Использование в образовательном процессе современных методов активного и интерактивного обучения

На протяжении все своей жизни, начиная с рождения, человек чему-то учиться – выражать свои эмоции, желания, ходить, говорить, читать, писать, решать проблемы и т.д., получает образование сначала дошкольное, потом школьное, среднее профессиональное, высшее, профессиональное, дополнительное.

Сегодня образование становится главным общенациональным приоритетом России.

Реализация Государственных образовательных стандартов нового поколения, формирование единой системы оценки качества образования, модели инновационной деятельности педагогов – актуальные проблемы современного российского образования.

Современный человек находится в контексте всеобщей интеграции, интегрируется все: экономики, науки, культура, подходы и концепции. В связи с этим возрастает необходимость в развитии самой личности, ее качественных изменений, ответственности и готовности к самореализации, способности социализироваться и адаптироваться к быстро меняющемуся миру. Одним из ключевых качеств компетентной личности в связи с новыми задачами образования становится такое личное свойство, как инициативность и готовность к переменам.

Высокий уровень инноваций, быстрота происходящих в обществе изменений, сам «взрыв информации» приводят к ускорению процесса старения знаний.

Мир, в котором живет современное человечество, уже не может существовать без компьютерной техники и цифровых технологий. Поэтому современное образование не может существовать без внедрения информатизации в образовательный процесс.

Современный педагог – это должен быть человек широкого кругозора, обладающий необходимыми компетентностями в области педагогики, психологии, методики, компьютерных технологий, хорошо разбирающийся в проблемах воспитания и обучения учащихся, способный проявлять инициативность, самостоятельность в постоянно меняющихся педагогических ситуациях и креативность в организации образовательного процесса.

Работая в системе СПО, мы видим, как меняются студенты и их отношение к образованию. Некоторые студенты выбирают колледж с одной целью – не сдавать ЕГЭ, есть студенты, которые приходят в СПО с низкой мотивацией к обучению, они не знают о будущей профессии ничего, считают, что им выдадут диплом сразу и работодатели их ждут с распростертыми объятиями и высокой зарплатой. И нам, преподавателям, приходится работать с этими студентами, учить их учиться.

Формирование личностного знания необходимо начинать с заинтересованного отношения к предмету познания, мотивации на успех, кроме того необходимо учитывать индивидуальные особенности и возможности обучаемого в процессе познания. Сегодня все мы и наши дети живем в век информатизации. Поэтому у нас формируются новые потребности и возникают новые возможности для развития и воспитания студентов.

Одно из требований к условиям реализации основных образовательных программ на основе ФГОС является широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

Удельный вес занятий, проводимых в активных и интерактивных формах, определяется главной целью образовательных программ, особенностью контингента обучающихся и содержанием конкретных дисциплин. Во всех направлениях подготовки в целом они должны составлять не менее 20-65 процентов аудиторных занятий.

Внедрение активных и интерактивных форм обучения – одно из важнейших направлений совершенствования подготовки студентов в современном образовательном учреждении.

Учебный процесс, опирающийся на использование активных и интерактивных методов обучения, организуется с учетом включенности в процесс познания всех студентов группы без исключения. Совместная деятельность означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, в ходе работы идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Организуются индивидуальная, парная и групповая работа, используется проектная работа, ролевые игры, осуществляется работа с документами и различными источниками информации. Интерактивные методы основаны на принципах взаимодействия, активности обучаемых, опоре на групповой опыт, обязательной обратной связи. Создается среда образовательного общения, которая характеризуется открытостью, взаимодействием участников, равенством их аргументов, накоплением совместного знания, возможностью взаимной оценки и контроля.

