

Л. Д. Акулич
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Интерактивное обучение в качестве перспективного способа повышения эффективности образования и совершенствования подготовки специалистов качественно нового уровня – активных, самостоятельных, способных ставить цели и достигать их, вызывает все более возрастающий интерес. Объективные потребности общества делают актуальным широкое внедрение личностно-ориентированных, развивающих технологий. Многие методические инновации сегодня связаны с применением интерактивных методов обучения. Интерактивность означает способность взаимодействовать или находиться в режиме диалога. Следовательно, интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие обучающего и обучаемого в целях развития каждого из участников образовательного процесса, которое характеризуется высокой интенсивностью коммуникации, сменой и разнообразием видов деятельности, целенаправленной рефлексией участниками своей деятельности, предполагает физическую, социальную, познавательную активность обучаемых.

Задачей преподавателя является направление и помощь процессу обмена информацией, выявление многообразия точек зрения, соединение теории и практики, обращение к личному опыту студентов, поддержка их активности, поощрение творчества, облегчение восприятия, усвоения, взаимопонимания. Интерактивные методы обучения наиболее соответствуют личностно-ориентированному подходу, предполагающему обучение в сотрудничестве, где и преподаватель, и студенты являются субъектами учебного процесса. Преподаватель выступает в интерактивных технологиях нескольких ролях, организуя взаимодействие участников с той или иной областью информационной среды. В роли информатора, эксперта преподаватель излагает материал, демонстрирует видеоряд, отвечает на вопросы участников, отслеживает результаты процесса. В роли организатора, фасилитатора он налаживает взаимодействие студентов с социальным и физическим окружением: разбивает на подгруппы, побуждает их самостоятельно собирать данные, координирует выполнение заданий, подготовку презентаций. В роли консультанта – обращается к профессиональному опыту участников, помогает искать решения уже

поставленных задач, самостоятельно искать новые. Организация интерактивного обучения предполагает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, общее решение вопросов на основе анализа обстоятельств и ситуации, проникновение информационных потоков в сознание, вызывающих его активную деятельность.

Выделяют следующие общие результаты эффекта интерактивного обучения:

- интенсификация процесса понимания, усвоения и творческого применения знаний при решении практических задач за счет более активного включения студентов в процесс не только получения, но и использования знаний;

- повышение мотивации и вовлеченности участников в решение обсуждаемых проблем, что дает эмоциональный толчок к последующей поисковой активности участников;

- формирование способности мыслить неординарно, по-своему видеть проблемную ситуацию, выходы из нее, обосновывать свою позицию, проявлять толерантность к своим оппонентам;

- развитие навыков общения и взаимодействия, анализа и самоанализа в процессе групповой рефлексии.

К наиболее часто используемым методам и технологиям интерактивного обучения можно отнести следующие: дискуссия, мозговой штурм, кейс-метод, метод проектов, ролевые, деловые игры, тренинги и т. д.

Дискуссия представляет собой такую форму познавательной деятельности, в которой субъекты образовательного процесса упорядоченно и целенаправленно обмениваются своими знаниями, суждениями, идеями по обсуждаемой учебной проблеме. Дискуссия обеспечивает активное, глубокое, личностное усвоение знаний, характеризуется активным взаимодействием участников, способствует формированию умения общаться, формулировать и задавать вопросы, критически оценивать и защищать свои убеждения, выявлять проблемы и решать их.

Мозговой штурм является наиболее свободной формой дискуссии. Данный метод направлен на генерирование идей по решению проблем, основан на процессе совместного разрешения поставленных в ходе организованной дискуссии проблемных задач при разработке конкретных проектов, отбора идей и их критической оценке. Мозговой штурм является эффективным методом стимулирования познавательной активности, формирования творческих умений участников, а также умений выражать свою точку зрения, слушать оппонентов.

Кейс-метод – это техника обучения, использующая описание реальных жизненных проблемных ситуаций. Под конкретной ситуацией понимается событие, которое включает в себя противоречие или выступает в противоречии с окружающей средой. В кейсе содержится неоднозначная информация по определенной проблеме, такой кейс одновременно является и заданием, и источником информации для осознания вариантов эффективных действий. В методологическом плане кейс-метод можно представить как сложную систему, в которую интегрированы различные методы познания. В него входят моделирование, системный анализ, проблемный метод, мысленный эксперимент, методы описания, классификации, дискуссии, игровые методы. При составлении описания конкретной ситуации рекомендуется учитывать ряд условий: ситуация должна соответствовать содержанию теоретического курса и профессиональным потребностям студентов; отражать реальный, а не вымышленный профессиональный сюжет; быть проблемной и информативной; быть по силам участникам, но в то же время не очень простой; быть описана интересно, простым и доходчивым языком; сопровождаться четкими инструкциями по работе с ней; прививать навыки, необходимые в дальнейшей профессиональной жизни. В процессе разрешения конкретной ситуации студенты используют свой опыт и полученные знания, применяют те способы, средства и критерии анализа, которые были приобретены ими в процессе предшествующего обучения. При работе с кейсом у студентов формируются навыки профессиональной деятельности, умения мыслить логически, оперативно принимать решения на основе группового анализа ситуации, обосновывать и защищать свою точку зрения, критически оценивать точку зрения других, рефлексивные умения.

Метод проектов – одна из личностно-ориентированных развивающих технологий, в основу которой положена идея развития познавательных навыков студентов, творческой инициативы, умения самостоятельно мыслить, ориентироваться в информационном пространстве, умения прогнозировать и оценивать результаты собственной деятельности в процессе самостоятельного планирования и выполнения практических заданий – проектов. Проект – это комплекс поисковых, исследовательских, расчетных, графических и других видов работ, выполненных студентами самостоятельно, но под руководством преподавателя, с целью практического или теоретического решения проблемы. Работа над проектом нацелена на всестороннее и систематическое исследование проблемы и предполагает получение практического результата – образовательного продукта. Продуктом может быть видеofilm, альбом, плакат, инструкция, игра, веб-сайт.

Практическая деятельность предполагает подготовку докладов, рефератов, проведение исследований и других видов творческой деятельности. В целом структуру и этапы проекта можно определить как «5 П»: проблема – планирование – поиск решения – продукт – презентация. Основными требованиями к использованию метода проектов являются: наличие значимой в исследовательском плане проблемы; практическая, теоретическая, познавательная значимость предполагаемых результатов; самостоятельная деятельность студентов – индивидуальная, парная, групповая; структурирование содержательной части проекта; использование исследовательских методов, предусматривающих определенную последовательность действий (определение проблемы и вытекающих задач, выдвижение гипотез решения задач, обсуждение методов исследования, обсуждение способов оформления конечных результатов, сбор, систематизация и анализ полученных данных, выводы).

Представленные интерактивные методы и образовательные технологии направлены на повышение активности студентов и их мотивации к учебно-профессиональной деятельности. Образовательный процесс организован таким образом, что все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания. Коллективный поиск истины стимулирует интеллектуальную активность субъектов деятельности и позволяет перейти от пассивного усвоения знаний к их активному применению в профессиональной деятельности, что повышает качество подготовки будущих специалистов.