

**О.И. ВАГАНОВА**, кандидат педагогических наук, доцент, НГПУ им. К. Минина, e-mail: vaganova\_o@rambler.ru

## **ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПОДГОТОВКЕ БАКАЛАВРА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ**

**O.I. Vaganova**

### **INTERACTIVE TECHNOLOGY TRAINING PROFESSIONAL TRAINING BACHELOR**

В статье исследуются основные идеи интерактивных технологий, выделяются общие результаты и эффекты интерактивного обучения. Раскрыты возможности реализации интерактивных технологий в преподавании педагогических дисциплин при подготовке бакалавров профессионального обучения.

**Ключевые слова:** профессиональное образование, образовательная технология, интерактивные технологии, бакалавр профессионального обучения.

The article examines the basic ideas of interactive technologies, there are some common results and effects of interactive learning. The possibilities implementation of interactive technologies in teaching pedagogical disciplines at bachelors training.

**Keywords:** vocational education, educational technology, interactive technology, bachelor of professional training.

Коренные изменения в обществе создали реальные предпосылки для обновления системы подготовки бакалавров профессионального обучения, что находит свое отражение в разработке и введении элементов нового содержания, новых образовательных технологий. Введение ФГОС третьего поколения обуславливает необходимость применения в образовательном процессе современных технологий и методов практико-ориентированного обучения, активных и интерактивных форм. Аспект практической реализации современных педагогических технологий на занятиях становится более актуальным. Педагогическая технология есть продуманная во всех деталях модель совместной учебной и педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для обучающихся и педагога, предполагающая реализацию идеи полной управляемости учебным процессом [7].

Изменение вектора образовательного процесса с подхода, основанного на знаниях, на практико-ориентированный подход к результатам образовательного процесса неизбежно привело к постановке проблемы технологий и методов обучения. Вместо традиционных знаний, умений и навыков на первый план были выдвинуты компетенции. Э.Ф. Зеер рассматривает компетенцию как «совокупность знаний, умений и навыков, которые необходимы для выполнения конкретной работы и обеспечивают осуществление определенных профессиональных функций» [3]. Первостепенную роль в достижении поставленных целей подготовки бакалавров профессионального обучения играют активные и интерактивные формы и методы обучения. Понятие «интерактивные технологии» рассматривается как современный этап развития активных методов обучения. Интерактивность (от англ. interact – взаимодействовать) означает способность взаимодействовать или находиться в режиме диалога. Следовательно, интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение [6].

Сущность интерактивных технологий обучения состоит в том, что они опираются не только на процессы восприятия, памяти, внимания, но, прежде всего, на творческое, продуктивное мышление, поведение, общение. При этом процесс обучения организуется таким образом, что обучаемые учатся общаться, взаимодействовать друг с другом и другими

людьми, учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа производственных ситуаций, ситуационных профессиональных задач и соответствующей информации.

Интерактивные технологии, по В.В. Гузееву, – это вид информационного обмена учащихся с окружающей информационной средой. Можно выделить три режима информационного обмена [2].

Экстраактивный режим: информационные потоки направлены от субъекта обучающей системы к объекту обучения (ученику), но циркулируют в основном вокруг него, не проникая внутрь объекта. Ученик выступает в роли пассивного обучаемого. Этот режим характерен для лекций, традиционной технологии. Такой режим чаще всего является пассивным, не вызывает субъектной активности ребёнка, так как учение представлено в основном активностью обучающей среды.

Интраактивный режим: информационные потоки идут на ученика или группу, вызывают их активную деятельность, замкнутую внутри них. Ученики выступают здесь как субъекты учения себя, учащие себя. Этот режим характерен для технологий самостоятельной деятельности, самообучения, самовоспитания, саморазвития.

Интерактивный режим: в этом случае информационные потоки проникают в сознание, вызывают его активную деятельность и порождают обратный информационный поток, от ученика к учителю. Информационные потоки, таким образом, или чередуются по направлению, или имеют двухсторонний (встречный) характер: один поток исходит от учителя, другой – от ученика. Этот режим и характерен для интерактивных технологий.

Понятие «интерактивные технологии» употребляется в современной практике в том случае, если необходимо подчеркнуть степень активности субъектов в процессе взаимодействия, организуемого педагогом, по сравнению со сложившейся практикой. Интерактивные технологии основаны на прямом взаимодействии обучающихся с учебным окружением. Учебная среда выступает как реальность, в которой обучающийся находит себя как область осваиваемого опыта, причем речь идет не просто о подключении его эмпирических наблюдений, жизненных впечатлений ученика в качестве вспомогательного материала или иллюстративного дополнения. Опыт обучающегося – это центральный активатор учебного познания. В традиционном обучении педагог играет роль «фильтра», пропускающего через себя учебную информацию, в интерактивном – роль помощника в работе, одного из факторов, активизирующих взаимонаправленные потоки информации.

