

УДК 347.635.3

К ВОПРОСУ ПРИМЕНЕНИЯ АКТИВНЫХ И ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

Яковлев Д.С.

мастер производственного обучения,

Государственное профессиональное образовательное учреждение

«Кузбасский многопрофильный техникум»,

Россия, г. Белово

Яковлев А.С.

ассистент кафедры психиатрии, медицинской психологии и наркологии

ФГБОУ ВО Кемеровский государственный медицинский университет

Минздрава России,

Россия, г. Кемерово

Акименко Г. В.

кандидат исторических наук, доцент, доцент кафедры психиатрии,

медицинской психологии и наркологии

ФГБОУ ВО Кемеровский государственный медицинский университет

Минздрава России,

Россия, г. Кемерово

Аннотация. Современное профессиональное образование направлено на формирование высококвалифицированного специалиста. В условиях компетентностного подхода происходит активное внедрение в учебный процесс мультимедийных технологий. В данной статье авторы описывают интерактивное обучение, его содержание и суть. Представлен обзор современных образовательных технологий. Особое внимание уделено

рассмотрению вопросов свободы выбора вида образовательной деятельности в интерактивном обучении.

Ключевые слова: методы обучения, активное, пассивное, интерактивное обучение, профессиональное образование, когнитивная деятельность, образовательный процесс.

***ON THE ISSUE OF APPLYING ACTIVE AND INTERACTIVE TRAINING
METHODS IN VOCATIONAL EDUCATION***

Yakovlev D.S.

master of industrial training, State vocational educational institution

«Kuzbass Multidisciplinary College»,

Russia, Belovo

Yakovlev A.S.

Assistant at the Department of Psychiatry,

Medical Psychology and Narcology,

Kemerovo State Medical University,

Russia, Kemerovo

Akimenko G. V.

*Candidate of Historical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the
Department of Psychiatry,*

Medical Psychology and Narcology,

Kemerovo State Medical University,

Russia, Kemerovo

Abstract. Modern professional education is aimed at developing a highly qualified specialist. Under the conditions of a competency-based approach, multimedia technologies are actively introduced into the educational process. In this article, the authors describe interactive learning, its content and essence. An overview of modern

educational technologies is presented. Particular attention is paid to consideration of issues of freedom to choose the type of educational activity in interactive learning.

Keywords: teaching methods, active, passive, interactive learning, vocational education, cognitive activity, educational process.

В современном мире особое значение приобретает развитие инновационных технологий в целом, и в образовательном процессе в частности. В профессиональном образовании это принципиально новые способы, методы взаимодействия преподавателей и учащихся, обеспечивающие эффективное достижение результата педагогической деятельности. В частности, происходит активное внедрение трендового программного обеспечения образовательного процесса в Интернете (3D-обучение; платформы электронного обучения: Moodle, Pias, Dokeos, и т. д.).

В соответствии с мировым педагогическим опытом подготовки специалистов к профессиональной деятельности, решение данных проблем осуществляется посредством распространения вариативных образовательных технологий, направленных на развитие когнитивных способностей, инновационного мышления, постоянный поиск новых идей, технологий с последующим внедрением их в практическую деятельность будущих специалистов [6].

Проблемой инновационных технологий занималось и продолжает заниматься большое число педагогов и психологов. Среди них В.И. Андреев, И. П. Подласый, К.К. Колин, В.В. Шапкин, В.Д. Симоненко, В.А. Сластёнин и другие.

Объектом исследования данной работы является процесс развития образования как целостной педагогической системы, а предметом исследования - инновационные педагогические технологии, как составная часть объекта исследования.

В современной научной литературе широко распространено деление методов и форм обучения в профессиональном образовании на активные и пассивные. В инертных методах главная роль принадлежит преподавателю - он выступает источником знаний, которые обучающиеся должны усвоить [4].