В образовании сложились, утвердились и получили широкое распространение в общем три формы взаимодействия преподавателя и студентов:

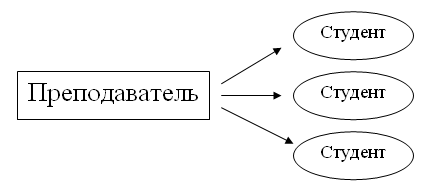
1**.** Пассивные методы

2**.** Активные методы

3**.** Интерактивные методы

Каждый из них имеет свои особенности.

***Пассивный метод:***

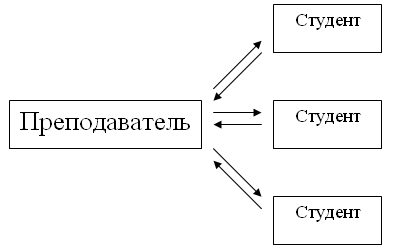


**Рисунок 1.1** Пассивный метод

***Пассивный метод*** (рис.1.1) – это форма взаимодействия преподавателя и студента, в которой преподаватель является основным действующим лицом и управляющим ходом занятия, а студенты выступают в роли пассивных слушателей, подчиненных директивам преподавателя. Связь преподавателя со студентами на пассивных занятиях осуществляется посредством опросов, самостоятельных, контрольных работ, тестов и т. д. С точки зрения современных педагогических технологий и эффективности усвоения студентами учебного материала пассивный метод мало эффективен, но, несмотря на это, он имеет и некоторые плюсы. Это относительно легкая подготовка к занятию со стороны преподавателя и возможность преподнести сравнительно большее количество учебного материала в ограниченных временных рамках занятия.

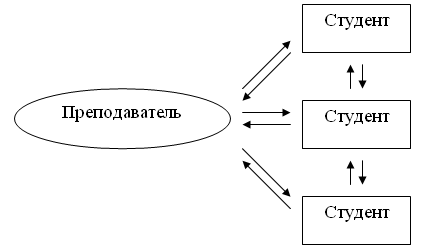
***Активный метод:***

***Активный метод*** (рис.1.2) – это форма взаимодействия студентов и преподавателя, при которой они взаимодействуют друг с другом в ходе занятия и студенты здесь не пассивные слушатели, а активные участники, студенты и преподаватель находятся на равных правах. Если пассивные методы предполагали авторитарный стиль взаимодействия, то активные больше предполагают демократический стиль.



**Рисунок 1.2** Активный метод

***Интерактивный метод:***



**Рисунок 1.3** Интерактивный метод

***Интерактивный метод*** (рис.1.3). Интерактивный («Inter» - это 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 и на доминирование активности студентов в процессе обучения. Место преподавателя на интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности студентов на достижение целей занятия. Преподаватель также разрабатывает план занятия (обычно, это интерактивные упражнения и задания, в ходе выполнения которых студент изучает материал).

Другими словами, ***интерактивное обучение*** – это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие между студентом и преподавателем, между самими студентами.

Многие между активными и интерактивными методами ставят знак равенства, однако, несмотря на общность, они имеют различия. Интерактивные методы можно рассматривать как наиболее современную форму активных методов.

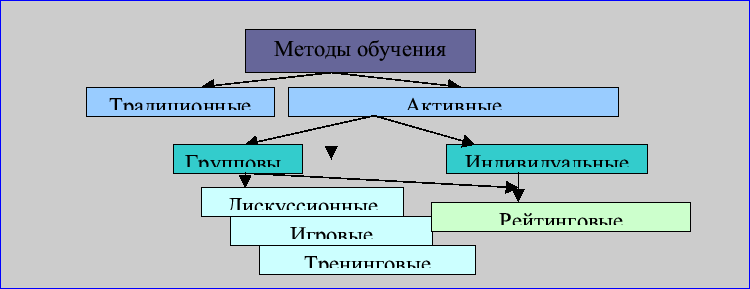
**Рассмотрим классификацию активных методов обучения**

МАО подразделяются на две большие группы: ***групповые и индивидуальные.*** Групповые применимы одновременно к некоторому числу участников (группе), индивидуальные - к конкретному человеку, осуществляющему свою общую, специальную, профессиональную или иную подготовку вне непосредственного контакта с другими учащимися.

