

Рецензент: Юрченко И.Ю., кандидат исторических наук, доцент.

УДК 811.111:631.6

АКТИВНЫЕ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ В ВУЗЕ

Марьенко О.А.

В статье изложены понятия активных и интерактивных методов обучения. Активные формы обучения реализуются через методы, которые побуждают учащихся к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения учебным материалом. Интерактивное обучение – это диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие преподавателя и студента или студентов между собой.

Учебный процесс с применением активных и интерактивных методов, в отличие от традиционных занятий, где студент является пассивным слушателем, строится на основе включенности в него всех студентов группы без исключения, причем каждый учащийся вносит свой индивидуальный вклад в решение поставленной задачи с помощью активного обмена знаниями и идеями.

Ключевые слова: активные методы обучения; интерактивные формы обучения; деловые игры; групповые дискуссии; коммуникативные тренинги.

ACTIVE AND INTERACTIVE METHODS OF TRAINING IN HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS

Marienko O.A.

In the article there are stated the concepts of active and interactive methods of training in higher education institutions. The active forms of training are implemented through the methods which induce students to active cogitative and practical activities in the course of mastering training material. The interactive training is a dialogue training during which interaction of the teacher and a student or of students among themselves is carried out.

Educational process with application of active and interactive methods, unlike traditional lessons where a student is a passive listener, is based on including all pupils of a group without any exception and each student makes his individual contribution to the solution of the objective by the means of active exchange of knowledge and ideas.

Keywords: active methods of training; interactive forms of training; business games; group discussions; communicative trainings.

Введение. Интерактивные технологии обучения – это такая организация познавательной деятельности, в которой происходит коллективное взаимодействие всех участников образовательного процесса, на основе проблемных, поисковых и исследовательских видов деятельности. Данные виды деятельности не предполагают получение обучающимися системы готовых знаний, они побуждают их к творческому поиску, исследованию, взаимодействию, рассуждению, активность преподавателя в данном случае уступает место активности обучаемых и основной задачей обучения становится создание условий для развития их инициативы и самостоятельности.

Учебный процесс с применением активных и интерактивных методов, в отличие от традиционных занятий, где студент является пассивным слушателем, строится на основе включенности в него всех студентов группы без исключения, причем каждый из них вносит свой индивидуальный вклад в решение поставленной задачи с помощью активного обмена знаниями, идеями, способами деятельности. К сожалению, на сегодняшний день не существует четкого разграничения между активными и интерактивными методами обучения, одни и те же виды методов относят как к активным, так и к интерактивным, поэтому нет и четкой классификации интерактивных методов обучения.

Результаты исследования. По мнению исследователя В.Н. Кругликова, активное обучение представляет собой такую организацию и ведение образовательного процесса, которые направлены

на всемерную активизацию учебно-познавательной деятельности обучающихся посредством широкого использования, как дидактических, так и организационно-управленческих средств, и методов активизации [4].

Исследователь А.П. Панфилова предлагает свою классификацию интерактивных методов обучения [6]:

1. Радикальные – стремление перестроить учебный процесс на основе использования компьютерных технологий (дистанционное обучение, виртуальные семинары, конференции, игры и пр.).
2. Комбинаторные – соединение ранее известных элементов (лекция-диалог, лекция в вдвоем и т.д).
3. Модифицирующие (совершенствующие) – улучшение, дополнение имеющейся методики обучения без существенного ее изменения (например, деловая игра).

Исследователи Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова классифицируют интерактивные методы обучения по трем группам [5]:

1. Дискуссионные: диалог; групповая дискуссия; разбор ситуаций из практики.
2. Игровые: дидактические и творческие игры, в том числе деловые и ролевые, организационно-деятельностные игры.
3. Тренинговые: коммуникативные тренинги; сензитивные тренинги (направленные на формирование образной и логической сфер сознания).

Внедрение интерактивных форм обучения – одно из важнейших направлений совершенствования подготовки студентов в современном вузе, где преподаватель показывает не только свою компетентность и эрудицию, но и умеет увлечь студентов новыми формами учебно-познавательной деятельности.

Для этого организуются индивидуальная, парная и групповая работа, используется проектная деятельность, проводятся ролевые игры, осуществляется работа с документами и различными источниками информации. Преподаватель создает такую среду образовательного общения, которая будет способствовать деловому взаимодействию участников при взаимной оценке и контроля.

