

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

Алексеева Елена Кирилловна,
к.э.н., профессор кафедры Менеджмента на транспорте
ГУМРФ имени адмирала С.О. Макарова,
г. Санкт-Петербург

Булов Анатолий Андреевич,
д.э.н., зав. кафедрой Менеджмента на транспорте
ГУМРФ имени адмирала С.О. Макарова,
г. Санкт-Петербург

Алексеев Сергей Алексеевич,
д.т.н., профессор кафедры
Санкт-Петербургский университет МВД РФ
г. Санкт-Петербург

АКТИВНЫЕ МЕТОДЫ И ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ ACTIVE METHODS AND FORMS OF EDUCATION

Аннотация. В статье приводится классификация активных методов обучения студентов, рассмотрены методы и приведен перечень компьютерных деловых игр, существующих в вузе на кафедре Менеджмента на транспорте и приведены направления и цели их реализации.

The article provides classification of active learning methods of students are considered and a list of the computer business games, available in the University at the Department of transport Management and provides direction and purpose for their implementation

Ключевые слова: активные методы, интерактивные методы, обучение, деловые игры.

Key words: active methods, interactive methods of learning, business games

В настоящее время ВУЗы в приоритет над набором необходимых знаний, умений и качеств, ставят умения применять полученные знания в новых ситуациях в условиях самостоятельной жизни, а также умения нестандартно мыслить, анализировать и аргументировать свою точку зрения. Для решения поставленных задач по совершенствованию профессиональной подготовки кадров на основе компетентностного подхода требуются эффективные формы организации образовательного процесса, инновационные образовательные технологии, активные методы обучения. Федеральные государственные образовательные стандарты высшего образования (ФГОС ВО) предполагают, в частности, увеличение объема и роли самостоятельной работы студентов, широкое применение активных методов обучения (АМО).

Понятие метод происходит от греческого «methodos» - путь исследования.

Современные АМО – это методы, направленные на активизацию мышления обучаемых, характеризующиеся высокой степенью интерактивности, эмоционального восприятия учебного процесса, и позволяющие:

- активизировать и развивать познавательную и творческую деятельность обучаемых;

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

- повысить эффективность учебного процесса;
- сформировать и оценить профессиональные компетенции, особенно в части организации и выполнения коллективной работы.

Методы обучения можно разделить на две основные группы:

1. Пассивные методы;
2. Активные методы.

Пассивный метод предполагает взаимодействие преподавателя и студента, в котором преподаватель является основным действующим лицом и управляет ходом занятия, а студенты выступают в роли пассивных слушателей. Связь между ними в пассивных занятиях осуществляется через опросы, самостоятельные, контрольные работы, тесты и т. д.

Активный метод – это форма взаимодействия на занятиях, при которой преподаватель и обучаемые взаимодействуют друг с другом, и студенты здесь не пассивные слушатели, а активные участники занятия.

Интерактивные методы – это разновидность активных, при которых взаимодействие на занятиях осуществляется не только между преподавателем и обучаемыми, но и между самими студентами. Интерактивный («Inter» – это взаимный, «act» – действовать) – означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо. Интерактивные методы можно рассматривать как наиболее современную форму активных методов.

К активным методам обучения относят деловые игры, анализ конкретных ситуаций (кейс-метод), решение проблемных задач, обучение по алгоритму, мозговой штурм и др.

Существенный вклад в развитие теории и практики АМО внесли: М. М. Бирштейн, Т. П. Тимофеевский, Р. Ф. Жуков, И. Г. Абрамова, Ю. С. Арутюнов, Ю. М. Порховник, И. М. Сыроежин, А. В. Хуторской и др.

В середине 80-х гг. по инициативе М. М. Бирштейн, автора первой в мире деловой игры, проведенной в Ленинградском инженерно-экономическом институте(ЛИЭИ) в 1932 г., стали издаваться каталоги деловых игр СССР и впервые была сделана попытка классификации активных методов обучения и сфер их применения.

Существующие в настоящее время подходы к классификации АМО отражают различные их свойства и наиболее важные с точки зрения авторов классификационные признаки [2], [3], [4]. [5].

В качестве отличительного признака используется степень активизации слушателей или характер учебно-познавательной деятельности. Так, выделяются имитационные активные методы обучения, т. е. такие формы проведения занятий, в которых учебно-познавательная деятельность построена на имитации профессиональной деятельности. Все остальные относятся к неимитационным. К ним относятся и все способы активизации познавательной деятельности на лекционных занятиях. В свою очередь, имитационные методы делятся на игровые и неигровые. К первым относится проведение деловых игр, игрового проектирования и т. п., ко вторым — анализ конкретных

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

ситуаций, решение ситуационных задач и др. Правомерность такого подхода не вызывает сомнения у многих специалистов по применению активных методов обучения и разработчиков деловых игр. Однако применение тех или иных методов не является самоцелью. Поэтому для преподавателя и организатора учебного процесса, особенно в системе ПО, любая классификация имеет практический смысл лишь в той мере, в какой помогает ему осуществлять выбор соответствующего метода обучения или их сочетания для решения конкретных задач. Вот почему необходимо классифицировать и рассматривать различные методы активного обучения по их назначению в учебном процессе.

