

*Е.А. Леушина*, ассистент кафедры внутренних болезней

*Кировская государственная медицинская академия Минздрава России, Киров (Россия)*

*Н.А. Леушина*, педагог начальных классов

*Нагорская средняя школа с углубленным изучением отдельных предметов, Нагорск (Россия)*

*Ключевые слова:* активное обучение; интерактивное обучение; пассивное обучение; деловая игра; ролевая игра; мозговой штурм; круглый стол; кейс-метод; метод обучения; активизация учебного процесса.

*Аннотация:* В статье рассматриваются вопросы, касающиеся проблемы качества образовательных технологий. Решение этой проблемы ориентирует систему образования не только на усвоение учащимися определенной суммы знаний, но и на развитие у них познавательных и творческих способностей.

Профессиональная деятельность педагогов имеет исключительную социальную значимость, во многом определяющую ее особенности. Одной из них является необходимость организации эффективного взаимодействия участников образовательного процесса. Данная особенность определяет важность таких компетенций и личностных качеств педагога, как коммуникативные навыки, способность учитывать психологические особенности обучающихся, обязательность, ответственность, чувство такта и корректность. Следующей особенностью педагогической деятельности является исключительная важность оптимальной организации и осуществления основных процессов обучения, воспитания и развития обучающихся [1]. Современное педагогическое сообщество использует различные методы обучения. Все методы разделяют на три вида: пассивные, активные и интерактивные. Пассивные методы обучения – это методы, при которых обучающийся занимает позицию пассивного слушателя информации, сообщаемой педагогом. Под пассивным методом обучения понимают форму взаимодействия, в которой преподаватель является действующим лицом. При использовании данного метода обучаемые выступают в роли пассивных слушателей, действие которых полностью контролируется и активизируется преподавателем. Данный стиль характеризуется авторитарным стилем взаимодействия. С точки зрения эффективности усвоения учебного материала пассивный метод считается самым неэффективным [2]. Активные методы обучения – это методы, при которых обучающийся и педагог находятся в ситуации активного диалога. Интерактивные методы обучения – это методы, при которых имеется взаимодействие обучающихся между собой и преподавателем (может быть непосредственным и опосредованным), позволяющее реализовывать в обучении идеи взаимообучения и коллективной мыслительной деятельности, процесс общения «на равных», при котором все участники готовы обмениваться друг с другом информацией, высказывать свои идеи, отстаивать свою точку зрения в видении проблемы, включающее в себя анализ реальных проблем и ситуаций окружающей действительности (неинтересное, неактуальное учебное задание не способно вызвать интерес у учащихся) [3]. Современные образовательные стандарты предусматривают широкое использование в учебном процессе активных форм и методов проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных

навыков обучающихся [4]. Большое значение в активизации процессов обучения имеет комплексное и целенаправленное использование технических средств, но главное в учебном процессе – активность обучаемого. Активные методы охватывают все виды аудиторных занятий с учащимися [5]. Педагогическая наука и образовательная практика совместно с общественным сознанием объективно участвует в осмыслении прошлого, восприятии настоящего и прогнозировании будущего [6]. Активные методы обучения, лежащие в реализации целей развивающего обучения, помогают формировать у студентов самостоятельность мышления, учат выделять главное в материале, развивают речь, коммуникативные способности. Еще в начале века многие педагоги видели потребность в разработке новых методов обучения для активизации учебной деятельности обучающихся. Данная проблема остается актуальной и сегодня. Начнем с того, что же представляет собой *метод обучения*. Следует отметить, что существуют разные подходы к определению данного понятия:

- 1) способ деятельности педагога и учащихся;
- 2) система действий педагога и учащихся;
- 3) совокупность приемов работы.

Обучение как взаимодействие педагога и учащихся обусловлено его целью – обеспечить усвоение социального опыта, накопленного обществом. Деятельность педагога в обучении обусловлена целью обучения, закономерностями усвоения и характером учебной деятельности учащегося [4]. Активные методы обучения формируют у учащихся умения и потребности применять знания для анализа, оценки правильного принятия решений. Главное – это активизация мыслительной деятельности обучаемых: «Скажи мне – я забуду. Покажи мне – я запомню. Вовлеки меня – я пойму» [7]. В основе активных методов лежит диалогическое общение как между педагогом и учащимися, так и между самими учащимися. В процессе диалога развивается умение решать проблемы коллективно, а главное – речь учащихся. В настоящее время используются следующие методы активного обучения:

- 1) проблемный, или метод проектов;
- 2) игровой;
- 3) исследовательский;
- 4) модульный;
- 5) анализ конкретных примеров и др.

