

Колесова Евгения Викторовна

аспирант

ФГБОУ ВО «Уральский государственный университет путей сообщения»
г. Екатеринбург, Свердловская область

ПРИМЕНЕНИЕ СОВРЕМЕННЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В СИСТЕМЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Аннотация: в статье рассмотрена необходимость внедрения новых технологий в систему образования. Приведены основные интерактивные формы обучения в системе высшего образования. Автор приходит к выводу, что внедрение основных интерактивных методов обучения является необходимым для подготовки специалистов «нового типа».

Ключевые слова: формы обучения, мозговой штурм (мозговая атака), круглый стол (дискуссия, дебаты), мастер-класс, деловые и ролевые игры, case-study, анализ конкретных ситуаций, ситуационный анализ.

На современном этапе развития производственного процесса обществу необходимы специалисты нового поколения, которые бы осуществляли научно-технический прогресс. Специалист нового поколения должен постоянно стремиться к самообразованию, обладать нестандартным творческим мышлением. Для подготовки таких специалистов необходимо в корне изменить систему обучения в высших учебных заведениях, путем выбора новых методов и форм обучения. Для этого современный преподаватель должен поставить перед собой основные задачи (рис. 1).



Рис.1

До недавнего времени взаимодействия преподаватель-студент заключалось в передачи преподавателем информации, через свое понимание предмета и студент был только слушателем. Это система образования не дает студенту самостоятельно мыслить, выражать свое собственное мнение, он вынужден учить материал учебников и лекций преподавателя. В настоящее время учебный процесс должен быть интересным и увлекательным и это невозможно без тесного взаимодействия преподавателя и студента.

Можно выделить несколько форм взаимодействия преподавателя и студента (рис. 2).

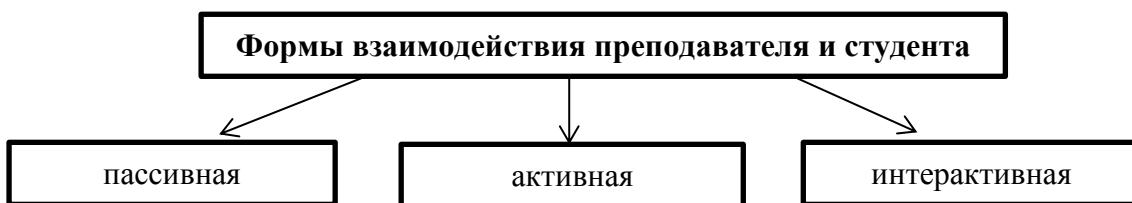


Рис. 2

Пассивная форма взаимодействия заключается в ведущей роли преподавателя, а студенты являются слушателями.

Активная форма взаимодействия заключается в том, что преподаватель и студент имеют равные права, а студенты являются активными участниками.

Интерактивная форма взаимодействия заключается во взаимодействии преподавателя и студента, а также студентов между собой.

Из перечисленных форм взаимодействия преподаватель-студент более эффективной является интерактивная.

При интерактивной форме обучения студенты попадают в комфортную среду обучения, т. е. получает знания и навыки путем активного взаимодействия с преподавателем и сокурсниками, приобретают социальный опыт, умение работать в «команде», что так необходимо для современного специалиста.

Задачи интерактивной формы обучения

Роль преподавателя при интерактивной форме резко меняется. Он готовит задание, разрабатывает вопросы, темы для обсуждения, контролирует процесс проведения занятий. Студенты принимают роль лидеров занятий, совместно

друг с другом решают задачи, преодолевают конфликты, находят общие точки соприкосновения точки.

Преподаватель для подготовки интерактивного занятия может использовать следующие его формы (рис. 3).