Интерактивный («Inter» – взаимный, «act» – действовать) означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо.

Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие студентов не только с преподавателем, но и друг с другом. Преподаватель, как и прежде, разрабатывает план и содержание занятия, используя интерактивные методы с целью представления нового материала в наиболее интересной и эффективной форме [1].

Интерактивные методы основаны на принципах взаимодействия, активности обучающихся, опоре на групповой опыт и обязательной обратной связи. Преподаватель на таком занятии выполняет роль помощника в исследовательской работе студентов. Активность преподавателя уступает место активности студентов, его задачей становится создание условий для их инициативы. Участники активно вступают в коммуникацию друг с другом, совместно решают поставленные задачи, преодолевают конфликты, находят общие точки соприкосновения, идут на компромиссы. Организация занятия ведется преподавателем заблаговременно, тщательно отбираются задания и вопросы для обсуждения в группах [10].

Интерактивное обучение – это специальная форма организации познавательной деятельности. Она подразумевает вполне конкретные и прогнозируемые цели. Главная цель состоит в создании педагогических условий обучения в вузе, при которых студент сможет стать уверенным в своей интеллектуальной состоятельности, что делает продуктивным сам процесс обучения. Другими словами, интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие между студентом и преподавателем, а также между самими обучающимися [1]:

Задачами интерактивных форм обучения являются:

- пробуждение у студентов интереса к обучению;
- эффективное усвоение учебного материала;
- самостоятельный поиск учащимися путей и вариантов решения поставленной учебной задачи (выбор одного из предложенных вариантов или нахождение собственного варианта и обоснование решения);
- обучение работе в команде: проявление толерантности к различным точкам зрения, уважение прав каждого на свободу слова;
- формирование у обучающихся собственного мнения, опирающегося на определенные факты;
- выход на уровень осознанной компетентности студента.

Самыми распространенными среди преподавателей являются следующие формы:

- круглый стол (дискуссия, дебаты);
- мозговой штурм (брейншторм, мозговая атака);
- case-study (анализ конкретных ситуаций, ситуационный анализ);
- мастер-классы;
- работа в малых группах;
- обучающие игры (ролевые, имитационные, деловые, образовательные и др.);
- использование общественных ресурсов (приглашение специалиста, экскурсии);
- социальные проекты и другие внеаудиторные формы обучения (соревнования, фильмы, спектакли, выставки и др.);
- интерактивная лекция с применением видео- и аудиоматериалов;
- сократический диалог;
- обсуждение сложных и дискуссионных вопросов и проблем (займи позицию, шкала мнений);
- «дерево решений», «анализ казусов», «переговоры и медиация», «лестницы и змейки»;
- тренинги и др. [1].

Следует обратить внимание на то, что в ходе подготовки занятия на основе интерактивных форм обучения перед преподавателем стоит вопрос не только в выборе наиболее эффективной формы обучения для изучения конкретной темы, но и в возможности сочетания методов обучения, что, несомненно, способствует наиболее глубокому осмыслению темы.

При этом нужно опираться на следующие методологические принципы:

- интерактивное занятие – это не лекция, а совместная работа обучающихся по определенной проблеме;
- все участники учебного процесса равны независимо от возраста, социального статуса, опыта, места работы;
- каждый участник имеет право на собственное мнение по изучаемому вопросу.
- критика личности недопустима (подвергнуться критике может только идея или неверная информация).

Рассмотрим примерный алгоритм проведения интерактивного занятия:

1. Подготовка занятия

Ведущий производит подбор темы, ситуации, определение дефиниций.

При разработке интерактивного занятия рекомендуем обратить особое внимание на следующие компоненты:

- возраст участников, их интересы, будущая профессия;
- временные рамки проведения занятия;
- заинтересованность группы в данном занятии.

2. Перечень необходимых условий:

- четкое определение цели занятия;
- уточнение проблем, которые предстоит решить;
- подготовка программы занятия;
- подготовка раздаточного материала;
- обеспеченность технического оборудования;
- подбор основных вопросов, определение их последовательности;
- подбор практических примеров из жизни;
- использование графиков, иллюстраций, схем, символов;
- доверительные, позитивные отношения между обучающимися;
- многообразие форм и методов предоставления информации, деятельности обучающихся и др.