В основу классификации методов положены: обучающие, моделирующие и контролирующие программы, источники информации на бумажных

и электронных носителях (учебники, хрестоматии, справочники, книги, статьи, иллюстрации, аудио-записи, интернет), задания для управления учебной деятельностью учащихся (сборники упражнений, рабочие тетради, сборники задач, лабораторные практикумы) [4]. Существует еще одна классификация методов активного обучения – классификация А.Н. Смолкина, который выделяет следующие методы.

1. Имитационные методы, формы проведения занятий, в которых учебно-познавательная деятельность построена на имитации профессиональной деятельности:

- игровые методы (проведение деловых игр, решение педагогических задач, ситуации инсценирования различной деятельности);
- неигровые методы (анализ конкретных ситуаций, решение ситуационных задач и др.).

2. Не имитационные методы познавательной деятельности:

- различные виды лекций;
- дискуссия;
- самостоятельная работа с литературой;
- семинары;
- эвристическая беседа [4 – 8].

Существует три основных этапа учебного процесса, когда используются методы активного обучения:

1 этап – первичное овладение знаниями, это может быть определенный вид лекции;

2 этап – контроль знаний (закрепление), могут использоваться коллективная мыслительная деятельность, тестирование;

3 этап – формирование профессиональных умений, навыков, возможны игровые и неигровые методы.

Любая классификация имеет для преподавателя практический смысл тогда, когда помогает осуществить выбор соответствующего метода обучения для решения конкретных задач. Каждый метод обучения предназначен для определенных целей и условий обучения [4 – 8].

Многие между активными и интерактивными методами ставят знак равенства, однако несмотря на общность, они имеют различия. Интерактивные методы можно рассматривать как наиболее современную форму активных методов.

*Интерактивный* (*Inter* – взаимный, *act* – действовать) – значит взаимодействующий, находящийся в режиме беседы, диалога с кем-либо. Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие студентов не только с преподавателем, но и друг с другом и на доминирование активности студентов в процессе обучения. Место преподавателя на интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности студентов на достижение целей занятия. Преподаватель также разрабатывает план занятия (обычно, это интерактивные упражнения и задания, в ходе выполнения которых обучаемый изучает материал).

*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 слу-

шатель чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения, формирует знания и навыки [8].

К методам интерактивного обучения относятся те, которые способствуют вовлечению в активный процесс получения и переработки знаний. Перечислим некоторые из них: «мозговой штурм», ролевая и деловая игры, разработка проекта, кейс-метод, «круглый стол» (дискуссия, дебаты). Интерактивные методы обучения позволяют решать следующие задачи:

- активное включение каждого обучаемого в процесс усвоения учебного материала;
- повышение познавательной мотивации;
- обучение навыкам успешного общения (умения слушать и слышать друг друга, выстраивать диалог, задавать вопросы на понимание);
- развитие навыков самостоятельной учебной деятельности;
- определение ведущих и промежуточных задач;
- умение предусматривать последствия своего выбора, его объективная оценка;
- воспитание лидерских качеств;
- умение работать с командой и в команде;
- принятие на себя ответственности за совместную и собственную деятельность по достижению результата.

Эффективность процесса обучения зависит от реализации следующих принципов: комплексного подхода к процессу обучения, интерактивности, дифференцированного подхода, учета индивидуальных особенностей, вариативности режима работы, проблемности [3; 9]. Одним из самых популярных интерактивных методов обучения и работы в группах является мозговая атака (или мозговой штурм, банк идей), которая применяется с целью выдвижения различных вариантов решения проблемы, «атакуя» ее одновременно с разных сторон. Заранее формулируется проблема в виде вопроса. Для соблюдения правил проведения мозговой атаки выбирается ведущий и секретарь для регистрации всех поступивших от участников предложений. Далее происходит обсуждение и классификация идей, в результате ранжирования которых (путем голосования либо, используя дискуссию) выбираются наиболее перспективные [9; 10].

Один из методов, привлекающий внимание исследователей и преподавателей, – метод «круглого стола», или дискуссия. Данный метод подразумевает тщательный анализ конкретной ситуации в межличностных отношениях. Для проведения такого анализа предоставляется информация следующим образом: введение или общее описание ситуации, формулировка произошедшего события с указанием принятых решений и мер для их последующего обсуждения. Метод проектов представляет не меньший интерес, способствует самостоятельному получению знаний, формированию навыков теоретического анализа литературных данных, развитию коммуникативных и исследовательских умений [5; 11]. Такие навыки предполагают выявление проблем, построение гипотез, проведение эксперимента, наблюдение за результатами и их анализ, выводы, доклады на конференциях и т. д.

Популярностью пользуется еще один эффективный метод активного обучения – это деловые и ролевые игры [5; 11].