Обучение бакалавров профессионального обучения с использованием интерактивных образовательных технологий предполагает отличную от привычной логику образовательного процесса: не от теории к практике, а от формирования нового опыта к его теоретическому осмыслению через применение [1].

Исследование позволило выделить следующие общие результаты и эффекты интерактивного обучения [5].

1. Интерактивные методы обучения позволяют интенсифицировать процесс понимания, усвоения и творческого применения знаний при решении практических задач. Эффективность обеспечивается за счет более активного включения обучающихся в процесс не только получения, но и непосредственного использования знаний.

2. Интерактивное обучение повышает мотивацию и вовлеченность участников в решение обсуждаемых проблем, что дает эмоциональный толчок к последующей поисковой активности участников, побуждает их к конкретным действиям, процесс обучения становится более осмысленным.

3. Интерактивное обучение формирует способность мыслить неординарно, по-своему видеть проблемную ситуацию, выходы из нее; обосновывать свои позиции, свои жизненные ценности; развивает такие черты, как умение выслушивать иную точку зрения, умение сотрудничать, вступать в партнерское общение, проявляя при этом толерантность и доброжелательность по отношению к своим оппонентам.

4. Интерактивные методы обучения позволяют осуществить перенос способов организации деятельности, получить новый опыт деятельности, ее организации, общения, переживаний. Интерактивная деятельность обеспечивает не только прирост знаний, умений, навыков, способов деятельности и коммуникации, но и раскрытие новых возможностей обучающихся, является необходимым условием для становления и совершенствования компетентностей через включение участников образовательного процесса в осмысленное переживание индивидуальной и коллективной деятельности для накопления опыта, осознания и принятия ценностей.

5. Использование интерактивных технологий обучения позволяет сделать контроль за усвоением знаний и умением применять полученные знания, умения и навыки в различных ситуациях более гибким и гуманным.

6. Результат для конкретного обучающегося: опыт активного освоения учебного содержания во взаимодействии с учебным окружением; развитие личностной рефлексии; освоение нового опыта учебного взаимодействия, переживаний; развитие толерантности.

7. Результат для учебной микрогруппы: развитие навыков общения и взаимодействия в малой группе; формирование ценностно-ориентационного единства группы; принятие нравственных норм и правил совместной деятельности; развитие навыков анализа и самоанализа в процессе групповой рефлексии.

8. Результат для системы «преподаватель – группа»: нестандартное отношение к организации образовательного процесса; многомерное освоение учебного материала; формирование мотивационной готовности к межличностному взаимодействию не только в учебных, но и во внеучебных ситуациях.

В интерактивной форме могут проводиться как практические (семинарские) занятия, так и лекции (проблемная лекция, лекция с запланированными ошибками (лекция-провокация), лекция вдвоем, лекция-визуализация, лекция «пресс-конференция», лекция-диалог и др.). К методам интерактивной технологии можно отнести круглый стол (дискуссия, дебаты), мозговой штурм (брейнсторм, мозговая атака), деловые и ролевые игры, case-study (анализ конкретных ситуаций, ситуационный анализ), мастер-класс и другие [8].

Рассмотрим интерактивные методы обучения бакалавров профессионального обучения.

Дискуссия – это публичное обсуждение или свободный вербальный обмен знаниями, суждениями, идеями или мнениями по поводу какого-либо спорного вопроса, проблемы. Дискуссия (от лат. discussio – исследование, рассмотрение) – это всестороннее обсуждение спорного вопроса в публичном собрании, в частной беседе, споре [1]. Ее существенными чертами являются сочетание взаимодополняющего диалога и обсуждения-спора, столкновение различных точек зрения, позиций.

В основе «круглого стола» в форме дебатов – свободное высказывание, обмен мнениями по предложенному студентами тематическому тезису. Участники дебатов приводят примеры, факты, аргументируют, логично доказывают, поясняют, дают информацию и т.д. Процедура дебатов не допускает личностных оценок, эмоциональных проявлений. Обсуждается тема, а не отношение к ней отдельных участников. Основное отличие дебатов от дискуссий состоит в следующем: эта форма «круглого стола» посвящена однозначному ответу на поставленный вопрос – да или нет.

Проблемная лекция предполагает постановку проблемы, проблемной ситуации и их последующее разрешение. В проблемной лекции моделируются противоречия реальной практики через их выражение в теоретических концепциях. Главная цель такой лекции – приобретение студентами знаний при непосредственном действенном их участии. Среди моделируемых проблем могут быть научные, социальные, профессиональные, связанные с конкретным содержанием учебного материала.

