

ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ В ПРАКТИКЕ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Т.В. Крепс, канд. пед. наук

Гуманитарный колледж ФГБОУ ВО Кубанский государственный университет физической культуры
(Россия, г. Краснодар)

DOI: 10.24411/2500-1000-2019-11685

Аннотация. Раскрываются содержание, преимущества, особенности организации занятий с использованием интерактивных методов обучения, оказывающих существенное влияние на качество подготовки обучающихся в практике среднего профессионального образования. Поскольку интерактивное обучение построено на интенсивном рефлексивном взаимодействии субъекта с образовательной средой, предлагаются различные варианты применения интерактивных методов обучения для освоения учебного материала обучающимися, развития у них навыков анализа и самоанализа, становления активной субъектной позиции.

Ключевые слова: среднее профессиональное образование, интерактивные методы обучения, метод кейсов, мозговой штурм, групповой анализ опыта.

Основы интерактивного обучения рассматриваются в работах В.П. Беспалько [1], В.В. Краевского [2], Ю.Г. Фокина [3], Д.И. Латышиной [4], М.В. Кларина [5], Д. Джонсона [6] и других. Интерактивное обучение, как специальная форма организации познавательной деятельности, подразумевает прогнозируемые цели обучения, направленные на создание комфортных условий, при которых осуществляется взаимодействие всех субъектов образовательного процесса. Педагог же этот процесс направляет и контролирует. Интерактивное обучение направлено на то, чтобы дать возможность каждому обучающемуся выразить себя и почувствовать себя комфортно за счет своей интеллектуальной составляющей. Таким образом, интерактивное обучение – это диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие как между преподавателем и студентами, так и между самими студентами, а роль педагога сводится к направлению деятельности обучающихся на достижение целей занятия.

Принципы работы на интерактивном занятии сводятся к тому, что при совместной работе все участники равны, и каждое высказанное мнение будет проанализировано. Однако, предложенное ими рассматривается не как руководство к действию, а

скорее как информация к размышлению. Таким образом, критики подвергается идея, а не тот, кто ее выдвинул.

Алгоритм проведения интерактивного занятия.

1) Первым этапом будет подготовка. Когда, согласно тематическому плану дисциплины, рассматриваются конкретные формы интерактивных занятий (дискуссионные, игровые и др.), которые могут быть эффективны для работы с обучающимися.

Для этого необходимо учитывать условия (техническое оборудование и раздаточный материал). Обязательно уточняются проблемы, поставленные при изучении темы, перспективы реализации полученных знаний, приобретенных умений на практическом занятии.

2) Вступление направлено на характеристику:

- цели и задач занятия;
- заданной ситуации и проблемы;
- условий и правил работы, выполнения задания;
- регламента и правил совместной работы коллектива обучающихся.

3) Основная часть начинается с разделения аудитории и организации коммуникации между организованных групп и в самих этих группах. При этом рефлексия будет направлена на выявление отношения

участников к содержательному аспекту используемых методов обучения.

4) Формирование общих выводов, которые делает педагог. Обучающиеся оценивают свои действия, значение их для группы, а также работу группы в целом.

Методы и приемы интерактивного обучения.

Мозговой штурм, как метод творческой активности, имеет разные вариации. Его удобно использовать даже вначале занятия для активизации деятельности обучающихся. При поиске ответа на поставленный вопрос или решения производственной проблемы желательно назначить студента, который будет фиксировать поступающие предложения группы. Преподаватель также может взять эту функцию на себя.

Применение интерактивного метода можно разделить на следующие этапы:

– спонтанное изложение идей. При этом временные рамки могут быть не установлены. Таким образом, обучающиеся будут выдвигать решения, пока не иссякнут идеи;

– фиксирование предложенных идей с целью последующего обсуждения;

– отбор ключевых идей, которые станут основой для решения заданной проблемы занятия или будущего проекта.

При этом работа обучающихся может быть разноплановой, поскольку всегда, даже в малой группе, выделяются те, кто активно продуцирует идеи, и те, кто предложенные идеи хорошо анализирует и выявляет приемлемые, они берут на себя обязанности экспертов.

Метод кейсов получил также широкое распространение в образовании. В России этот метод еще называют методом казусов или конкретных учебных ситуаций. Метод кейсов – это метод обучения, при котором используется описание реальных ситуаций. Обучающиеся заданную ситуацию исследуют, разбираясь в ее сути, и в дальнейшем предлагают пути решения, чтобы выбрать лучший. Таким образом, метод кейсов основан на реальной ситуации или ситуации максимально к реальной приближенной. Этот интерактивный метод приближен к практике.