Вступление на занятии состоит из сообщения темы и цели занятия. Участники знакомятся с предлагаемой ситуацией, с проблемой, над решением которой им предстоит работать, ставят перед собой цель, определяют задачи. Педагог информирует участников об условиях, дает четкие инструкции о правилах работы в группах. Если есть необходимость, то нужно представить участников (в случае, если занятие межгрупповое, междисциплинарное).

В ходе занятия следует добиваться однозначного семантического понимания терминов, понятий и т. п. Для этого с помощью вопросов и ответов следует уточнить понятийный аппарат, рабочее определение изучаемой темы.

Своевременное уточнение понятийного аппарата сформирует у студентов привычку оперировать только хорошо понятными терминами, избегать малознакомых слов или попутно выяснять их значение, систематически пользоваться справочной литературой.

3. Примерные правила работы в группе:

- быть активным и доброжелательным;
- не перебивать собеседников, уважать мнение других участников;
- быть открытым для взаимодействия;
- стремиться дойти до истины;
- придерживаться регламента;
- проявлять креативность и т.д.

4. *Рефлексия* проводится на эмоциональном аспекте, чувствах, которые испытывали участники в процессе занятия.

Примерные вопросы для проведения рефлексии:

- произвела ли на вас впечатление проведенная дискуссия?
- была ли ситуация, которая удивила вас в процессе занятия?
- чем вы руководствовались в процессе принятия решения?
- учитывалось ли вами мнение других участников группы?
- как вы оцениваете свои действия и действия группы?
- что бы вы хотели изменить в организации подобных занятий?

Особенности основной части определяются выбранной формой интерактивного занятия. Определение позиций участников следует делать очень корректно. Интерактивное позиционирование участников заключается в осмыслении общего для их позиций содержания, а также в формировании нового набора позиций на основании приведенных фактов и доводов.

Обязательным этапом является оценочный, который определяет отношение участников к содержанию использованных методик, актуальности выбранной темы и др. Рефлексия заканчивается общими выводами, сделанными обучающимися с помощью наводящих вопросов преподавателя.

Рассмотрим интерактивные методы обучения, которым отдают предпочтение преподаватели вуза, и отметим некоторые их особенности.

Самыми популярными среди педагогов являются следующие методы:

- *работа в малых группах*, дающая возможность всем обучающимся участвовать в работе группы, практиковать навыки сотрудничества, межличностного общения, разрешать возникающие разногласия;

- *ролевая игра*, в ходе которой происходит разыгрывание участниками группы сценки с заранее распределенными ролями, отражающими определенные жизненные ситуации;

- *мини-лекция* – одна из эффективных форм преподавания теоретического материала, излагаемого на доступном для обучающихся языке, при этом каждому термину обязательно дается определение со ссылкой на авторитетных авторов и источники. По окончании выступления происходит обсуждение возникших вопросов, а также способы использования полученной информации на практике;

- *разработка проекта* позволяет участникам мысленно выйти за пределы аудитории и составить проект действий по обсуждаемому вопросу, главное, чтобы каждый имел возможность защитить свой проект, доказать его преимущество перед другими;

- *«мозговой штурм»*, «мозговая атака» (метод «дельфи») – это метод, при котором принимается любой ответ обучающихся на заданный вопрос, при этом оценка высказываемым точкам зрения дается не сразу, а после всех выступлений, главное – это выяснение информированности и/или отношения участников к определенному вопросу;

- *лекция-вдвоем* позволяет распределить учебный материал проблемного содержания в диалогическом общении двух преподавателей, при этом профессиональные дискуссии как бы разворачиваются между разными специалистами, например, теоретиком и практиком, сторонником и противником определенной концепции. Этот вид лекций заставляет студентов активно включаться в мыслительный процесс, сравнивать разные точки зрения и свой выбор;

- *лекция с заранее запланированными ошибками* направлена на умение студентов обнаружить ошибки занести их в конспект и вынести на обсуждение. Такая лекция выполняет, как правило, не только стимулирующую функцию, но и контрольную;

- *лекция-визуализация* способствует преобразованию устной и письменной информации в визуальную форму при использовании схем, рисунков, чертежей и т.п. Такая лекция способствует успешному решению проблемной ситуации, т.к. активно включается мыслительная деятельность обучающихся при широком использовании наглядности и т.д.