Игра – это форма деятельности людей, которая воссоздает различные практические ситуации, а также систему взаимоотношений и выступает в качестве одного из средств активизации учебного процесса в системе образования. Понимание игры как специального вида человеческой деятельности, тесно связанного с трудом, профессиональной сферой, обусловило научный подход к ее исследованию [9 – 12]. Деловые игры в общем виде можно определить как метод имитации (подражания, изображения, отражения) принятия управленческих решений по заданным или вырабатываемым самими участниками игры правилам в различных ситуациях (путем проигрывания, разыгрывания). Основными характеристиками деловой игры, которые отличают ее от других интерактивных обучающих технологий, являются: моделирование процесса деятельности (труда) руководителей, а также специалистов по выработке профессиональных решений; наличие у группы общей цели; распределение между участниками игры ролей; различные ролевые цели при выработке решений; взаимодействие участников, исполняющих различные роли; совместная выработка решений участниками игры; реализация в игровом процессе цепочки решений; многоальтернативность решений; наличие управляемого эмоционального напряжения [9; 12; 13]. Именно в этой форме обучения усваивается самый большой объем информации. В деловой игре наиболее ярко проявляется активность студентов. Главная дидактическая цель деловой игры – повысить самостоятельность обучаемых, активизировать их мышление, развить творческий подход в решении задач [5]. Данный метод позволяет раскрыть потенциал каждого, а также его способности к коллективной работе. При подготовке к проведению деловой игры преподаватель сначала выбирает определенный раздел учебной программы. Далее преподаватель формулирует цели и задачи с учетом темы и исходной ситуации. Следующий этап – определение состава участников и всей структуры игры. Затем следует диагностика игровых качеств участников, на последнем этапе рассматривается вопрос: где, при каких условиях будет происходить деловая игра. В ходе подготовки к деловой игре используются любые дидактические методы: репродуктивный, объяснительно-иллюстративный, исследовательский и другие. Деловая игра развивает логическое мышление, способность к поиску решений, грамотную речь, умение общаться в ходе дискуссии [4; 9 – 13].

Ролевые игры представляют наиболее масштабную и важную в содержательном отношении группу игр, применяемых в условиях интерактивного обучения. Их сущность заключается в следующем – человек «принимает» временно определенную социальную роль, демонстрируя поведенческие модели, которые, по его мнению, ей соответствуют. В игре участвует одновременно несколько человек – каждый выступает в своей роли. Участники исполняют роли, не характерные для них, либо характерные, но в абсолютно другой обстановке, что позволяет получить новый опыт поведения.

Создается ситуация, предоставляющая оптимальные возможности для обучения новым поведенческим моделям. Ролевая игра позволяет эффективно отрабатывать варианты поведения в ситуациях, в которых потенциально могут оказаться обучающиеся (например, аттестация, защита или презентация какой-либо разработки). Они приобретают навыки принятия ответственных и безопасных решений в учебной ситуации. Ролевые игры от деловых отличаются отсутствием системы оценивания в их процессе. Ролевая игра, как и групповая дискуссия, может выступать и в качестве «сквозного» тренингового метода, включаемого в разнообразные упражнения, и в качестве самостоятельной техники [9].

Таким образом, игровые методы обучения, применяемые на занятиях, позволяют решать следующие задачи: формирование у участников новых моделей поведения в ситуациях межличностного взаимодействия; расширение гибкости поведения посредством принятия участниками общения разных ролей; изучение моделей поведения, эффективного в определенных ситуациях профессионального взаимодействия; наглядное представление условностей моделей поведения, которые предписаны ролями, их определенности контекстом общения; формирование условий, которые позволяют участникам осознать и скорректировать собственные неадекватные поведенческие модели; устранение (или снижение) острых переживаний проблемы, которые обусловлены проигрываемой ситуацией. Таким образом, ситуационно-ролевые игры основаны на организации взаимодействия в ситуациях, моделирующих определенный цикл профессиональной деятельности. После игры необходимо обсудить характер действий участников. Цель обсуждения – проанализировать взаимоотношения «героев» игры, определить мотивы их поведения, установки, в соответствии с которыми осуществлялись действия. В ходе обсуждения определяются как адекватность восприятия участниками самой ситуации взаимодействия, так и уместность избранных способов участия в ней [9].

Кейс-метод обучения зародился в Гарвардской школе бизнеса в начале XX в. В России кейс-технологии называют методом анализа конкретных ситуаций. Действия в кейсе либо даются в описании, либо они должны быть предложены в качестве практического способа разрешения проблемы. Анализ ситуаций сильно воздействует на учащихся и является средством формирования профессиональных качеств обучаемых, способствует их взрослению, формирует интерес и позитив, мотивацию к учебе [11].

