

З. Дзюба И. А., Реут В. Г., Сойко А. Д. Исследование профессиональных компетенций и образовательных запросов педагогических работников: монография / под общ. ред. канд. социол. наук, доц. В. Г. Реут. Минск: АПО, 2024. 137 с.

Методические аспекты повышения уровня образовательного процесса в высшей школе посредством современных методик обучения

М. Л. Третьякова

*УО ФПБ «Международный университет МИТСО»,
экономический факультет, кафедра логистики и маркетинга,
Tretyakova.ml@gmail.com*

Аннотация. В статье рассматривается методология внедрения современных методов и систем обучения для студентов высших учебных заведений; рассматриваются современные методы преподавания, такие как интерактивное обучение и метод оценки и обратной связи; приводятся примеры внедрения на практике таких методов, систем и моделей.

Ключевые слова: инновации; технологии; образовательный процесс; методы преподавания; эффективность обучения.

Речь в данной статье пойдет о педагогических технологиях, инновационных методах преподавания, в том числе и в высшей школе.

Прежде чем приступить к рассмотрению современных методов преподавания, стоит отметить, что нынешняя структура построения занятий не находится в критическом состоянии, просто некоторые устоявшиеся методики используются в качестве единственных. Так, вопрос о ликвидации лекционно-семинарской системы обучения не стоит. В рамках данной системы учебный материал структурирован, лекции содержательны по наполнению. Тем не менее, внедрить в такую систему некоторые инновационные методики будет правильным решением.

Рассмотрим такие методы, охарактеризуем их основные положительные особенности.

Метод № 1. Интерактивное обучение – обучение, которое подразумевает постоянное взаимодействие преподавателя с учащимися, учащихся друг с другом или учащихся с образовательной средой.

Рассмотрим несколько основных групп интерактивных занятий: 1) для обучения; 2) для проверки знаний; 3) для вовлечения студентов в процесс обучения.

1. Интерактивные методы обучения можно представить в виде ролевой игры, проектной работы, интерактивно презентации, пазла-обучения.

Ролевая игра – это погружение в определённые роли или ситуации для более глубокого понимания материала.

Представим пример использования ролевой игры по дисциплине «Экономика транспорта».

Во время проведения занятия в рамках темы «Транспортная документация» студенты группы делятся на несколько команд по четыре-пять человек. Каждая команда – это транспортная организация, роль каждого участника команды – оформить необходимые документы для организации процесса доставки груза. Участники команды самостоятельно распределяют обязанности: первый будет выполнять роль юриста для заключения договора, второй – роль логиста – для оформления заявки на перевозку и сопутствующих документов; третий – начальника транспортного участка – для составления и выдачи путевого листа и т. д.

Преимуществом ролевой игры является командная работа, творческий подход, практикоориентированность.

Проектная работа – это образовательная технология, центром которой является сам студент, а целью – формирование у него самостоятельности, инициативности и креативности. Представим пример использования проектной работы по дисциплине «Закупочная логистика».

Студенты работают над групповым проектом, который требуют исследования, анализа рынка молочной продукции Республики Беларусь. Изучив рынок, проведя необходимые исследования, сделав заключения, студентам необходимо составить план закупок молочной продукции для конкретного предприятия розничной торговли на календарный год.

Представим пример использования проектной работы по дисциплине «Экономика предприятия».

Студенты работают над реальными проектами или кейсами, что позволяет им применять теоретические знания на практике. Это может включать исследование реальных экономических проблем.

Преимуществом проектной работы является проявление самостоятельности, возможность проведения анализа статистических сборников, усиление вовлеченности в профессию.

Интерактивные презентации – это современный подход в обучении, который позволяет вовлечь аудиторию в процесс, делая материал не только информативным, а также увлекательным.

Представим пример использования интерактивной презентации по дисциплине «Логистика складирования».

Студенты делятся на группы, каждая из которых получает задание выполнить презентацию на конкретную тему в рамках дисциплины.

Материал с использованием большого числа иллюстраций позволит наилучшим образом усвоить подраздел какой-либо темы (виды складов, виды стеллажей, виды погрузчиков при работе на складе и т. д.).

Преимуществом интерактивной презентации является командная работа, вовлечение в процесс, наглядность-запоминаемость.

Пазл-обучение – это образовательный инструмент, состоящий из различных фрагментов, которые необходимо собрать в единое целое, способствуя развитию логического мышления, внимания к деталям, творческого и проблемного мышления студентов.

Представим пример использования проектной работы по дисциплине «Теория логистики».

Студенты распределяются на четыре группы, каждый студент получает учебный ресурс по конкретной теме семинара; по очереди каждый студент переходит к другой группе (с этой же темой); новая группа изучает свою роль, используя предоставленные ресурсы; затем каждый студент возвращается в первоначальную группу и преподает свою тематическую часть. «Пазлы» представляют собой набор фрагментов, которые нужно собрать в единое целое, что требует от учеников логического мышления, внимания к деталям и терпения.

Преимуществом пазл-обучения является командная работа, вовлечение в процесс, активизация учебной деятельности, дискуссия.