Используемые в образовательном процессе интерактивные технологии можно разделить на:

- диалоговые (проблемно-поисковые диалоги, эвристические беседы, метод-кейсов, дискуссия и др.);
- игровые (дидактические, творческие, деловые, ролевые, организационно-деятельностные игры и др.);
- тренинговые (коммуникативные, социально-психологические, навыки тренинги и др.);
- креативные (творческие задания, метод мозгового штурма, метод проектирования и др.).

Диалоговые технологии способствуют трансформации студента из объекта деятельности в субъект активной познавательной деятельности. В ходе диалога происходит формирование речевой культуры обучающихся, навыков публичного выступления, умений слышать и слушать, высказывать и аргументированно отстаивать собственную позицию. Кроме того, диалоговые технологии направлены на формирование у студентов интегрированных познавательных и практических умений (умение определять проблемы, цели, предвидеть ожидаемые результаты, подбирать и анализировать необходимую информацию, представлять результаты деятельности), являющихся основой их профессионального мышления.

Одной из интерактивных диалоговых технологий является метод кейсов, который представляет собой анализ конкретных практических ситуаций и предполагает переход от метода накопления знаний к деятельностному, практико-ориентированному подходу. Кейсы, как правило, базируются на реальном фактическом материале. При изучении и анализе конкретной ситуации, студент должен понять ее, выявить суть ключевой проблемы, оценить обстановку и выработать целесообразную линию поведения. Результативность используемого метода увеличивается благодаря аналитической работе студентов, когда они могут узнать и сравнить альтернативные пути решения одной проблемы, найти оптимальный вариант и сформулировать программу действий.

Применение игровых технологий в образовательном процессе вуза, по мнению А.П. Панфиловой, позволяет «индивидуализацию обучения соединять с реализацией коллективных форм проведения учебных занятий» [7, с. 50]. В рамках компетентного подхода игровые технологии рассматриваются как сотворчество участников образовательного процесса, направленное на формирование профессионально-творческого мышления, опыта взаимодействия в коллективе.

Как показал анализ, одной из наиболее часто используемых игровых технологий в вузе является деловая игра, имитирующая те или иные практические ситуации. По мнению В.Я. Платова, «...в деловых играх синтезируются признаки метода анализа конкретных ситуаций, игрового проектирования и ситуационно-ролевых игр» [8, с. 4].

Деловая игра, как правило, включает в себя разные роли: должностные, игровые, в которой происходит взаимодействие участников на основе игрового проектирования решений и моделирования объектов.

Анализ, проведенный в ходе настоящей выпускной аттестационной работы, выявил большую значимость использования деловых игр в образовательном процессе вуза:

- повышение интереса и активности обучаемых;
- развитие инновационного, аналитического мышления;
- мотивация к освоению новых знаний;
- формирование креативных способов работы;
- приобретение навыков принятия конструктивных решений;
- применение накопленного опыта в будущей профессиональной деятельности [3].

Тренинговые технологии в подготовке специалиста также имеют особую значимость и представляют собой систему по отработке алгоритмов учебно-познавательных действий, способов решения различных задач, активное овладение социально-психологическими и психокоррекционными знаниями [3, с. 99]. Тренинговый групповой процесс охватывает три основных аспекта личности (А.П. Панфилова [7], А.С. Прутченков [9]):

- когнитивный (получение новой информации о себе и о других посредством постановки исследовательских задач);
- эмоциональный (переживание и прочувствование полученной информации, отслеживание и анализ своей деятельности);
- поведенческий (анализ эффективных форм поведения в разных ситуациях, принятие более значимых).

Креативные технологии отличаются инновационностью и нестандартностью, направлены на развитие творческого потенциала обучаемых, активности, нестандартного мышления в процессе поиска идей и принятия решений.

Самым распространенным методом в креативных технологиях является метод мозгового штурма, который базируется на психологических закономерностях коллективной деятельности и является свободной формой дискуссии, где принимается любой ответ на заданный вопрос.

