодействие позволяет учащимся не только получать новое знание, но и развивать свои коммуникативные умения: умение выслушивать мнение другого, взвешивать и оценивать различные точки зрения, участвовать в дискуссии, вырабатывать совместное решение, толерантность и др.

Сравнительный анализ рассмотренных методов, а также практика преподавания, позволяют сделать вывод, что не все они в одинаковой степени могут быть применимы при обучении. Педагогу целесообразно сочетать различные методы и формы организации образовательного процесса, чтобы достичь наибольшего эффекта от их использования.

Литература

1. *Большаков В.Ю.* Психотренинг. Социодинамика. Упражнения. Игры / В.Ю. Большаков. СПб.: Социально-психологический центр, 1996. 380 с.
2. *Бордовская Н.В., Реан А.А.* Педагогика: учебник для вузов / Н.В. Бордовская, А.А. Реан. СПб: Питер, 2000. 304 с.
3. *Мухина С.А., Соловьева А.А.* Нетрадиционные педагогические технологии в обучении / С.А. Мухина, А.А. Соловьева. Ростов н/Д: Феникс, 2011. 384 с.
4. Метод проектов на уроках // Школьные технологии. 2009. № 6.
5. *Кибардина Л.П.* Тренеры и тренинги (обучение с пользой и удовольствием): учеб. пособие для тренеров / Л.П. Кибардина, Е.П. Алексева. Бишкек: КГМА, 2001. 100 с.