

ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДИКИ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

О. И. Егорова

*Белорусский государственный университет,
пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь, volhayahorava@gmail.com*

Актуализирован потенциал интерактивных методик как важного средства повышения эффективности образовательного процесса. В целях внедрения многосторонней коммуникации в образовательный процесс обоснована необходимость реализации интерактивных технологий обучения в рамках преподавания учебных дисциплин психолого-педагогического профиля. Определены общие принципы и алгоритм проведения интерактивного занятия с использованием технологии «mind mapping», лекции с заранее запланированными ошибками («лекция-провокация»), имитационной дидактической организационно-деятельностной игры. Разработана основанная на функциональном подходе структура проведения интерактивного занятия.

Ключевые слова: метод; интерактивный метод; интерактивное занятие; образовательный процесс; интеллект карта; лекция-провокация; деловая игра.

INTERACTIVE METHODS AS A MEANS OF INCREASING THE EFFICIENCY OF THE EDUCATIONAL PROCESS

O. I. Egorova

*Belarusian State University, Nezavisimosti Av., 4, 220030, Minsk, Belarus,
volhayahorava@gmail.com*

The potential of interactive techniques as an important means of increasing the efficiency of the educational process has been updated. In order to introduce multilateral communication in the educational process, the need for the implementation of interactive learning technologies within the framework of teaching educational disciplines of a psychological and pedagogical profile has been substantiated. The general principles and algorithm of conducting an interactive lesson with the use of «mind mapping» technology, lectures with pre-planned errors («lecture-provocation»), and an imitation didactic organizational-activity game have been determined. A Structure for conducting an interactive lesson based on a functional approach has been developed.

Keywords: method; interactive method; interactive lesson; educational process; intellect map; lecture-provocation; business game.

В соответствии со ст. 8 Кодекса Республики Беларусь «Об образовании» в качестве одного из принципов деятельности механизма государства по обучению и воспитанию его граждан, выступает обеспечение качества образования, под которым понимается соответствие образования требованиям образовательного стандарта, учебно-программной документации соответствующей образовательной программы [1].

При этом следует иметь в виду, что достижение нормативно установленных в учебно-программной документации целей и задач, формирование у обучающихся академических, специально-личностных и профессиональных компетенций невозможно без творческой и созидательной деятельности педагога, реализующего интерактивные формы и методы обучения.

Как отмечают отдельные исследователи, современная ориентация образования на формирование компетенций предполагает организацию дидактических и психологических условий, в которых студент может показать не только умственную и познавательную активность, но и личностную общественную позицию, проявить свою индивидуальность как субъект обучения [2, с. 27].

Потенциал интерактивных методик позволяет активизировать у студентов интерес к преподаваемым учебным дисциплинам, стимулирует их активное участие в учебном процессе, способствует более эффективному освоению учебного материала и формирует необходимые знания и компетенции, способствующие качественному выполнению профессиональных задач.

Подчеркнем, что современная педагогика располагает разнообразными интерактивными методиками, реализация которых в учебном процессе предполагает их адаптацию к целям преподавания конкретной учебной дисциплины, включающую формулировку учебных, воспитательных и развивающих целей занятия, разработку его структуры и подготовку соответствующего учебно-методического обеспечения.

На основе анализа и обобщения существующих традиционных форм проведения лекционных занятий и современных технологий обучения, в рамках преподавания учебных дисциплин «Основы педагогики», «Деловое общение и коммуникация» разработаны и апробированы на практике различные интерактивные методики чтения лекций, способствующие внедрению многосторонней коммуникации в образовательный процесс.

Так, исследование педагогической деятельности показало, что многие обучающиеся при подготовке к практическим занятиям и текущей ат-

тестации рисуют, структурируя изученный материал в виде таблиц и различных иерархических схем. При ответе на дополнительные вопросы на зачетах и экзаменах отдельные студенты структурно отображают, к примеру, основные методологические принципы педагогики, функции образования и соответствующие им педагогические модели, функции семьи. При этом такой подход избирается обучающимися самостоятельно как наиболее подходящий для запоминания и последующего воспроизводства базовых научно-теоретических знаний.

В этой связи на лекционных занятиях студентам также было предложено «рисовать», но изобразить не схему или таблицу, а использовать технологию «mind mapping», в рамках которой сконструировать интеллект-карту, изложив в ней основные положения темы занятия.

Инновационная технология интеллект-карт представляет собой графический метод визуализации обучающимися информации, транслируемой преподавателем на лекции, т.е. mind mapping (способ структуризации концепций с использованием графической записи в виде диаграммы) [3].

Основным инструментом визуализации выступает заполняемая студентами интеллект-карта, элементы которой последовательно отражаются преподавателем в процессе лекции в программе Microsoft Office Power Point и переносятся обучающимися в выданные им макеты незаполненных интеллект-карт.