Различные авторы классифицируют МАО по разным основаниям, выделяя разное количество групп МАО и по-разному компануя содержание соответствующих групп методов.

Мы будем придерживаться следующей классификации АМО, предполагающей членение их на четыре группы, объединяющей групповые и индивидуальные формы занятий, при главенстве первых.

1. Дискуссионные методы (свободные и направленные дискуссии, совещания специалистов, обсуждение жизненных и профессиональных казусов и т.п.), построенные на живом и непосредственном общении участников, при пассивно отстраненной позиции ведущего, выполняющего функцию организации взаимодействия, обмен мнениями, при необходимости управление процессами выработки и принятия группового решения.
2. Игровые методы (деловые, организационно-деятльностные, имитационные, ролевые игры, психодрама, социадрама и др.), использующие все или несколько важнейших элементов игры (игровой ситуации, роли, активном проигрывании, реконструкции реальных событий и т.п.) и направленные на обретение нового опыта, недоступного человеку по тем или иным причинам.
3. Рейтинговые методы (рейтинги эффективности, рейтинги популярности), активизурующие деятельность учащихся за счет эффекта соревнования, корректировки потребности достижения
4. Тренинговые методы (поведенческие и личностно ориентированные тренинги), направленные на оказание стимулирующего, корректирующего, терапевтического, развивающего воздействия на личность и поведение участников.



Каждая группа МАО имеет свое назначение.

Дискуссионные методы в основном используются для развития элементов коммуникативной компетентности участников. Но вместе с тем в них могут отрабатываться не только умения спорить, но и находить компромисс, принимать совместные решения, учитывающие точки зрения и интересы разных людей и групп.

Игровые методы позволяют наработать новый опыт, не нанося ущерба окружающим, не требуя существенных временных и финансовых затрат. Вместе с тем, ряд видов игр (учебные, дидактические и т.п.) используют приемы ведения дискуссии, а потому решают задачи, аналогичные выше описанным. Есть игры, оказывающие психотерапевтическое воздействие на участников (психодрама), а потому этот метод или его варианты часто используются в тренингах.

Рейтинговые методы направлены на поддержание и развитие учебной, учебно-профессиональной и профессионально-деятельностной мотивации, развитие их субъектных характеристик (активности, ответственности, пристрастности, осознанности и др.).

Тренинговые методы в основном имеют коррекционно-развивающую и психотерапевтическую направленность, но могут использоваться и для оттачивания соответствующих умений и навыков, осознания причин неудач в жизни и деятельности, самопознания и самопринятия

**Классификация интерактивных методов обучения**

***Интерактивное обучение*** — это специальная форма организации познавательной деятельности. Она подразумевает вполне конкретные и прогнозируемые цели.

***Цель*** ***интерактивного обучения*** состоит в создании комфортных условий обучения, при которых студент или слушатель чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения, дать знания и навыки, а также создать базу для работы по решению проблем после того, как обучение закончится.

При использовании интерактивных форм роль преподавателя резко меняется, перестаёт быть центральной, он лишь регулирует процесс и занимается его общей организацией, готовит заранее необходимые задания и формулирует вопросы или темы для обсуждения в группах, даёт консультации, контролирует время и порядок выполнения намеченного плана. Участники обращаются к социальному опыту – собственному и других людей, при этом им приходится вступать в коммуникацию друг с другом, совместно решать поставленные задачи, преодолевать конфликты, находить общие точки соприкосновения, идти на компромиссы.