Типичным примером пассивной образовательной практики является классическая лекция, в рамках которой преподаватель объясняет тему, а обучающиеся конспектируют озвученный теоретический материал с тем, чтобы потом повторить его на зачете или экзамене.

Интерактивным принято считать формат обучения, который подразумевает постоянное взаимодействие педагога с учащимися, обучающихся друг с другом или учащихся с образовательной средой [5]. Важно, что в этом случае происходит взаимный обмен информацией, а действия всех участников образовательного процесса оказывают влияние друг на друга.

Данная специальная форма организации познавательной деятельности обучающихся имеет вполне конкретные и прогнозируемые цели, в числе которых:

- повышение эффективности образовательного процесса и формирование компетенций;
- усиление мотивации к изучению дисциплины;
- развитие профессиональных навыков обучающихся;
- совершенствование коммуникативных навыков;
- становление навыков анализа и рефлексивных проявлений;
- развитие мастерства владения современными техническими средствами и технологиями восприятия и обработки информации;
- формирование и развитие умения самостоятельно находить информацию и определять ее достоверность и др.

Интерактивные стили обучения разработаны на основе простого принципа: без практического применения освоенных теоретических знаний

обучающиеся, как правило, не в состоянии постичь глубину изучаемого материала [3].

Интерактивная форма обучения также полезна и преподавателю. Установлен тот факт, что:

- педагоги, использующие интерактивные стили обучения, лучше подготовлены к оценке того, насколько хорошо обучающиеся усваивают теоретический материал по данному предмету;

- применение методов обучения, предполагающих двустороннюю коммуникацию, позволяет преподавателю быстро вносить коррективы в образовательные процессы и применять индивидуальный подход»;

- интерактивное обучение ускоряет и улучшает процесс обучения;

- двустороннее обучение нивелирует пассивность обучающихся и др.

В числе базовых принципов проектирования занятия в интерактивном обучении, на наш взгляд, можно назвать следующие:

- все элементы занятия, включая образовательную среду, должны быть сориентированы на помощь обучающемуся в достижении цели;

- обучающиеся - субъекты, активные участники учебного процесса;

- преподаватель - не транслятор знаний, а старший наставник, фасилитатор [7].

- работа с группой перестраивается от монологической манеры в диалогическую. То есть, преподаватель не только делится значимой учебной информацией, но и принимает обратную связь, взаимодействует с группой.

- педагог постепенно передаёт ответственность за результаты образовательного процесса и самостоятельность группе. Сначала обучающиеся могут выполнять задачи под контролем преподавателя, а со временем становятся более самостоятельными и автономными.

- задания и форматы занятий разнообразны. При этом преподаватель предлагает обучающимся разные виды взаимодействия: индивидуальный,

парная и групповая работа, типовые, творческие, исследовательские, проектные и другие задания.

Многие современные отечественные и зарубежные авторы не разделяют активные и интерактивные методы обучения, поэтому составить строгий перечень именно интерактивных методов не представляется возможным. Однако можно назвать образовательные системы, основанные на интерактивном взаимодействии, в которых преподаватель играет роль фасилитатора, куратора или наставника. Вот некоторые из них:

- **Деловая или ролевая игра** - имитация конкретной ситуации (в случае деловой игры - из профессионального контекста), в которой обучающиеся занимают определённые роли с разными целями, полномочиями, интересами и решают задачи, приближенные к реальной жизни.

- **Дискуссия** - обсуждая какой-либо открытый вопрос или проблему, участники приводят аргументы в защиту своей позиции и ищут ошибки в рассуждениях друг друга, учатся конструктивно критиковать и воспринимать критику, находить компромиссное решение.

- **Мозговой штурм** - группа генерирует идеи для решения проблемы или задачи, анализирует их и отбирает самые эффективные.

- **Метод кейсов** - анализ конкретной ситуации, как правило, неоднозначной и не подразумевающей единственного верного решения. Обучающимся предлагается рассмотреть ситуацию с разных сторон, применяя теоретические знания, и прийти к какому-либо аргументированному решению. Анализ кейса может быть индивидуальным, но по-настоящему интерактивной по праву считается групповая работа [2].