Как показывает практика, использование активных методов в обучении приводит к положительным результатам: они позволяют формировать знания, умения и навыки учащихся путем вовлечения их в активную познавательную деятельность. Таким образом, умелое применение активных методов обучения в учебном процессе выводит на новый качественный уровень методическую систему профессиональной подготовки специалистов в высшей школе.

Действенность активных и интерактивных форм и методов обучения в формировании профессиональной культуры учащихся определяется

тем, что они обеспечивают переход от организации всего учебного процесса преподавателем к самоорганизации этого процесса обучающимися. Самоорганизация деятельности обучаемых в процессе преподавания строится на основе изменения ценностного отношения к процессу получения знаний, в поиске определенного собственного личного смысла и интерпретации учебной информации. Учебная деятельность в процессе реализации интерактивных форм носит творческий характер [12; 13]. В ходе активизации процесса обучения происходит изменение позиции ученика от пассивной, когда следует воспринимать, осмысливать и предъявлять информацию, которую излагает преподаватель, к позиции равноправного участника процесса обучения. Таким образом, использование активных методов обучения в «Педагогике» позволяет не только активизировать познавательные способности учащихся, но и повышает их интерес к освоению учебного материала. Это связано с тем, что активные методы обучения позволяют понять причинно-следственные связи между теорией и непосредственной практической деятельностью специалиста [12 – 14].

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Долматов А.В., Долматова Л.А. Культура и эффективность психолого-педагогического взаимодействия педагогов и студентов в интерактивных формах обучения // Вестник Санкт-Петербургской юридической академии. 2013. Т. 19. № 2. С. 91–97.
2. Шавга М.С. Активные и пассивные методы обучения иностранному языку // Родная словесность в современном культурном и образовательном пространстве. Тверь, 2015. С. 169–173.
3. Китаева И.В., Щербатых С.В. Интерактивные методы в обучении стохастике учащихся основной школы (на примере кейс-метода и метода проектов) // Вектор науки Тольяттинского государственного университета. Серия: Педагогика, психология. 2013. № 1. С. 107–110.
4. Ипатова Л.О. Активные методы обучения, как важный фактор активизации учебного процесса в высшей школе // ФЭН-Наука. 2012. № 12. С. 72–74.
5. Шамис В.А. Активные методы обучения в Вузе // Сибирский торгово-экономический журнал. 2011. № 14. С. 136–144.
6. Леушина Е.А. Культурное воспитание, как актуальное направление в педагогике // Вектор науки Тольяттинского государственного университета. Серия: Педагогика, психология. 2015. № 1. С. 104–106.
7. Иванченко М.А. Активные и интерактивные методы обучения в высшей школе // Гуманитарные и социальные науки. 2014. № 2. С. 373–377.
8. Порывкина А.А. Деловая игра как метод интерактивного обучения на уроках обществознания в образовательных учреждениях среднего профессионального образования // Молодой ученый. 2015. № 3. С. 841–844.
9. Пафифова Б.К. Ситуационно-ролевые игры как одна из форм интерактивных методов обучения в высшей школе // Вестник Майкопского государственного технологического университета. 2015. № 1. С. 110–116.
10. Валеева М.А. использование интерактивных методов обучения как условие становления социально-профессионального опыта студента // Сибирский педагогический журнал. 2009. № 4. С. 88–98.
11. Агеева Т.Н., Егоренкова И.В. Кейс-метод как способ активизации познавательной деятельности обучающихся // Научный альманах. 2014. № 1. С. 47–49.
12. Ибрагимов Г.И. Современные проблемы дидактики профессиональной школы // Казанский педагогический журнал. 2013. № 5. С. 10–26.
13. Левченкова Т.В. Активные методы обучения в педагогике физической культуры и спорта // Вектор науки Тольяттинского государственного университета. Серия: Педагогика, психология. 2015. № 1. С. 101–103.
14. Yakovleva N.O., Yakovlev E.V. Interactive teaching methods in contemporary higher education // Pacific Science Review. 2014. Vol. 16. Issue 2. P. 75–80.

#### CLASSIFICATION OF TEACHING METHODS IN PEDAGOGICAL ACTIVITY

© 2015

*E.A. Leushina*, assistant of Chair of Internal Diseases  
*Kirov State Medical Academy, Kirov (Russia)*

*N.A. Leushina*, primary school teacher

*Nagorsk secondary school with advanced study of certain subjects, Nagorsk (Russia)*

*Keywords:* active learning; online learning; passive learning; business game; role-playing game; brainstorming; round table; case-study method; teaching method; intensification of the educational process.

*Abstract:* The paper considers the quality issues of educational technologies. Solving this issue will direct the educational system towards students' learning a certain amount of knowledge and development of their cognitive and creative abilities.