***Для решения образовательных задач преподавателем могут быть использованы следующие интерактивные формы:***

|  |
| --- |
| * аквариум; |
| * активное чтение; |
| * дебаты; |
| * дебрифинг; |
| * делиберация; |
| * денотатный граф; |
| * диаграмма Исикавы; |
| * дискуссия; |
| * игры (ролевые, деловые и др.); |
| * кейс-стади (анализ конкретных ситуаций, ситуационный анализ); |
| * круглый стол; |
| * метод составления интеллект-карт; |
| * мозговой штурм (брейнсторм, мозговая атака); |
| * проблемное обучение; |
| * проектирование; |
| * проектного планирования; |
| * метод экспертизы; |
| * метод консультирования; |
| * лекция-беседа; |
| * лекция-конференция; |
| * лекция-вдвоем; |
| * лекция-проблемная; |
| * метод ситуационного анализа; |
| * метод инцидентов; |
| * метод инверсии; |
| * мастер-класс; |
| * тренинг; |
| * консультирование; |
| * тезирование; |
| * рейтинговый метод; |
| * метод критической атаки и др. |

В данной классификации предложены к рассмотрению ведущие, но далеко не все интерактивные формы обучения. Вместе с тем, преподаватель может применять не только ныне существующие интерактивные формы, а также разработать новые в зависимости от цели занятия, то есть активно участвовать в процессе совершенствования, модернизации образовательного процесса.

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 и подходящей формы обучения для изучения конкретной темы, а открывается возможность сочетать несколько методов обучения для решения проблемы, что, несомненно, способствует лучшему осмыслению студентов. Представляется целесообразным рассмотреть необходимость использования разных интерактивных форм обучения для решения поставленной задачи.

***Принципы работы на интерактивном занятии:***

* занятие – это не лекция, а общая работа;
* все участники равны независимо от возраста, социального статуса, опыта, места работы;
* каждый участник имеет право на собственное мнение по любому вопросу;
* нет места прямой критике личности (подвергнуться критике может только идея);
* все сказанное на занятии – не руководство к действию, а информация к размышлению.

**Рассмотрим основные интерактивные методы**

**Круглый стол, дискуссия, дебаты**

Круглый стол — это метод активного обучения, одна из организационных форм познавательной деятельности учащихся, позволяющая закрепить полученные ранее знания, восполнить недостающую информацию, сформировать умения решать проблемы, укрепить позиции, научить культуре ведения дискуссии. Характерной чертой «круглого стола» является сочетание тематической дискуссии с групповой консультацией*.*

Основной целью проведения «круглого стола» является выработка у учащихся профессиональных умений излагать мысли, аргументировать свои соображения, обосновывать предлагаемые решения и отстаивать свои убеждения. При этом происходит закрепление информации и самостоятельной работы с дополнительным материалом, а также выявление проблем и вопросов для обсуждения.

Основную часть «круглого стола» по любой тематике составляют дискуссия и дебаты.

***Дискуссия***(от лат. discussio — исследование, рассмотрение) — это всестороннее обсуждение спорного вопроса в публичном собрании, в частной беседе, споре. Другими словами, дискуссия заключается в коллективном обсуждении какого-либо вопроса, проблемы или сопоставлении информации, идей, мнений, предложений. Цели проведения дискуссии могут быть очень разнообразными: обучение, тренинг, диагностика, преобразование, изменение установок, стимулирование творчества и др.

В основе «круглого стола» в форме ***дебатов*** - свободное высказывание, обмен мнениями по предложенному студентами тематическому тезису. Участники дебатов приводят примеры, факты, аргументируют, логично доказывают, поясняют, дают информацию и т.д. Процедура дебатов не допускает личностных оценок, эмоциональных проявлений. Обсуждается тема, а не отношение к ней отдельных участников.

Основное отличие **дебатов от дискуссий** состоит в следующем: эта форма «круглого стола» посвящена однозначному ответу на поставленный вопрос – да или нет. Причем одна группа (утверждающие) является сторонниками положительного ответа, а другая группа (отрицающие) – сторонниками отрицательного ответа. Внутри каждой из групп могут образовываться 2 подгруппы, одна подгруппа – подбирает аргументы, а вторая – разрабатывает контраргументы.

