



Креативная организация учебного процесса предполагает новые информационные технологии, которые активно используются в высшем образовании. Компьютерные технологии позволяют сделать обучение более интересным и эффективным, кроме того, студенты должны работать в условиях неограниченного доступа к информации. Это позволяет использовать информационные технологии в качестве инструмента, расширяющего образовательную среду, способного создать единое информационное пространство для всех участников образовательного процесса. Использование современных информационных технологий является дополнительным стимулом для привлечения студентов к участию в проектах. Средства коммуникации, которыми располагает Интернет, на сегодняшний момент оказываются дешевле традиционных видов связи. Основным средством формирования становления и развития профессиональных способностей студентов, являются деловые игры, конечным результатом которых может выступать реферат исследовательского характера. Деловая игра оказывает содействие формированию способностей исследовательской деятельности студентов вуза, их инициативности, обеспечивает динамику развития исследовательских способностей обучающихся. В условиях развивающего обучения необходимо обеспечить максимальную активность самого обучающегося в процессе формирования ключевых компетенций, так как последние формируются лишь в опыте собственной деятельности. В соответствии с этим многие исследователи связывают инновации в образовании с интерактивными методами обучения, под которыми понимаются «... все виды деятельности, которые требуют творческого подхода к материалу, и обеспечивают условия для раскрытия каждого обучающегося».

Условия интерактивного обучения

Интерактивное обучение, в отличие от традиционного (стандартной лекции у доски), имеет целый спектр методологических преимуществ. Оно основано, прежде всего, на активном, эмоционально окрашенном общении участников друг с другом и с преподавателем. Эффективная работа преподавателя в режиме интерактивного обучения зависит от нескольких условий: - соответствие возможностей обучающегося целям и задачам данной технологии; в зависимости от цели избранной технологии преподавателю приходится выступать в том или ином

амплуа: организатора-лидера, коммуникатора, посредника, партнера и т.д.; - наличие у преподавателя профессионального опыта участия в групповом взаимодействии, где он должен владеть как диалогом, так и мультилогом – (структурированным диалогом), именно в диалоге участники взаимно обогащают друг друга различными подходами к той или иной проблеме, разным ее видением; - условие эффективности интерактивного обучения, связанное с соответствующей личностной направленностью самого преподавателя; иногда связанное с боязнью оказаться не «на высоте», дискредитировать свой профессиональный или личностный авторитет. Эта боязнь вызвана типичными затруднениями, связанными со стереотипами личностных установок и реакций в учебной обстановке, которые проявляются в возврате к авторитарным, силовым шаблонам, менторскому стилю, лекционному, монологическому жанру общения с участниками игрового взаимодействия. Для устранения такого рода трудностей преподавателю самому нужно участвовать в тренингах для игротехников и в тренингах личностного роста: лидерства, межличностного взаимодействия, конкуренции и т.д. Равноправие, построенное на партнерских взаимоотношениях обучаемых и обучающего, открывают общее коммуникативное и 7 смысловое поле, требующее единого понимания проблемы и разговора как бы на «одном языке». В практике повышения квалификации и переподготовки руководителей и специалистов получил распространение следующий перечень учебных результатов, которые можно обозначить как цели обучения: - ознакомление: знакомство с основными понятиями и процедурами в конкретной области знания; - освоение основ: способность пересказать, описать основные понятия и процедуры; - совладение: успешное применение основных понятий и процедур в данной предметной области; - полное усвоение - мастерство: успешное применение основных понятий и процедур в данной области, а также помощь другим в освоении и закреплении знаний и умений. Все перечисленные учебные цели наилучшим образом реализуются в разнообразных интерактивных технологиях. Данное пособие построено именно с учетом вышеперечисленных целей. Каждая технология описывается таким образом, чтобы сначала преподаватель познакомился с основными целями и понятиями конкретной технологии, ее спецификой, затем с правилами и процедурами, далее с возможностями и трудностями проведения игры или тренинга и, наконец, описываются сами технологии, с той степенью детализации и инструктажа, чтобы преподаватель смог их провести самостоятельно. С образовательной точки зрения, интерактивные технологии — это игры, построенные на групповом диалогическом исследовании возможностей действительности в контексте личностных интересов участников. В учебном

процессе для руководителей и специалистов используются как игры по принятию решений в нереальной обстановке или ситуации (например, имитационные или организационнодеятельностные), так и игры, помогающие адаптироваться к реальной профессиональной среде (например, деловые или ролевые). В учебном процессе чаще всего используются игровые модели, обучающие к адаптации к окружающей среде, конкретной профессиональной деятельности, к людям.