Алгоритм проведения мозгового штурма включает в себя следующее: задать участникам тему или вопрос для обсуждения, организовав работу в группах, и предложить высказать свои варианты решения, зафиксировав все мнения, в итоге обсудить все варианты ответов, выбрать из них самые рациональные, согласно поставленной проблеме [7, с. 180].

К креативным технологиям относится и метод проектов, который включает в себя проекты разного типа: исследовательский, поисковый, творческий, прогностический, аналитический. Проектирование, в основе которого лежит целеполагание, планирование, нацеленное на решение конкретных задач и реальное практическое преобразование, развивает навыки совместной деятельности, презентационные умения и навыки, коммуникативную и интерактивную компетентность обучаемых и призвано ответить на такие вопросы: «Какова цель?», «Что должно быть?», «Как это сделать?», «Как добиться желаемых результатов?», «Каким образом представить полученные результаты?» [2].

Заключение. Таким образом, проведенный анализ показал, что интерактивные технологии обучения предполагают изменение логики образовательного процесса, обучение выстраивается не от теории к практике, а от формирования нового опыта к его теоретическому осмыслению, где обучающийся становится в большей степени субъектом учебной деятельности, активно участвующим в познавательном процессе. Полученные при этом знания, практические умения дают возможность обучающимся неординарно подходить к решению поставленных перед ними проблем в учебно-профессиональной деятельности.

В условиях интерактивного обучения у студентов наблюдается повышение точности восприятия, мыслительной работоспособности, происходит интенсивное развитие интеллектуальных и эмоциональных свойств личности: устойчивости внимания, наблюдательности, способности анализировать и подводить итоги.

Интерактивное обучение способствует развитию коммуникативных умений и навыков обучающихся, помогает установлению эмоциональных контактов между ними, активизирует работу в команде, расширяет спектр образовательных возможностей.

Литература

1. Активные и интерактивные образовательные технологии (формы проведения занятий) в высшей школе: учебное пособие / сост. Т.Г. Мухина. – Н. Новгород: ННГАСУ, 2013. – 97 с.
2. Исаев А. А., Исаева И. Ю. Формирование проектировочных умений будущих дизайнеров в процессе изучения курса формальной композиции // Вестник Оренбургского государственного педагогического университета. 2015. № 4 (16). С. 256-261.
3. Исаева И. Ю. Формирование готовности студентов педагогического вуза к управлению досуговой деятельностью подростков: монография. - М., 2011. - 160 с.
4. Кругликов В. Н. Активное обучение в техническом вузе: теория, технология, практика. – СПб.: ВИТУ, 1998. – 308 с.
5. Панина Т.С., Вавилова Л.Н. Современные способы активизации обучения. – 4-е изд., стер. – М., 2008. – 176 с.
6. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. – М.: ИЦ Академия, 2009. - 192 с.
7. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога. - М.: Изд. центр «Академия», 2007. - 362 с.
8. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: учебник. - М.: Профиздат, 1991. - 191 с.
9. Прутченков А.С. Трудное восхождение к себе: метод. разработки и сценарии занятий социально-психологических тренингов. - М.: Российское педагогическое агентство, 1995. - 140 с.
10. Солодухина, О.А. Классификация инновационных процессов в образовании // Среднее профессиональное образование. 2011. № 10. С. 12.

Данные об авторе:

Марьенко Ольга Алексеевна, кандидат экономических наук, доцент кафедры «Иностранные и русский языки»; ORCID: 0000-0002-8258-9730; РИНЦ SPIN-код: 8477-1907; AuthorID: 497-331
e-mail: marienko@rgau-msha.ru

*Российский государственный аграрный университет – МСХА имени К.А. Тимирязева
ул. Тимирязевская, 49, г. Москва, 127550, Россия*

Data about the author:

Marienko Olga Alexeevna, PhD in Economic Sciences, associate professor of the chair «Foreign and Russian languages».

*Russian State Agrarian University – Moscow Agricultural Academy named after K.A. Timiryazev
Timiryazevskaya str., 49, Moscow, 127550, Russia*

Рецензент:

Глазунова Ирина Викторовна, кандидат технических наук, доцент кафедры комплексного использования водных ресурсов и гидравлики, Институт мелиорации, водного хозяйства и строительства имени А.Н. Костякова.