**Мозговой штурм, брейнсторм, мозговая атака**

Метод мозгового штурма (мозговая атака, braine storming) — оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастичных. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике.

Мозговой штурм — один из наиболее популярных методов стимулирования творческой активности. Широко используется во многих организациях для поиска нетрадиционных решений самых разнообразных задач.

Используется при тупиковых или проблемных ситуациях.

Сущность метода заключается в том, что процесс выдвижения, предложения идей отделен от процесса их критической оценки и отбора.

## Деловые и ролевые игры

Деловая игра – форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, разнообразных условий профессиональной деятельности, характерных для данного вида практики.

В деловой игре обучение участников происходит в процессе совместной деятельности. При этом каждый решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. Общение в деловой игре – это не просто общение в процессе совместного усвоения знаний, но первым делом – общение, имитирующее, воспроизводящее общение людей в процессе реальной изучаемой деятельности. Деловая игра - это не просто совместное обучение, это обучение совместной деятельности, умениям и навыкам сотрудничества.

**Case-study (анализ конкретных ситуаций, ситуационный анализ)**

Метод анализа конкретной ситуации (ситуационный анализ, анализ конкретных ситуаций, case-study) – это педагогическая технология, основанная на моделировании ситуации или использования реальной ситуации в целях анализа данного случая, выявления проблем, поиска альтернативных решений и принятия оптимального решения проблем.

Ситуационный анализ (разбор конкретных ситуаций, case-study), дает возможность изучить сложные или эмоционально значимые вопросы в безопасной обстановке, а не в реальной жизни с ее угрозами, риском, тревогой о неприятных последствиях в случае неправильного решения.

Анализ конкретных ситуаций (case-study) - эффективный метод активизации учебно-познавательной деятельности обучаемых.

**Мастер-класс**

Мастер–класс – это главное средство передачи концептуальной новой идеи своей (авторской) педагогической системы. Преподаватель как профессионал на протяжении ряда лет вырабатывает индивидуальную (авторскую) методическую систему, включающую целеполагание, проектирование, использование последовательности ряда известных дидактических и воспитательных методик, занятий, мероприятий, собственные «ноу-хау», учитывает реальные условия работы с различными категориями учащихся и т.п.

Форма работы мастер-класса зависит от наработанного мастером стиля своей профессиональной деятельности, который, в конечном итоге, и задает на мастер-классе изначальную точку отсчета в построении общей схемы проведения этого интереснейшего мероприятия. Мастер-классы способствуют личностной ориентации студента, формированию его художественных вкусов и культурных интересов, вводят молодого человека в мир гуманитарной культуры.

**ДРУГИЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ**

***Современная педагогика богата целым арсеналом интерактивных подходов, среди которых можно выделить следующие:***

* творческие задания;
* работа в малых группах;
* интерактивная экскурсия;
* видеоконференция;
* социально-психологический тренинг;
* фокус группа;
* метод портфолио;
* метод проектов;
* сократический диалог;
* метод «Займи позицию»;
* групповое обсуждение;
* метод «Дерево решений»;
* метод «Попс-формула» и д.р.

**Выводы:**

Если каждое занятие строиться с учетом интерактивных или активных методов обучения, то это работа дает свои плоды. У студентов повышается мотивация и интерес к своей будущей профессии, через использование современных технических мультимедийных средств, они учатся сопоставлять и анализировать разные точки зрения, формировать собственное мнение, способность видеть проблему, находить различные пути решения увиденной проблемы, толерантность.

На мой взгляд, важным результатом является личностное знание, которое должно быть выведено самим студентом, преподаватель выступает лишь в роли наставника, который учит приобретать знания, применять их в различных жизненных ситуациях, создавая проблемные ситуации в виде учебных задач, побуждая учащегося к самостоятельному поиску решений.