

АКТИВНЫЕ ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ В ВУЗЕ

ПОНЯТИЕ ОБ АКТИВНЫХ ФОРМАХ ОБУЧЕНИЯ

Активные формы (методы) обучения — это способы активизации учебно-познавательной деятельности студентов, которые побуждают их к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения материалом, когда активен не только преподаватель, но активны и студенты (А.М. Смолкин).

Активные методы обучения направлены на привлечение студентов к самостоятельной познавательной деятельности.

Говоря проще, активные формы обучения — способы обучения деятельностью. Доминирующую позицию должны занимать студенты, тогда как преподаватель должен задать правильное направление в работе.

ОСОБЕННОСТИ АКТИВНЫХ ФОРМ ОБУЧЕНИЯ

Активные методы обучения предполагают использование такой системы методов, которая направлена главным образом не на изложение преподавателем готовых знаний и их воспроизведение, а на самостоятельное овладение студентами знаний в процессе активной познавательной деятельности.

Главная особенность активных форм обучения — вовлечение студентов в активное размышление над проблемой. Также одной из часто встречающихся особенностей активных форм обучения является дискуссия.

Внедрение интерактивных форм обучения – одно из важнейших направлений совершенствования подготовки студентов в современном вузе.

Студенты легче вникают, понимают и запоминают материал, который они изучали посредством активного вовлечения в учебный процесс.

Исходя из этого, основные методические инновации связаны сегодня с применением именно интерактивных методов обучения.

Три формы взаимодействия преподавателя и студентов:

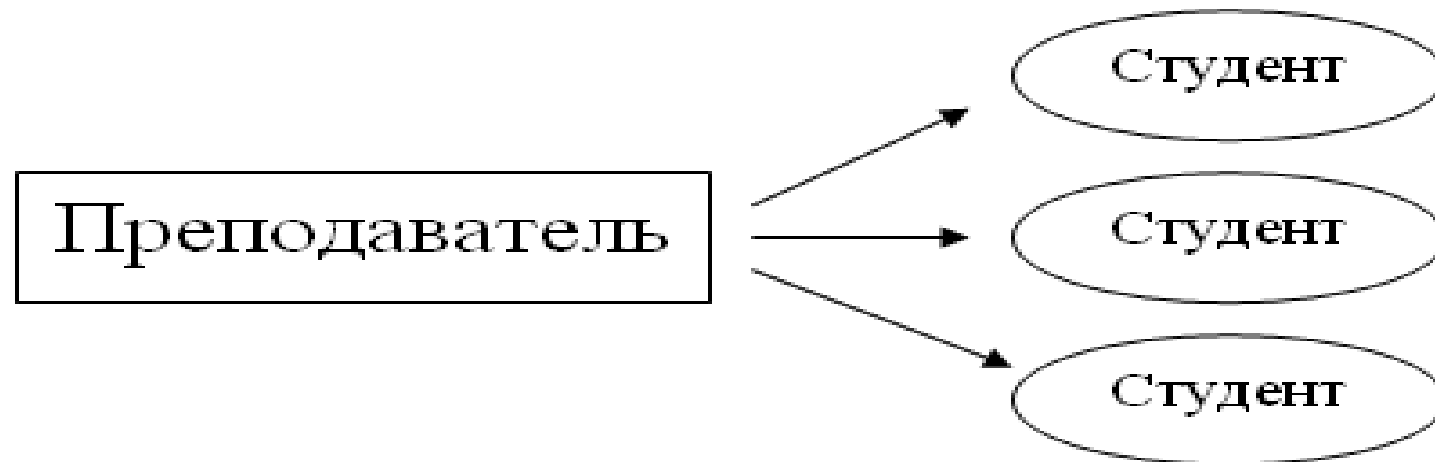
Пассивные методы

Активные методы

Интерактивные методы

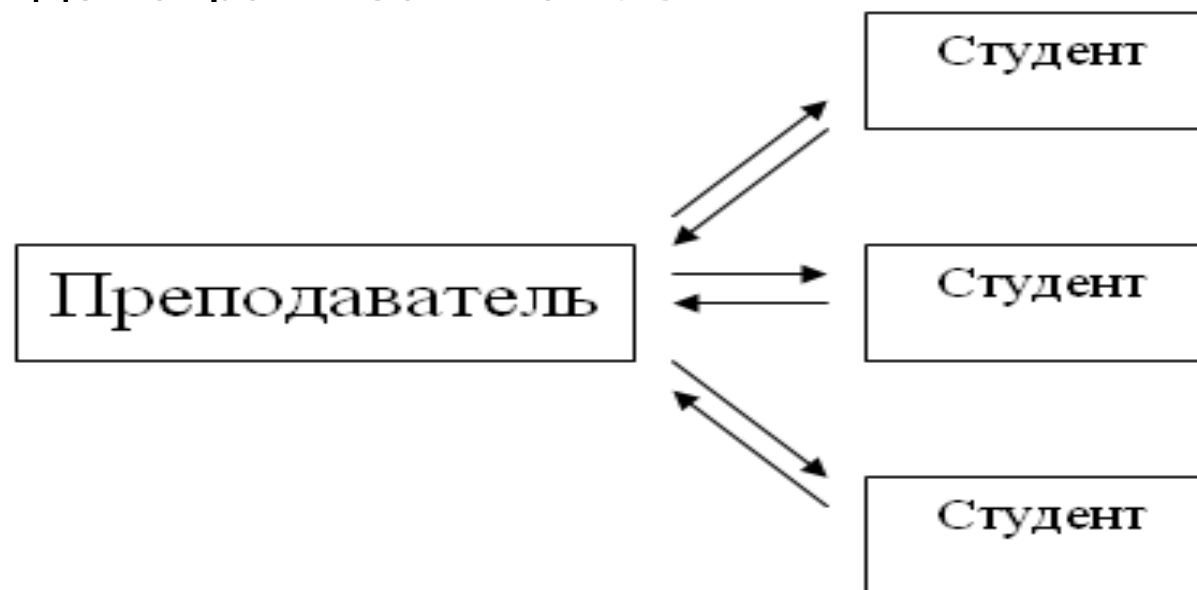
Пассивный метод

Пассивный метод – это форма взаимодействия преподавателя и студента, в которой преподаватель является основным действующим лицом и управляющим ходом занятия, а студенты выступают в роли пассивных слушателей, подчиненных директивам преподавателя. Связь преподавателя со студентами на пассивных занятиях осуществляется посредством опросов, самостоятельных, контрольных работ, тестов и т. д.



Активный метод

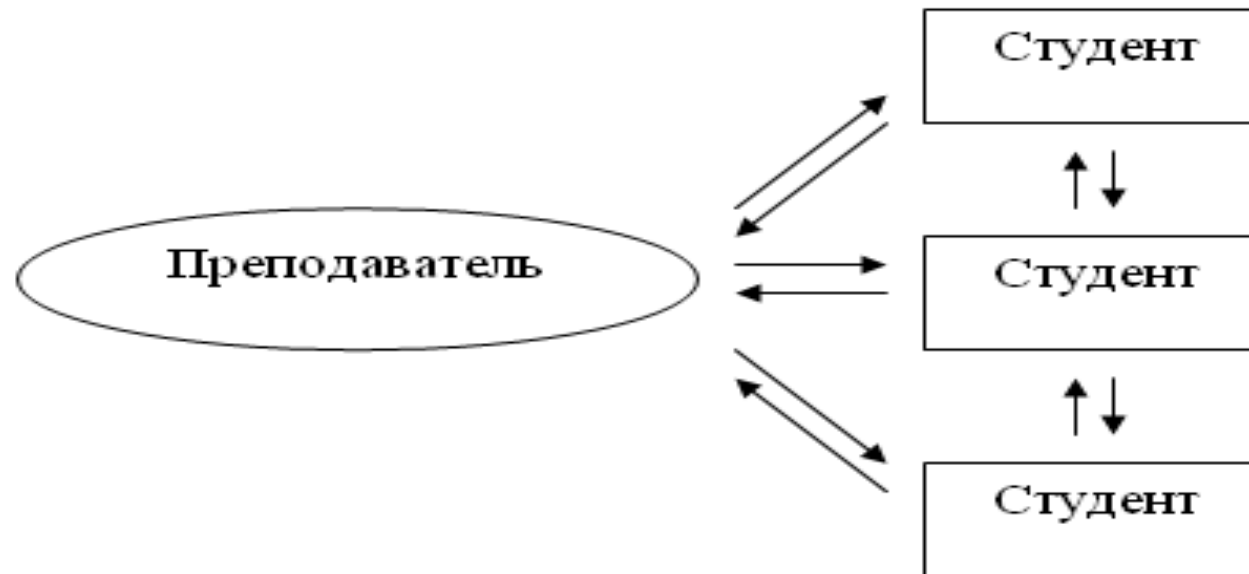
Активный метод – это форма взаимодействия студентов и преподавателя, при которой они взаимодействуют друг с другом в ходе занятия и студенты здесь не пассивные слушатели, а активные участники, студенты и преподаватель находятся на равных правах. Если пассивные методы предполагали авторитарный стиль взаимодействия, то активные больше предполагают демократический стиль.