Интерактивные формы

Интерактивные формы можно рассматривать как наиболее современную форму активных методов, которые ориентированы на широкое взаимодействие студентов не только с педагогом, но и друг с другом, на доминирование активности обучающихся. Роль преподавателя сводится к направлению деятельности обучающихся на достижение целей занятий, где они не столько закрепляют уже изученный материал, сколько изучают новый. По сравнению с традиционными формами ведения занятий активность педагога уступает место активности обучаемых, а задачей педагога становится создание условий для их инициативы. Активные формы обучения направлены на развитие у обучаемых самостоятельного мышления и способности квалифицированно решать нестандартные профессиональные задачи. Цель обучения – развитие мышления обучаемых, вовлечение их в решение проблем, расширение и углубление знаний и одновременное развитие практических навыков и умения мыслить, размышлять, осмысливать свои действия. Активное обучение обеспечивает проявление большей активности, чем традиционное, ведь экспериментально установлено, что в памяти студента ПЕДАГОГ студент студент ПЕДАГОГ студент ПЕДАГОГ студент студент студент студент студент 21 человека запечатлется до 10% того, что он услышит, до 50% того, что видит, и до 90% того, что делает.

Интерактивное обучение – это специальная форма организации познавательной деятельности. Она имеет в виду вполне конкретные и прогнозируемые цели:

-] повышение эффективности образовательного процесса, достижение высоких результатов;
-] усиление мотивации к изучению дисциплины;
-] формирование и развитие профессиональных навыков обучающихся;
-] формирование коммуникативных навыков;
-] развитие навыков анализа и рефлексивных проявлений;
-] развитие навыков владения современными техническими средствами и технологиями восприятия и обработки информации;
-] формирование и развитие умения самостоятельно находить информацию и определять ее достоверность;
-] сокращение доли аудиторной работы и увеличение объема самостоятельной

работы студентов. Интерактивные формы применяются при проведении аудиторных занятий, при самостоятельной работе студентов и других видах учебных занятий на всех уровнях подготовки (бакалавр, специалист, магистр), а также при повышении квалификации. Удельный вес занятий, проводимый в активных и интерактивных формах, определяется каждой ООП, особенностью контингента обучающихся и содержанием конкретных 22 дисциплин, и в целом в учебном процессе они должны составлять не менее 20% аудиторных. Объем часов, отводимых на интерактивные формы обучения, в зависимости от уровня обучения (бакалавриат, магистратура, специалитет) и направления подготовки (или специальности) указаны в приложениях А, Б, В. Объем часов, отводимых на интерактивные формы обучения, предусмотрен учебным планом и отражен в рабочей программе дисциплины.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Внедрение интерактивных форм обучения – одно из важнейших направлений совершенствования подготовки студентов в современном вузе. Основные методические инновации связаны сегодня с применением именно интерактивных методов обучения. Интерактивное обучение — это специальная форма организации познавательной деятельности. Она подразумевает вполне конкретные и прогнозируемые цели. Одна из таких целей состоит в создании комфортных условий обучения, при которых студент или слушатель чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения. Использование интерактивной модели обучения предусматривает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи. Из объекта воздействия студент становится субъектом взаимодействия, он сам активно участвует в процессе обучения, следуя своим индивидуальным маршрутом. Учебный процесс, опирающийся на использование 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, возможность взаимной оценки и контроля. Интерактивные методы не являются универсальными, ни в коем случае не заменяют лекционные формы проведения занятий, но способствуют лучшему усвоению лекционного материала и, что особенно важно, формируют мнения, отношения, навыки поведения. При использовании интерактивных методов 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. Психологами было установлено, что в условиях учебного общения наблюдается повышение точности восприятия, увеличивается результативность работы памяти, более интенсивно развиваются такие интеллектуальные и эмоциональные свойства личности, как устойчивость внимания, умение его распределять; наблюдательность при восприятии; способность анализировать деятельность партнера, видеть его мотивы, цели. Преимущества интерактивных методик обучения: • пробуждают у обучающихся интерес; • поощряют активное участие каждого в учебном процессе; • обращаются к чувствам каждого обучающегося; • способствуют эффективному усвоению учебного материала; • осуществляют обратную связь (ответная реакция аудитории); • формируют у обучающихся мнения и отношения; • формируют жизненные навыки; • способствуют изменению поведения. Заметим, что важнейшее условие для этого - желание преподавателя работать творчески, личный опыт его участия в игре, «мозговом штурме», дискуссии и т.д