Конечно, следует иметь в виду, что большая часть активных методов обучения имеет многофункциональное значение в учебном процессе. Например, разбор конкретной ситуации может быть применен для решения по меньшей мере трех задач: закрепление новых знаний (полученных на лекции); совершенствование некоторых профессиональных умений; активизация обмена знаниями и опытом. Для решения этих задач применяются следующие методы активного обучения: лекция-беседа или диалог с аудиторией; лекция-дискуссия; лекция с применением техники обратной связи; лекция с применением элементов «мозговой атаки»; лекция с разбором микроситуаций; лекция-консультация; групповая консультация («пресс-конференция»); программированная лекция-консультация и др. Для решения этих задач применяются в основном имитационные методы активного обучения – неигровые и игровые.

К первой группе относятся: анализ и обсуждение конкретных ситуаций; решение ситуационных (производственных) задач; разбор инцидентов (конфликтов, событий); разбор папки с деловой документацией.

Ко второй группе относятся: разыгрывание ролей (инсценировка); деловые имитационные игры; игровое проектирование и другие формы игровых занятий. Наряду с имитационными могут применяться и неимитационные методы активного обучения.

Основные дидактические задачи, стоящие перед преподавателями и организаторами учебного процесса, состоят в том, чтобы заинтересовать опытом, убедить в его прогрессивности, сформировать конструктивную позицию в отношении нововведений, выработать творческий подход к использованию чужого опыта, вызвать критическую самооценку собственной практики и т. п.

К методам активного обучения данной группы относятся: стажировка на передовых предприятиях; выездное тематическое занятие; тематическая дискуссия и др.

Освещение передового опыта, активный обмен знаниями происходит и с применением методов обучения, входящих в первую и вторую группы, т. е. при проведении лекционного занятия в активной форме или при анализе конкретной ситуации, проведении деловой игры. Но в третью группу выделяются

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

именно те методы, главным назначением которых в учебном процессе является активизация освоения передового опыта.

Среди активных методов обучения все большее развитие и применение во многих учебных заведениях получают деловые игры, конкретные ситуации и практические задачи. При проведении практических и лабораторных занятий в ГУМРФ им. адмирала С.О. Макарова по различным дисциплинам учебных планов используются такие компьютерные деловые игры, как «Менеджмент транспортных систем», «Менеджмент промышленно-транспортной фирмы», «Дислокация» (компьютерное моделирование управления движением самоходного и несамоходного флота по Волго-Балтийскому водному пути), «СИПРОМЕК», которая была разработана коллективом авторов под руководством д.э.н., профессора А.К. Казанцева в Санкт-Петербургском государственном инженерно-экономическом университете.

Компьютерные деловые игры оказывают более действенное влияние на обучаемого, чем традиционный учебный процесс. Однако, от организатора компьютерных деловых игр требуется в большей степени научить будущих специалистов правильно воспринимать информацию, классифицировать и анализировать множество фактов и строить общую картину явления или имитируемого события.

В системе российского образования накоплено множество компьютерных программ учебного назначения. Многие из этих программ выгодно отличаются оригинальностью и высоким научно-методическим уровнем, но большинство из них не выходят за рамки использования в «домашних стенах» из-за невозможности приобретения этих деловых игр учебными заведениями в силу их относительно высокой стоимости и необходимости обучения преподавателей на семинарах, которые проводят разработчики самих игр.

К настоящему времени наибольшее распространение получили направления, где компьютер – это средство:

- подготовки раздаточного учебного материала;
- представления учебного материала учащимся с целью передачи знаний;
- определения уровня знаний и контроля за усвоением учебного материала;
- информационной поддержки учебных процессов как дополнительный источник информации.

Однако, компьютерные деловые игры еще не получили должного применения в процессе подготовки и переподготовки специалистов, несмотря на их эффективность в обучении.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алексеева Е.К., Булов А.А. *Практический менеджмент: Компьютерные деловые игры.* – СПб.: СПГУВК, 2001
2. Бельчиков Я.М., Бириштейн М.М. *Деловые игры.* – Рига: Авотс, 1989.
3. Бириштейн М. М. *Основные направления развития деловых игр / Деловые игры в мире.* – СПб.: СПБИЭИ, 1992.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

4. *Панфилова А. П. Игротехнический менеджмент. – СПб.: СПбИВЭСЭП «Знание», 2003. – С. 46*
5. *Хуторской А. В. Современная дидактика. – М.: Высш. шк., 2007.*