Применение интерактивного метода можно разделить на следующие этапы в виде технологической схемы:

– определение раздела дисциплины, которой посвящена ситуация;

– формирование цели и задач для решения поставленной проблемы;

– поиск схожей проблемы и способов ее решения;

– определение желаемого результата;

– создание решения заданной практической ситуации;

– апробация решения.

Поставленная практическая задача часто, как и в реальности, не имеет однозначных решений. Один из вариантов выбора оптимального решения задачи – это предложить обучающимся сделать презентацию своей идеи. Затем на основании выступлений обучающихся выбирается лучший вариант.

Метод кейсов направлен на развитие навыков анализа и критического решения, формирования готовности решать сложные вопросы в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности. Кроме того, это опыт принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

Для закрепления результатов желательно применять групповой анализ опыта – это оценка знаний и опыта взаимодействия, когда, кроме учебной информации, обучающиеся получили опыт, который важно проанализировать. Результатом применения этого интерактивного приема является формирование и дальнейшее совершенствование умения слушать мнения других участников, вести доказательную полемику, работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами.

Преимущества интерактивных методов заключаются в возможности работы обучающихся в едином проблемном поле, а акцент переносится не на владения готовым знанием, а на его выработку. Задачи интерактивных методов направлены на активность обучающихся, повышение их интереса. За счет этого учебный материал более эффективно усваивается, у обучающихся формируется свое мнение, умение его презентовать аудитории, а, значит, и

опыт. Такое усвоение учебного материала, в свою очередь, приводит к формированию профессиональных навыков, умению работать в команде, за счет чего сформировываются профессиональные компетентности.

Условия, методика и объект исследований. Для выявления частоты использования преподавателями интерактивных методов обучения, как условия повышения профессиональной подготовки обучающихся, было проведено исследование в виде опроса педагогического состава Гуманитарного колледжа ФГБОУ ВО Кубанский государственный университет физической культуры.

Результаты опроса преподавательского состава показали, что на постоянной основе интерактивные методы обучения используют только 35% педагогов, а ровно половина преподавательского состава –

периодически. Связанно это с тем, что преподаватели считают, что на занятиях в интерактивном режиме будут иметь меньший контроль над объемом и глубиной изучения, временем и ходом обучения.

По результатам анкетирования можно сделать вывод, что для активного внедрения в образовательный процесс Гуманитарного колледжа КГУФКСТ интерактивных методов обучения необходимо ознакомить преподавателей с инновационными методами обучения для получения полноценного представления о проведении занятий с использованием комплекса интерактивных методов и приемов. Также рекомендуется провести курсы повышения квалификации, где будут раскрыты особенности и эффективность использования интерактивных методов обучения в практике среднего профессионального образования.

Библиографический список

1. *Беспалько В.П.* Педагогика и прогрессивные технологии обучения. – М.: Изд-во Института профессионального образования МО России, 1995. – 342 с.
2. *Краевский В.В., Хуторской А.В.* Основы обучения: Дидактика и методика. Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. – М.: Издательский центр «Академия», 2007. – 352 с.
3. *Фокин Ю.Г.* Преподавание и воспитание в высшей школе: Методология, цели и содержание, творчество: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. – М.: Издательский центр «Академия», 2002. – 224 с.
4. *Латышина Д.И.* История педагогики и образования: учебник для академического бакалавриата. – М.: Издательство Юрайт, 2015. – 314 с.
5. *Кларин М.В.* Интерактивное обучение – инструмент освоения нового опыта // Педагогика. – 2000. – №7. – С. 12-19.
6. *Джонсон Д., Джонсон Р., Джонсон-Холубек Э.* Методы обучения. Обучение в сотрудничестве / Пер. с англ. З.С. Замчук. – СПб.: Экономическая школа, 2001. – 256 с.

INTERACTIVE TEACHING METHODS IN THE PRACTICE OF SECONDARY VOCATIONAL EDUCATION

T.V. Kreps, *Candidate of Pedagogic Sciences*

Humanities college of Kuban State University of Physical Education, Sport and Tourism (Russia, Krasnodar)

***Abstract.** The advantages and features of the organization of classes using interactive teaching methods are revealed. Interactive teaching methods have a significant impact on the quality of training of students in the practice of secondary vocational education. Interactive learning is based on the intense reflexive interaction of the subject with the educational environment. The article proposes various options for using interactive teaching methods for students to master educational material, development of their skills of analysis and introspection, the formation of an active subjective position.*

***Keywords:** secondary vocational education, interactive teaching methods, case method, brainstorming, group analysis of experience.*