

ИННОВАЦИИ В НАУКЕ: ПУТИ РАЗВИТИЯ

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, дает знания и навыки, а также создает 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.

Интерактивные методы можно рассматривать как наиболее современную форму активных методов. Интерактивное обучение — это, прежде всего, диа-

ИННОВАЦИИ В НАУКЕ: ПУТИ РАЗВИТИЯ

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

ИННОВАЦИИ В НАУКЕ: ПУТИ РАЗВИТИЯ

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 ответ, мотивировать выбор и решения; активизации мыслительной и познавательной деятель-

ИННОВАЦИИ В НАУКЕ: ПУТИ РАЗВИТИЯ

ности, 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 // 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. Дзуличанская Н. Н. *Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетентностей // Электронное научно-техническое издание «Наука и образование».* – 2011. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <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. Каишев С. С. *Интерактивные методы обучения: учебно-методическое пособие / С.С. Каишев.* – Минск: 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. — Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/83/15251/> (дата обращения: 28.10.2019).
10. Усцелёмова Н.А. *Активные и интерактивные методы обучения [Электронный ресурс].* – Режим доступа <https://infourok.ru/aktivnie-i-interaktivnie-metodi-obucheniya-1200981.html>