

ИННОВАТИКА В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ: ОТ ИДЕИ ДО ПРАКТИКИ

*Дружинина Ольга Алексеевна,
преподаватель специальных дисциплин,
ГБПОУ «СПК»,
г. Сызрань*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Аннотация. Интерактивные технологии в обучении позволяют сделать изучение дисциплины или МДК более познавательным, при грамотном их использовании позволяют сфокусировать внимание студентов на том или ином явлении. В данной статье рассматривается применение ситуационной деловой игры при изучении профессионального модуля.

Ключевые слова: современные образовательные технологии, деловая игра, профессиональные компетенции.

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. Исходя из сказанного, одной из основных задач современного образования становится создание условий развития студента, которые помогут им успешно адаптироваться в современном обществе.

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

Интерактивные методы можно рассматривать как наиболее современную форму активных методов.

ИННОВАТИКА В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ: ОТ ИДЕИ ДО ПРАКТИКИ

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. Другими словами, 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 студентами, обучение работать в команде;
- формирование жизненных и профессиональных навыков.

При использовании интерактивных форм роль преподавателя резко меняется, 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.

При изучении ПМ.03 Организация деятельности коллектива исполнителей для студентов специальности 23.02.02 Автомобиле- и тракторостроение можно использовать деловую ситуационную игру «Выборы мастера».

Деловая игра – форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, разнооб-

ИННОВАТИКА В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ: ОТ ИДЕИ ДО ПРАКТИКИ

разных 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 реальной практической деятельности руководителей и специалистов;
- метод деловых игр представляет собой не что иное, как специально организованную деятельность по активизации полученных теоретических знаний, переводу их в деятельностный контекст.

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. 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 ответ, мотивировать выбор и решения;
- активизации мыслительной и познавательной деятельности посредством реализации принципов наглядности, состязательности и творческого подхода;

ИННОВАТИКА В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ: ОТ ИДЕИ ДО ПРАКТИКИ

- стимулированию побудительных мотивов к освоению;
- активной жизненной позиции в учебе, будущей профессии;
- раскрытию личностного потенциала;
- развитию чувства взаимопомощи, умению работать в коллективе.