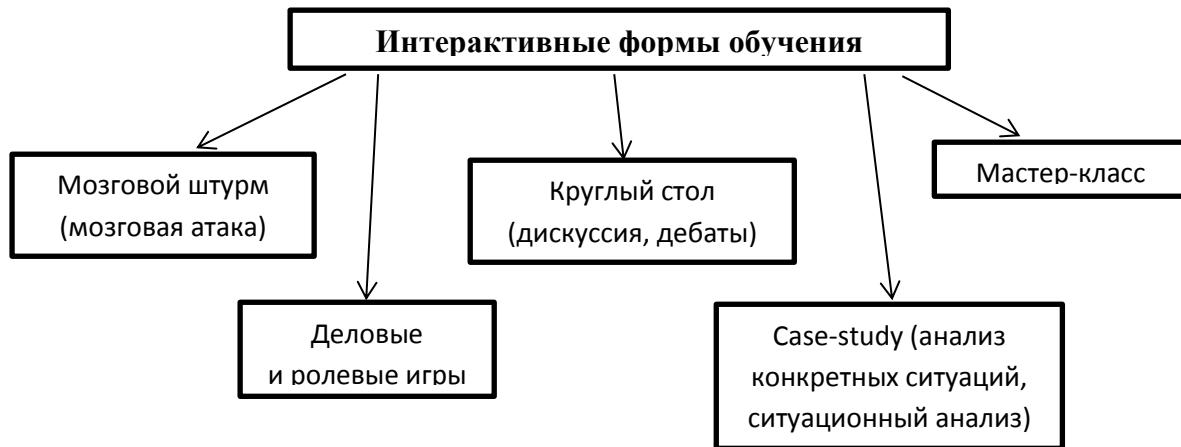


Рис. 3

Метод Мозгового штурма (мозговой атаки) изобрел Алекс Осборн (США, 40-е годы 20-го века). Он является автором нескольких книг посвященных мышлению. Его идея была заключена в том, чтобы отделить мечтателя от критика. Это метод основан на творческой активности студентов, каждый участник высказывает свое решение проблемы, решения не подвергаются критики.

Для применения этого метода преподаватель должен выбрать темы и задачи, имеющие разнообразные пути решения и несли исследовательский потенциал.

Мозговой штурм (мозговая атака) это:

- новаторский метод решения проблем;
- максимальное количество решений за короткий промежуток времени;
- нестандартные решения, полет фантазий;
- отсутствие критики.

Все решения оцениваются по 10 бальной системе экспертами, и выводится средний бал.

Состав группы должен быть от 7 до 12 человек. Необходимо выбрать генераторов идей, экспертов и ведущего мозгового штурма. За 1–2 дня преподава-

тель оповещает группе тему и задачи мозгового штурма для формирования идей и подготовки необходимого для записи и демонстрации списка.

Мозговой штурм (мозговая атака) включает в себя следующие шаги:

1. Выбирается тема (объект).

2. Описывается объект, составляются основные характеристики.

3. Перечисляются и записываются все возможные решения поставленных задач.

4. Выбираются наиболее интересные сочетания возможных решений.

5. Оглашается окончательный ответ.

Круглый стол (дискуссия, дебаты) – это организационная форма познавательной деятельности студентов, закрепить ранее полученные знания, умение вести дискуссии. Для проведения этой формы занятия необходим круглый стол.

Цель проведения «круглого стола» заключается в умении вести беседы, выражать собственное мнение и отстаивать его, анализировать предложенные варианты, умение работать с дополнительным материалом, а также выявление проблем и вопросов для обсуждения.

Для организации «круглого стола» преподавателю необходимо:

1. Сформулировать вопросы для обсуждения.

2. Вопросы раздаются студентам по подгруппам для подготовки.

3. Могут быть приглашены специалисты, для решения специфических вопросов (юристы, психологи, экономисты).

4. Во время занятия вопросы раскрываются последовательно.

Основную часть времени «круглого стола» составляют дебаты и дискуссии.

Применяются различные организационные методики дискуссии, указанные на рис. 4.

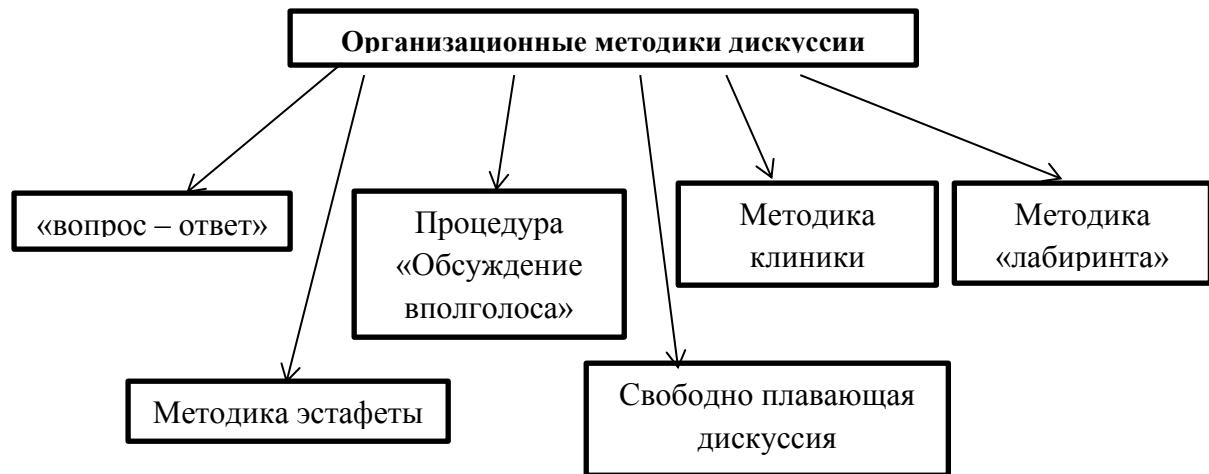


Рис. 4

Дебаты – это публичный обмен мыслями по темам между двумя сторонами.

