

ПРИМЕНЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ

обучения в образовательном процессе



Интерактивные методы обучения можно разделить на игровые и неигровые.


Игровые интерактивные методы:


- Деловая учебная игра.
- Ролевая игра.
- Психологический тренинг.

Неигровые интерактивные методы:

- Анализ конкретных ситуаций (метод кейсов).
- Групповые дискуссии.
- Мозговой штурм.
- Методы кооперативного обучения.

Применение интерактивных методов обучения в образовательном процессе

 «Интерактивные методы» можно перевести как «методы, позволяющие студентам взаимодействовать между собой».

 «Интерактивное обучение» рассматривается как «способ познания, осуществляемый в формах совместной деятельности обучающихся» - это и есть сущность интерактивных методов, которая состоит в том, что обучение происходит во взаимодействии всех студентов и преподавателя. По сравнению с другими методами интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие студентов не только с преподавателем, но и друг с другом и на доминирование активности студентов в процессе обучения. Активность преподавателя уступает место активности студентов, а задачей преподавателя становится создание условий для их инициативы. Он регулирует учебно-воспитательный процесс и занимается его общей организацией, определяя общее направление (готовит заранее необходимые задания и формулирует вопросы или темы для обсуждения в группах), контролируя время и порядок выполнения намеченного плана работы, давая консультации, разъясняя сложные термины, помогая в случае серьезных затруднений.

К числу активных и интерактивных методов обучения относится интерактивная лекция.

□ Интерактивная лекция объединяет в себе аспекты традиционной лекции и тренинговой игры. Этот формат лекции имеет смысл использовать в тех случаях, когда носителем уникальной информации являетесь Вы (или другой преподаватель-эксперт в данной области) и когда ресурс времени и других информационных источников ограничен (проблемная лекция, лекция-консультация, лекция – пресс-конференция, лекция-беседа, лекция-дискуссия, лекция-провокация, лекция-исследование, лекция-визуализация и др.).

- ▣ Деловая игра имитирует различные аспекты человеческой активности и социального взаимодействия, снимает противоречия между абстрактным характером учебной дисциплины и реальным характером профессиональной деятельности.
- ▣ Ролевая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового материала, закрепления и развития творческих способностей, а также для формирования общеучебных умений. Она дает возможность обучающимся понять и изучить материал с различных позиций.
- ▣ Мозговой штурм – один из наиболее популярных методов стимулирования творческой активности. Позволяет найти решение сложных проблем путем применения специальных правил обсуждения. Широко используется во многих организациях для поиска нетрадиционных решений самых разнообразных задач.
- ▣ Анализ конкретных учебных ситуаций (метод кейсов) – метод обучения, предназначенный для совершенствования навыков и получения опыта.
- ▣ Компьютерная симуляция – ситуационный тренинг по аналогии с компьютерным тренажером.

! Важно понимать, что основа интерактивного обучения — это наглядность, так как большая часть информации воспринимается студентом именно с помощью зрения, поэтому для организации учебного процесса с использованием интерактивных методов обучения часто используют: интерактивные доски, интерактивные приставки, проекторы, дисплеи, планшеты, компьютеры и др. оргтехнику.

Как любая технология обучения, интерактивные методы имеют свои преимущества и недостатки.

●Преимущества для студентов:

- самостоятельность, развитые навыки общения для обмена опытом; критическое мышление; творческие навыки; психическое здоровье, так как метод помогает снять повышенную умственную и учебную нагрузку; лёгкое усвоение материала; расширенные познавательные возможности.

●Сложности для преподавателей:

- сохранение баланса между игрой и обучением; адаптация методов под особенности характера и поведения студентов; высокий уровень организаторских способностей; затратнее по времени изучения по сравнению с пассивным и активным методами; трудоемкость при подготовке.

Решение какой метод обучения выбрать для проведения конкретного занятия принимает каждый преподаватель, руководствуясь целью и задачами занятия. При этом не стоит забывать, что современные методики обучения, в том числе технологии виртуальной реальности, сделают колледж местом, где интересно и полезно учиться.