Интерактивный метод

Интерактивный метод («Inter» - это взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать, находиться 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 п



Интерактивное обучение

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.

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 (выбор одного из предложенных вариантов или нахождение собственного варианта и обоснование решения);
- установление взаимодействия между студентами, обучение работать в команде, проявлять терпимость к любой точке зрения, уважать право каждого на свободу слова, уважать его достоинства;
- формирование у обучающихся мнения и отношения;
- формирование жизненных и профессиональных навыков;
- выход на уровень осознанной компетентности студента.

Интерактивные формы:

Круглый стол (дискуссия, дебаты)

Мозговой штурм (брейнсторм, мозговая атака)

Деловые и ролевые игры

Case-study (анализ конкретных ситуаций, ситуационный анализ)

Мастер-класс

Принципы работы на интерактивном занятии:

занятие – не лекция, а общая работа.

все участники равны независимо от возраста, социального статуса, опыта, места работы.

каждый участник имеет право на собственное мнение по любому вопросу.

нет места прямой критике личности (подвергнуться критике может только идея).

все сказанное на занятии – не руководство к действию, а информация к размышлению.

Алгоритм проведения интерактивного занятия:

Подготовка занятия: Ведущий (куратор, педагог) производит подбор темы, ситуации, определение дефиниций (все термины, понятия и т.д. должны быть одинаково поняты всеми обучающимися), подбор конкретной формы интерактивного занятия, которая может быть эффективной для работы с данной темой в данной группе.

Вступление: Сообщение темы и цели занятия.

Основная часть: Особенности основной части определяются выбранной формой интерактивного занятия

Выводы (рефлексия) Рефлексия начинается с концентрации участников на эмоциональном аспекте, чувствах, которые испытывали участники в процессе занятия. Второй этап рефлексивного анализа занятия – оценочный. Рефлексия заканчивается общими выводами, которые делает педагог.

Интерактивное обучение позволяет решать одновременно несколько задач, главной из которых является развитие коммуникативных умений и навыков.

Данное обучение помогает установлению эмоциональных контактов между учащимися, обеспечивает воспитательную задачу, поскольку приучает работать в команде, прислушиваться к мнению своих сверстников, обеспечивает высокую мотивацию, прочность знаний, творчество и фантазию, коммуникабельность, активную жизненную позицию, ценность индивидуальности, свободу самовыражения, акцент на деятельность, взаимоуважение и демократичность.

Использование интерактивных форм в процессе обучения, как показывает практика, снимает нервную нагрузку обучающихся, дает возможность менять формы их деятельности, переключать внимание на узловые вопросы темы занятий.

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ СТОРОНЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ АКТИВНЫХ ФОРМ

Согласно Л.С. Выготскому, личность развивается в процессе деятельности.
Применение активных форм обучения способствует:

ОБУЧЕНИЯ

- лучшему усвоению материала;
- выработке собственного взгляда на тему;
- развитию творческих способностей учащихся;
- развитию коммуникативных компетенций учащихся;
- повышению заинтересованности учащихся в материале.

КЛАССИФИКАЦИЯ АКТИВНЫХ ФОРМ ОБУЧЕНИЯ

А.М. Смолкин предлагает следующую классификацию активных форм обучения:

1. имитационные методы (происходит имитация профессиональной деятельности):
 - 1) игровые (деловые игры, проектирование, ролевые игры, тренинги);
 - 2) неигровые (анализ кейсов, решение задач и т.п.);
2. неимитационные методы (способы активизации познавательной активности на лекциях): некоторые виды лекций, семинары, дискуссии, коллективная мыслительная деятельность.

УРОВНИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ АКТИВНЫХ ФОРМ ОБУЧЕНИЯ

Методы активного обучения могут использоваться на различных этапах учебного процесса:

- 1 этап — первичное овладение знаниями. Это могут быть проблемная лекция, эвристическая беседа, учебная дискуссия и т.д.
- 2 этап — контроль знаний (закрепление). Это могут быть коллективная мыслительная деятельность, тестирование и т.д.
- 3 этап — формирование профессиональных умений и навыков на основе знаний и развитие творческих способностей. На этом этапе целесообразно использование моделированного обучения, игровых и неигровых методов.

ДЕЛОВАЯ ИГРА

Деловая игра — один из наиболее эффективных активных методов обучения. Впервые был использован М.М. Бирштейн в 1932 году в Ленинграде. Метод деловой игры заключается в учебном моделировании ситуации той деятельности, которой предстоит обучить студентов. Данный метод раскрывает личностный потенциал студента: каждый участник может продиагностировать свои возможности в одиночку, а также и в совместной деятельности с другими участниками. Главный вопрос деловой игры: «Что было бы, если бы?..».

Бирштейн Мария
Мироновна (1902-1992),
автор метода деловой игры



ДЕЛОВАЯ ИГРА

Деловая игра — это контролируемая система, так как процедура игры готовится и корректируется преподавателем. Если игра проходит в планируемом режиме, преподаватель может не вмешиваться в игровые отношения, а только наблюдать и оценивать игровую деятельность студентов. Но если действия выходят за пределы плана, срывают цели занятия, преподаватель может откорректировать направленность игры и ее эмоциональный настрой.



РОЛЕВАЯ ИГРА

Понятия ролевой и деловой игр не тождественны, хотя частично их содержание совпадает. Деловые игры тоже предполагают распределение ролей между участниками, но процедура деловых игр структурирована и регламентирована, в то время как ролевые игры представляют собой свободный процесс импровизации в рамках ролевых «ограничений», направление которого определяется самими участниками в соответствии с их индивидуальными особенностями. Если в деловой игре, как правило, перед игроками стоит необходимость достижения общей цели, то в ролевой игре ролевые цели игроков могут не совпадать и даже противоречить. В ролевых играх одну и ту же роль в заданной ситуации могут последовательно проигрывать несколько участников, что позволяет анализировать разные варианты поведения и их эффективность.

Управление ролевой игрой, анализ ее процесса и результата требуют от преподавателя специфических умений и компетентности в психологии групповых процессов.

ЭТАПЫ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

1. Этап планирования. Определение цели ролевой игры, выбор формы ее проведения, подготовка методического оснащения (инструкций, карточек с описаниями ролевых характеристик, оборудования, необходимого для ее проведения).
2. Доигровой этап. Преподаватель раздает инструкции, распределяются роли, подготавливается пространство.
3. Собственно игровой этап. Погружение в ситуацию и разыгрывание ее участниками в соответствии с их трактовкой ролей и опытом игрового взаимодействия. Участники могут поочередно проигрывать одну и ту же роль.
4. Рефлексия и подведение. Участники обсуждают полученный игроками опыт ролевого взаимодействия, урегулирования конфликтных отношений, реализации намеченных целей. Выделяются наиболее значимые результаты, устанавливаются взаимосвязи игровой ситуации с реальными жизненными ситуациями и личностными позициями участников.

АНАЛИЗ КЕЙСОВ

Анализ кейсов (case-stady) — метод анализа конкретных ситуаций. Он развивает способность к анализу жизненных и производственных задач. Сталкиваясь с конкретной ситуацией, предложенной преподавателем (в виде рассказа, текста или видеоматериала), обучаемый должен определить: есть ли в ней проблема, в чем она состоит, определить свое отношение к ситуации, возможные и наиболее эффективные, экономные, этические пути разрешения проблемы.