2. Интерактивные методы проверки знаний можно представить в виде тестов, викторин, рецензии, системы управления обучением.

Тесты – это стандартизированные задания для диагностики или оценки знаний студентов.

Представим пример использования теста по дисциплине «Экономика предприятия».

Предложите студентам тест с четырьмя вариантами ответа, где верным будет только один. Возможно задать вопрос, ответом на который предложить иллюстрации. Например, «выбрать правильный вид схемы постоянных и переменных издержек», где в качестве ответов предложить нарисованных схемы (естественно, верной схемой будет только одна).

Преимуществом контроля знаний в виде теста является самостоятельность, объективность, быстрота получения результатов.

Викторина – это вид контроля знаний, который можно отнести к игровой форме, игры, суть которой заключается в угадывании правильных ответов на вопросы разного уровня сложности заданной тематики.

Представим пример использования викторины по дисциплине «Экономическая теория».

Можно использовать известные викторины, как например, «Своя игра». Студенты делятся на команды по пять-шесть человек. Преподаватель готовит презентацию с вопросами, на которые команды посредством выбора вопроса поочередно отвечают, зарабатывая баллы. На основании подсчетов суммы итоговых баллов определяется команда-победитель.

Преимуществом интерактивной презентации является командная работа, вовлечение в процесс, наглядность-запоминаемость, дискуссия в процессе демонстрации верного ответа.

Рецензии – это мнение эксперта, в данном случае студента, который дает оценку проведенному исследованию другим студентом.

Представим пример использования рецензии по дисциплине «Экономика транспорта».

Каждый студент группы получает задание решить кейс. Затем преподаватель раздает на проверку работы. В роли рецензента другой студент проверяет правильность расчетов, ставит конкретную оценку, затем проверяет выводы и рекомендации, возможно также проведение дискуссии между двумя студентами о правильности предложенного решения. Оценка за вторую часть работы не ставится, так как кейс-метод предполагает развитие творческого мышления.

Преимуществом интерактивной презентации является самостоятельность, вовлечение в процесс, дискуссия в процессе защиты ответа.

Системы управления обучением – это программное приложение для администрирования учебных курсов в рамках дистанционного обучения и контроля знаний студентов.

Преимуществом систем управления обучением является доступ студента из любой точки мира к курсу, возможность восполнения пробелов в знаниях, интерактивность, возможность контроля знаний.

3. Интерактивные методы вовлечения учащихся в учебный процесс можно представить в виде дебатов и групповых обсуждений.

Дебаты – форма проведения учебного занятия, в рамках которого осуществляется формализованный обмен информацией, отражающей полярные точки зрения по одной и той же проблеме, с целью углубления или получения новых знаний, развития аналитических и коммуникационных навыков.

Представим пример использования дебатов по дисциплине «Промышленный сервис».

Студенты распределяются на группы: а) поддерживают идею необходимости предпродажного сервиса на предприятии; б) против данной идеи; в) оценивают качество предоставляемых аргументов. Итог: определение победителя – наиболее убедительной команды.

Преимуществом дебатов является командная работа, вовлечение в процесс, активизация учебной деятельности, дискуссия.

Групповые обсуждения – это базовая форма обучения для реализации и освоения диалогового общения.

Представим пример использования группового обсуждения по дисциплине «Экономическая теория». Преподаватель предлагает на выбор несколько тем для обсуждения развития экономики системы Республики Беларусь: Беларусь в мировых рейтингах социально-экономического развития, основные макроэкономические показатели развития Республики Беларусь и др. Студенты, опираясь на статистические и научные данные, высказывают свое мнение.

Преимуществом группового обсуждения является командная работа, вовлечение в процесс, дискуссия без споров.

Метод № 2. Оценка и обратная связь в образовательном процессе – один из инновационных методов обучения, так как он способствует более глубокому и продуктивному обучению студентов. Методы оценки и обратной связи в образовательном процессе можно представить в виде портфолио, самооценки, оценки пиров, многоуровневой обратной связи.

Основным преимуществом внедрения в образовательный процесс инновационных методов преподавания является вовлечение обучающихся в учебный процесс, успешное усвоение учебных дисциплин учащимися, закрепление полученных знаний, применение полученного материала на практике, развитие коммуникативных и лидерских качеств, применение навыков в будущей профессии [1, с. 87].

Библиографические ссылки

1. Аниськина Н. Н., Тихонов А. А. Цифровая трансформация университета: условия эффективности // Качество. Инновации. Образование. 2022. № 5. С. 65–74.
2. Виндилович А. В. Инновационные методы обучения в высшем образовании // Молодой ученый. Международный научный журнал. 2022. № 1 (396). С. 235–236.
3. Лапыгин Ю. Н. Методы активного обучения: учебник и практикум для вузов. М.: Юрайт, 2024. 248 с.
4. Современные методы обучения / Педагогика // [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://4brain.ru/pedagogika/new-methods.php>. Дата доступа: 03.03.2025.
5. 15 инновационных методов обучения с руководством и примерами [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://ahaslides.com/ru/blog/15-innovative-teaching-methods> Дата доступа: 01.03.2025.