«Мозговой штурм» ставит своей целью сбор как можно большего количества идей, освобождение студентов от инерции мышления, активизацию творческого мышления, преодоление привычного хода мыслей при решении поставленной проблемы. Основные

принципы и правила этого метода – абсолютный запрет критики предлагаемых участниками идей, а также поощрение всевозможных реплик и даже шуток.

К интерактивным методам, используемым в ходе лекционных занятий, относятся также презентации с использованием различных вспомогательных средств: доски, книг, видео, слайдов, компьютеров и т.п. Интерактивность обеспечивается процессом последующего обсуждения.

Метод case-study или метод конкретных ситуаций (от английского case – случай, ситуация) – метод активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач-ситуаций (решение кейсов).

Семинар-диспут предполагает коллективное обсуждение какой-либо проблемы с целью установления путей ее решения. Семинар-диспут проводится в форме диалогического общения его участников. Он предполагает высокую умственную активность студентов, прививает умение вести полемику, обсуждать проблему, защищать свои взгляды и убеждения, лаконично и ясно излагать мысли.

Дидактическая игра предполагает, что в ее процессе студент должен выполнить действия, аналогичные тем, которые могут иметь место в его профессиональной деятельности. В результате происходит накопление, актуализация и трансформация знаний в умения и навыки, накопление опыта личности и ее развитие. Дидактическая игра создает условия, способствующие активизации познавательной деятельности, развитию личностных качеств обучаемых, развивают коллективизм, товарищество, сотрудничество, способствуют формированию профессиональной мотивации [6].

Имитационный тренинг предполагает отработку определенных профессиональных навыков и умений по работе с различными техническими средствами. В данном случае в качестве «модели» выступает само техническое средство (тренажеры, приборы и т.п.). Тренинг стимулирует эмоциональное раскрытие участников группы; помогает выработать умения сопереживать, сочувствовать; позволяет научиться понимать не только другого человека, но и мотивы своих действий; способствует творческому развитию личности. Благодаря тренингу процессы обучения и работы в группе становятся более личностно-ориентированными и продуктивными, а преподаватель может сконцентрироваться на раскрытии имеющихся у группы ресурсов.

Игровое проектирование является практическим занятием, в ходе которого разрабатываются различные виды проектов в игровых условиях, максимально воссоздающих реальность. Этот метод сочетает индивидуальную и совместную работу студентов и требует от каждого участника знания технологии процесса проектирования, а также умения вступать в общение и поддерживать межличностные отношения с целью решения профессиональных вопросов.

В методе проектов студенты объединяются в небольшие группы и разрабатывают, например, программу педагогического исследования на любую интересующую их проблематику. Эта аналитическая работа включает в себя несколько этапов, которые позволяют улучшить навыки логического мышления, максимально раскрывают творческие возможности студентов и стимулируют их к научно-исследовательской работе.

Интерактивные технологии подготовки бакалавров профессионального обучения направлены прежде всего на повышение собственной активности обучающихся и их мотивации к учебно-профессиональной деятельности. Они позволяют перейти от пассивного усвоения знаний студентами к их активному применению в модельных или реальных ситуациях профессиональной деятельности, что, безусловно, повышает качество подготовки бакалавра профессионального обучения.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Ваганова, О.И. Педагогические технологии в условиях уровневой системы высшего профессионального образования: учебно-методическое пособие / О.И.Ваганова. – Н. Новгород: НГПУ, 2012. – 102 с.

2. Гузеев, В.В. Основы образовательной технологии: дидактический инструментарий / В.В. Гузеев. – М.: Сентябрь, 2006. – 192 с.
3. Зеер, Э.Ф. Идентификация универсальных компетенций выпускников работодателем / Э.Ф. Зеер // Высшее образование в России. – 2007. – №11. – С. 39-46.
4. Иванова, Л.Н. Интерактивные формы обучения: учеб. пособие / Л.Н. Иванова. – М., 2007. – 164 с.
5. Панина, Т.С. Современные способы активизации обучения: учеб. пособие / Т.С.Панина, Л.Н.Вавилова; под ред. Т.С.Паниной. – 4-е изд., стереотип. – М.: Изд. центр «Академия», 2008. –176 с.
6. Педагогика и психология высшей школы: учебное пособие для вузов/ отв. ред. М.В.Буланова-Топоркова. – Ростов н/Д: Феникс, 2006. – 512 с.
7. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие / Г.К.Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 402 с.
8. Ступина, С.Б. Технологии интерактивного обучения в высшей школе: учеб.-метод. пособие / С.Б. Ступина. – Саратов: Изд. центр «Наука», 2009. – 52 с.

© Ваганова О.И., 2014