- **Проектный метод** - учащиеся изучают проблему или задачу и проектируют продукт для её решения. Все преимущества интерактивного обучения появляются при проектной деятельности в группе, хотя над проектом можно работать и в одиночку.

Интерактивное обучение в цифровой среде может применяться в двух формах.

Первая - перенос в online взаимодействия между людьми. Например, та же групповая дискуссия может проходить на платформе для видеоконференций. Провести мозговой штурм можно с помощью виртуальной доски, обычного или пространственного чата, а дистанционную работу над проектом организовать, используя трекер задач [1].

Второй вид взаимодействия происходит между обучающимися и интерактивным инструментом - средством обучения, которое реагирует на действия пользователя и даёт обратную связь. Правда, характеристика «интерактивный» в этом контексте в настоящее время стала настолько размытой, что может обозначать и презентацию, в которой обучающийся кликом переключает слайды, и VR-симуляцию.

В настоящее время выделяют три уровня интерактивности мультимедийных технологий:

- реактивное взаимодействие - у пользователя очень ограниченные возможности управлять программой, а информация ему подаётся в заданном порядке. Это может быть, например, слайдовый курс или простой электронный учебник.

- активное взаимодействие - пользователь контролирует программу: он сам решает, в какой последовательности получать контент и выполнять задания, определяет объём и темп изучения материала. Пример такого взаимодействия - работа с базами знаний и онлайн-энциклопедиями, обучение на образовательных платформах, предполагающих самостоятельный выбор учебной траектории.

- обоюдное взаимодействие - пользователь и программа взаимно воздействуют друг на друга и дают обратную связь в реальном времени. Такую степень интерактивности можно встретить в игровых тренажёрах, симуляторах в виртуальной реальности и так далее.

Заключение. Интерактивное обучение – это особая форма организации познавательной деятельности обучающихся, которая предполагает вполне конкретные и предсказуемые цели: развитие интеллектуальных способностей обучающихся, независимое мышление, критический ум; скорость наработки и долговечность полученных знаний, глубокое проникновение в суть изучаемых явлений; развитие творческого потенциала, как способности «видеть» проблему; креативность, легкость генерации идей, способность вести самостоятельную поисковую деятельность и др.

В современных условиях интерактивное обучение следует рассматривать как целостный подход в организации образовательной деятельности, который требует не просто определенного обновления образовательной среды, но и серьезной трансформации позиций субъектов, включенных в образовательный процесс – как со стороны обучающихся, так и со стороны обучающихся.

Ведущими особенностями интерактивного взаимодействия являются: полифония, как возможность каждому участнику педагогического процесса иметь свою индивидуальную точку зрения на любую рассматриваемую проблему.

Библиографический список:

1. Active and interactive educational technologies (forms of conducting classes) in higher education: study guide / comp. T.G. Mukhina. - N. Novgorod: NNGASU. - 2019. - 97 s.
2. Vysotsky, I.R. Computer in education // Informatics and education. - 2000. - No. 1. - S. 86 - 87.
3. Halperin, P. Ya. Teaching methods and mental development. - M.: Publishing house Mosk.un-ta, 1985.
4. Zimnyaya, I. A. Key competencies as an effective-target basis of the competencybased approach in education. // Proceedings of the methodological seminar «Russia in the Bologna Process: problems, tasks, prospects». - 2018. M., 2014.

5. Pidkasisty, P.I., Tyschenko, O.B. Computer technologies in the distance learning system // Pedagogy. - 2021. - N 5. - S. 8.
6. Solodukhina, O.A. Classification of innovative processes in education // Secondary vocational education. - 2021. - No. 10. - S.12-13.
7. Coorough, C. Multimedia and the Web: creating digital excitement/ Calleen Coorough. – Orlando, FL : Harcourt College Publishers, 2021. – 362 p.

Оригинальность 75%