Особенности данной технологии выражаются в наглядности и восприимчивости учебного материала, представленного на интеллект-карте; в структурированности и сокращении объема информации, необходимого для усвоения; в обозначении взаимосвязи между ключевыми категориями, обеспечивающей более глубокое понимание учебной дисциплины; в возможности применения интеллект-карты как удобного инструмента проведения и визуализации «мозговых штурмов».

Использование интеллект-карты в процессе лекции направлено на стимулирование развития креативности обучающихся; формирование умения логически верно, аргументировано и ясно строить устную и письменную речь; формирование компетенций, связанных с восприятием информации, ее переработкой и обменом; реализацию процесса обучения в более краткие сроки за счет ускоренного восприятия информации; развитие у студентов всех видов памяти (в том числе, кратковременной, долговременной, образной, семантической); стимулирование обучающихся контролировать свою интеллектуальную деятельность.

Подчеркнем также, что современный учебный процесс должен быть организован таким образом, чтобы практически все обучающиеся были

вовлечены в процесс познания и имели возможность рефлексировать по поводу полученных знаний.

В этой связи, в качестве одной из эффективных интерактивных методик выступает лекция с заранее запланированными ошибками («лекция-провокация»), направленная на развитие у обучающихся умения оперативно анализировать содержание лекционного материала, выступать в роли экспертов и рецензентов, выделять неверную и неточную информацию. Предложенный подход рассчитан на стимулирование студентов к постоянному контролю и поиску ошибок, умышленно совершаемых преподавателем в ходе изложения лекционного материала.

Дидактическая значимость данного метода заключается в формировании у обучающихся умения соотносить теоретические знания, полученные в ходе изучения учебной дисциплины с содержанием лекции, повышении интереса к получаемой информации, акцентуации внимания на проблемных аспектах в изучении учебного материала, контроле остаточных знаний.

Ситуация поиска ошибки формирует педагогические условия, стимулирующие студентов к активности, поскольку в такой ситуации необходимо не только воспринять и запомнить информацию, но проанализировать ее и оценить.

Важное значение в данном контексте также имеет активизация самопрезентационных стратегий вербального поведения, выражающихся в поиске ошибок у преподавателя и одновременной проверке своих знаний. В совокупности указанные аспекты создают азарт и стимулируют психическую деятельность обучающихся. Иными словами, лекция-провокация позволяет активизировать внимание студентов, учит их формулировать ответы (обсуждая найденные ошибки), контролирует их подготовленность к профессиональной деятельности.

Следует также иметь в виду, что использование интерактивных методик способствует более эффективному усвоению учебного материала, чем при традиционном обучении, стимулирует развитие мышления и творческого потенциала, приобретение социального и профессионального опыта. В данном контексте речь идет об использовании в ходе лекционных занятий игрового метода, внешней формой выражения которого выступает обучающая **имитационная дидактическая организационно-деятельностная игра**, моделирующая реальную ситуацию из профессиональной деятельности, решение которой обуславливает необходимость принятия необходимых решений. Имитационный элемент игры состоит в синтезе имитирующей действительность проблемной ситуации (вводной задачи) с определением алгоритма ее решения в ходе изложения лекцион-

ного материала. Дидактическая составляющая данного метода заключается в формировании у обучающихся умения сочетать теоретические знания, полученные в ходе лекции с практической деятельностью по месту будущего трудоустройства.

В данном контексте поэтапное изложение лекционного материала сочетается с пошаговым алгоритмом отработки различных вариантов поведения в проблемных ситуациях (самопрезентация при трудоустройстве, порядок прохождения собеседования, организация деловой переписки, обоснование и принятие сложного группового решения и пр.) В таких условиях студенты получают не только теоретические знания, но и преломляют их на смоделированный преподавателем рабочий процесс.

Реализация данного метода предполагает совместную деятельность преподавателя и аудитории по диагностике игровой ситуации и обоснованию выбора вариантов решения проблемы. При этом, принимая во внимание то обстоятельство, что студенты не обладают достаточными знаниями и умениями по теме занятия, поиск указанных вариантов сопряжен с анализом содержания лекционного материала. Иными словами, на основе исходной, а также дополнительно поступающей по ходу лекции информации, студенты выполняют поставленную задачу.

Синтез реальных условий профессиональной деятельности с определением алгоритма решения проблемной ситуации в ходе усвоения лекционного материала способствует развитию активно-познавательной и мыслительной деятельности студентов, вовлекает их в процесс познания нового материала не в качестве пассивных слушателей, а в качестве активных участников, развивает умения и навыки анализа и критического мышления, усиливает мотивацию к изучению учебной дисциплины путем игрового моделирования рабочего процесса.

