

**Современные тенденции организации образовательного процесса:
от идеи к результату**

Дружинина Ольга Алексеевна,

преподаватель дисциплин профессионального цикла,

ГБПОУ «СПК», г. Сызрань

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ
В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ**

Аннотация. Интерактивное обучение – это специальная форма организации познавательной деятельности. Она подразумевает вполне конкретные и прогнозируемые цели. Цель состоит в создании комфортных условий обучения, при которых студент или слушатель чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения, дать знания и навыки, а также создать базу для работы по решению проблем после того, как обучение закончится.

Ключевые слова: деловая игра, профессиональный модуль, активные технологии обучения.

В настоящее время учебный процесс требует постоянного совершенствования, так как происходит смена приоритетов и социальных ценностей: научно-технический прогресс все больше осознается как средство достижения такого уровня производства, который в наибольшей мере отвечает удовлетворению постоянно повышающихся потребностей человека, развитию духовного богатства личности. Поэтому одной из основных задач современного образования становится создание условий развития обучающегося, которые помогут им успешно адаптироваться в современном обществе.

Непосредственное вовлечение обучающихся в активную учебно-познавательную деятельность в ходе учебного процесса связано с применением приемов и методов, получивших обобщенное название активные методы обучения.

Современные тенденции организации образовательного процесса: от идеи к результату

Интерактивные методы можно рассматривать как наиболее современную форму активных методов. Интерактивное обучение — это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие между студентом и преподавателем, между самими студентами.

Задачами интерактивных форм обучения являются:

- пробуждение у обучающихся интереса;
- эффективное усвоение учебного материала;
- самостоятельный поиск учащимися путей и вариантов решения поставленной учебной задачи;
- установление взаимодействия между обучающимися, обучение работать в команде;
- формирование профессиональных навыков.

При использовании интерактивных форм роль преподавателя меняется, она перестаёт быть центральной, он лишь регулирует процесс и занимается его общей организацией, готовит заранее необходимые задания и формулирует вопросы или темы для обсуждения в группах, даёт консультации, контролирует время и порядок выполнения намеченного плана.

Деловая игра – форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, разнообразных условий профессиональной деятельности, характерных для данного вида практики.

В деловой игре обучение участников происходит в процессе совместной деятельности. При этом каждый решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. Деловая игра – это не просто совместное обучение, это обучение совместной деятельности, умениям и навыкам сотрудничества.

Специфика обучающих возможностей деловой игры как метода активного обучения состоит в следующем: процесс обучения максимально приближен к ре-

Современные тенденции организации образовательного процесса: от идеи к результату

альной практической деятельности руководителей и специалистов; метод деловых игр представляет собой организованную деятельность по активизации полученных теоретических знаний.

Оценка итогов игры осуществляется с целью подведения промежуточных и окончательных итогов результатов деятельности предприятий. Главная задача оценки — получение представления о характере действий команд — участников игры. Используется два варианта оценки итогов игры: оценка игры ее участниками; оценка игры ее руководителем.

При изучении ПМ.02 Организация и выполнение работ по эксплуатации промышленного оборудования для студентов специальности 15.02.01 Монтаж и техническая эксплуатация промышленного оборудования (по отраслям) можно использовать деловую ситуационную игру «Организация технического обслуживания и ремонта промышленного оборудования». Согласно сценарию игры на машиностроительном предприятии работает аттестационная комиссия, которая должна выбрать лучшую ремонтную бригаду. Студенты группы делятся на 3 бригады, в которую входят слесари-ремонтники. Каждой бригаде выдается задание – устранить определенную неисправность токарно-винторезного станка. Бригадир возглавляет бригаду и представляет комиссии результаты работы бригады. Аттестационная комиссия оценивает работу каждой бригады и распределяет места между командами по согласованию с преподавателем. Преподаватель выдает задания каждой бригаде, контролирует ход урока оперативные изменения, участвует в подведении итогов. Деловая игра дает возможность наглядно и просто представить моделирующий процесс. Полученные в результате проведения деловой игры умения и навыки имеют более высокую степень усвояемости по сравнению с другими традиционными методами обучения. Применение в образовательном процессе деловой игры способствует: закреплению и углублению знаний по изучаемой дисциплине; обучению правильному подбору литературы (нормативной правовой, учебной, научной); лучшему усвоению содержания учебной дисциплины и развитию умения грамотно и убедительно строить

Современные тенденции организации образовательного процесса: от идеи к результату

ответ, мотивировать выбор и решения; активизации мыслительной и познавательной деятельности, состязательности и творческого подхода; стимулированию побудительных мотивов к освоению;

– раскрытию личностного потенциала;

– развитию чувства взаимопомощи, умению работать в коллективе.

Список литературы

1. Андропова Т.А., Тарасенко О.А. Активные и интерактивные формы проведения занятий. – М.: Юридическое образование и наука, 2013.
2. Активные и интерактивные образовательные технологии (формы проведения занятий) в высшей школе: учебное пособие / сост. Т.Г. Мухина. – Н. Новгород: ННГАСУ, 2013.
3. Двучичанская Н. Н. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетентностей // Электронное научно-техническое издание «Наука и образование». – 2011. – URL: <http://technomag.edu.ru/doc/172651.html>.
4. Кругликов В. Н. Активное обучение в техническом вузе: теория, технология, практика. – СПб.: ВИТУ, 1998.
5. Солодухина, О.А. Классификация инновационных процессов в образовании // Среднее профессиональное образование. – 2011. – № 10.
6. Кашлев С. С. Интерактивные методы обучения: учебно – методическое пособие / С. С. Кашлев: Издательство ТетраСистемс, 2013.
7. Морева Н.А. Педагогика среднего профессионального образования: учебное пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / Н.А. Морева. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Издательский центр Академия, 2001.
8. Морева Н.А. Технологии профессионального образования: учебное пособие для студ. высш. учеб. заведений / Н.А. Морева. – М.: Издательский центр Академия, 2005.
9. Порывкина А. А. Деловая игра как метод интерактивного обучения на уроках обществознания в образовательных учреждениях СПО [Электронный ресурс] // Молодой ученый. — 2015. — №3. — С. 841-844. – URL: <https://moluch.ru/archive/83/15251/> (дата обращения: 28.10.2019).
10. Усцелёмова Н.А. Активные и интерактивные методы обучения. – URL: <https://infourok.ru/aktivnie-i-interaktivnie-metodi-obucheniya-1200981.html>