Использование дебатов позволяет решать следующие задачи учебного процесса:

- студенты получают новые знания и овладевают новыми навыками и умениями;
- способствуют развитию интеллектуальных, творческих способностей, развивают критическое мышление и логику, позволяют сформировать видение проблемы, взаимосвязи событий и явлений, учат культуре спора, терпимости;
- обучение проходит в процессе взаимодействия студентов и преподавателя.

Мастер-класс – эта форма применяется при проведении практических занятий со студентами. Современная форма проведения мастер-класса проводится по различным методикам и технологиям с целью повышения профессионального уровня, расширения кругозора в новейших областях знаний.

Преподаватель выступает в роли профессионала, который вырабатывает свою методику проведения занятия.

Основные характеристики мастер-класса:

- самостоятельная работа студентов в маленьких группах, позволяющая проводить обмен мнениями;

- все студенты задействованы в проведении занятия;
- решение всех поставленных задач через проигрывание ситуаций;
- развитие творческого потенциала у студентов;
- формы, методы, технологии должны предлагаться;
- процесс познания важнее процесса знания;
- совместное творчество, самопознание, сотрудничество.

Основное преимущество перед другими интерактивными формами – это уникальное сочетание короткой теоретической части и индивидуальной формы, направленное на приобретение практических навыков.

Деловые и ролевые игры – эта форма характерна для проведения практических занятий. Обучение происходит в процесс совместной деятельности, решение поставленных задач проигрывается с учетом реального времени.

Для проведения деловой игры необходимо создать игровую модель. Модель должна отражать реальную действительность. Игровая модель является фактическим описанием работы студентов с имитационной моделью. В связи с этим преподаватель при подготовки деловой игры должен решать профессиональную и педагогическую задачу.

Самый сложный этап деловой игры – это выбор и описание объекта имитации. Необходим выбор объекта типичного для профессиональной реальности применения, который содержит в себе проблемность. Основным документом для проведения деловой игры является сценарий, в котором отображаются этапы, операции, шаги. Деловая игра может длиться 2–3 академических часа. Успешность игры зависит от материально-технического обеспечения, т. е. использование компьютерных классов, тренажеров, средств управления, привлечения специалистов.

Деловая игра направлена на формирования коммуникативных умений: правильности общения, обсуждения вопросов по заданному руслу, правильному стилю общения. В процессе игры формируются умения, связанные с организацией работы в соответствии с планом. Развивает культуру общения, эмоциональнуюдержанность.

Полученные в результате проведения деловой игры умения и навыки имеют более высокую степень усвоемости по сравнению с другими традиционными методами обучения.

Case-study (анализ конкретных ситуаций, ситуационный анализ) – этот метод основан на моделировании ситуации или использование реальной ситуации, анализа данного случая, выявления проблем и решений. Ситуационный метод позволяет решить задачи и вопросы в безопасной обстановке, которые в реальной жизни представляют собой угрозы, риски.

Цель занятий – на основе полученных знаний проанализировать ситуацию и найти правильное решение.

Во время занятия студенты вступают в дискуссию высказывают решения поставленных проблем (задач) преподаватель слушает и выбирает наиболее интересные, выводя другие из поля обсуждения.

Существуют и другие формы интерактивного обучения, которые необходимо применять для совершенствования подготовки специалистов нового поколения. Главная задача каждого преподавателя вуза заинтересовать студентов в обучении, научить их самообразованию, самостоятельности принятия решения, умении работать в «команде».

Список литературы

1. Вислобоков Н.Ю. Технологии организации интерактивного процесса обучения // Информатика и образование. – 2011. – №6.
2. Федорова Л.И. Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем / Л.И. Федорова. – М.: Форум, 2009.
3. Л.Ю. Сафонова. Методы интерактивного обучения. Методические указания. – Великие луки, 2015.
4. Кононец А.Н. Педагогическое моделирование: новые вопросы / А.Н. Кононец // Инновационные подходы к организации образовательного процесса в современном техническом вузе: сб. метод. тр. / под ред. Л.П. Лазаревой. – Хабаровск: Изд-во ДВГУПС, 2008. – С. 22–31.

5. Двуличанская Н.Н. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций // Наука и образование. – 2011.