Ключевой особенностью предложенной интерактивной методики выступает быстрая и качественная подготовка студента к действиям в обстановке, максимально приближенной к реальной и по наиболее часто встречающимся в профессиональной деятельности ситуациям.

Подчеркнем также, что вне зависимости от особенностей реализации предложенных выше методик, наиболее оптимальной, с точки зрения организации, выступает следующая структура проведения лекционного занятия, включающая следующие функциональные блоки.

1. *Инструктивный блок*, выражающийся в доведении до обучающихся информации о теме и целях занятия, ее актуальности, вопросах, выносимых на рассмотрение, порядке их изучения с использованием конкретного интерактивного метода.

В целях раскрепощения и активизации познавательной деятельности

студентов, пробуждения интереса к рассматриваемой тематике в начале занятия может быть использована методика актуализации опорных знаний «Черный ящик», в рамках которой студенты предполагают, что за предмет находится в черном ящике и какое отношение он имеет к теме лекции. Такой подход направлен на стимулирование развития креативности обучающихся, привлечение их внимания к главным моментам содержания темы, развитие ассоциативного мышления и реализацию принципа наглядности в образовательном процессе.

2. *Информационно-деятельностный блок*, основная цель которого – раскрыть содержание лекции, используя максимально возможные средства передачи информации, соблюдая особенности методического и дидактического сопровождения интерактивного занятия. Особенности изложения лекции состоят в том, что ее содержание доводится до студентов на основе анализа основных психолого-педагогических подходов по рассматриваемой теме, отдельные положения которых раскрываются с использованием метода проблемного изложения (приводятся конкретные примеры из практической педагогической деятельности, освещается актуальная статистика). Такой подход направлен на наиболее полное уяснение учебного материала, формирование умений мыслить аналитически и критически. По ходу изложения материала лектор предлагает студентам выразить свое мнение относительно вариантов разрешения указанных проблем, что обеспечивает обратную связь с обучающимися.

Отметим, что интерактивный и комбинаторный характер предложенных методик предполагает использование отдельных интерактивных форм и методов обучения, носящих вспомогательный и обеспечивающий характер:

1) рассказ и объяснение с использованием опорных материалов, преследующие цель пробудить интерес к рассматриваемой теме, заинтересовать, убедить, побудить студентов к самостоятельному поиску и активной мыслительной деятельности, помочь совершить переход от теоретического уровня к прикладным знаниям;

2) метод проблемного изложения. Новое знание в данном контексте преподносится посредством критического анализа современной образовательной парадигмы. Содержание проблемы раскрывается путем поиска оптимального алгоритма и анализа положительного опыта ее решения. Пытаясь разрешить противоречия, заложенные в проблемной ситуации, обучающиеся сами приходят к выводам, которые обычно до них доносил преподаватель;

3) анализ конкретных ситуаций. Содержание таких ситуаций логически соответствует рассматриваемым на лекции вопросам и соответству-

ет будущим профессиональным потребностям студентов. С использованием данного метода обучаемые получают и усваивают большее количество информации, основанной на конкретных примерах, что способствует приобретению навыков принятия конкретных решений;

4) ведомая (управляемая) дискуссия, направленная на целенаправленное обсуждение рассматриваемых вопросов и обмен мнениями;

5) визуализация, обеспечивающая принцип наглядности учебного материала – слайды презентации, подготовленные в программе Microsoft Office Power Point, раздаточный материал в форме ребусов, содержащих информацию о запланированных ошибках.

3. *Рефлексивно-оценочный блок*, выражающийся в выявлении отношения студентов к содержательному аспекту использованных методик и актуальности изученной темы, реализуемый посредством проведения дискуссии о найденных ошибках, их совместный анализ.

Таким образом, комплексное использование интерактивных методик как средства повышения эффективности образовательного процесса направлено на подготовку специалистов, способных адекватно реагировать на проблемные ситуации профессионального характера, самостоятельно принимать решения и реализовывать их практически, в том числе в процессе овладения новыми компетенциями в сфере профессиональной деятельности.

Библиографические ссылки

1. Кодекс Республики Беларусь об образовании [Электронный ресурс] : 13 янв. 2011 г. № 243-З : принят Палатой представителей 2 дек. 2010 г. : одобр. Советом Респ. 22 дек. 2010 г. : в ред. Закона Респ. Беларусь от 23.07.2019 г. // ЭТАЛОН. Законодательство Республики Беларусь / Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. Минск, 2021.

2. *Рябухина, Е. В., Нуждина М. В.* Активные и интерактивные образовательные технологии в ВУЗе // Карельский научный журнал. 2015. № 3. С. 26–28.

3. *Бьюзен Т.* Научи себя думать. Минск : Попурри, 2008.