АКТИВНЫЕ ФОРМЫ ЛЕКЦИЙ

1. Проблемная лекция — начинается с вопросов, с постановки проблемы, которую в ходе изложения материала необходимо решить.
2. Лекция-визуализация. Чем больше проблемности в наглядной информации, тем выше степень мыслительной активности студента.
3. Лекция вдвоем. Учебный материал проблемного содержания дается студентам в живом диалогическом общении двух преподавателей, придерживающихся разных точек зрения, между собой.
4. Лекция с заранее запланированными ошибками. По окончании лекции преподаватель знакомит студентов со списком ошибок.



АКТИВНЫЕ ФОРМЫ ЛЕКЦИЙ

5. Лекция-пресс-конференция. Студенты пишут вопросы по предложенной теме лекции, и преподаватель на них отвечает. Изложение материала строится не как ответ на каждый заданный вопрос, а в виде связного раскрытия темы, в процессе которого формулируются соответствующие ответы.
6. Лекция-беседа или «диалог с аудиторией». Студенты отвечают на вопросы преподавателя.
7. Лекция-дискуссия. Преподаватель организует свободный обмен мнениями в интервалах между логическими разделами.
8. Лекция с разбором конкретных ситуаций. Студенты анализируют и обсуждают эти ситуации всей аудиторией.



КРУГЛЫЙ СТОЛ

Круглый стол — это метод активного обучения, одна из организационных форм познавательной деятельности учащихся, позволяющая закрепить полученные ранее знания, восполнить недостающую информацию, сформировать умения решать проблемы, укрепить позиции, научить культуре ведения дискуссии. Характерной чертой «круглого стола» является сочетание тематической дискуссии с групповой консультацией.



Важной задачей при организации «круглого стола» является:

обсуждение в ходе дискуссии одной-двух проблемных, острых ситуаций по данной теме;

иллюстрация мнений, положений с использованием различных наглядных материалов (схемы, диаграммы, графики, аудио-, видеозаписи, фото-, кинодокументы);

тщательная подготовка основных выступающих (не ограничиваться докладами, обзорами, а высказывать свое мнение, доказательства, аргументы).

Дискуссия

Дискуссия (от лат. discussio — исследование, рассмотрение) — это всестороннее обсуждение спорного вопроса в публичном собрании, в частной беседе, споре.

Другими словами, **дискуссия** заключается в коллективном обсуждении какого-либо вопроса, проблемы или сопоставлении информации, идей, мнений, предложений.

Цели проведения дискуссии могут быть очень разнообразными: обучение, тренинг, диагностика, преобразование, изменение установок, стимулирование творчества и др.



Эффективность проведения дискуссии зависит от таких факторов, как:

подготовка (информированность и компетентность) студента по предложенной проблеме;

семантическое единообразие (все термины, дефиниции, понятия и т.д. должны быть одинаково поняты всеми учащимися);

корректность поведения участников;

умение преподавателя проводить дискуссию.

Мозговой штурм

Мозговой штурм — один из наиболее популярных методов стимулирования творческой активности. Широко используется во многих организациях для поиска нетрадиционных решений самых разнообразных задач.

Метод мозгового штурма (мозговая атака, braine storming) — оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастичных.

Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике.



Мозговой штурм - это:

новаторский метод решения проблем;

максимум идей за короткий отрезок времени;

расслабление, полет фантазии, самоудовлетворение (чем неожиданнее идея, тем лучше, нужны необычные, самые "дикие" идеи);

отсутствие какой-либо критики

это развитие, комбинация и

модификация как своих, так и чужих идей.



Мастер-класс

Мастер–класс – это главное средство передачи концептуальной новой идеи своей (авторской) педагогической системы. Преподаватель как профессионал на протяжении ряда лет вырабатывает индивидуальную (авторскую) методическую систему, включающую целеполагание, проектирование, использование последовательности ряда известных дидактических и воспитательных методик, занятий, мероприятий, собственные «ноу-хау», учитывает реальные условия работы с различными категориями учащихся и т.п.



Мастер-класс характеризуется следующим:

метод самостоятельной работы в малых группах, позволяющий провести обмен мнениями;

создание условий для включения всех в активную деятельность;

постановка проблемной задачи и решение ее через проигрывание различных ситуаций;

приемы, раскрывающие творческий потенциал как Мастера, так и участников мастер-класса;

формы, методы, технологии работы должны предлагаться, а не навязываться участникам;

представление возможности каждому участнику отнестись к предлагаемому методическому материалу;

процесс познания гораздо важнее, ценнее, чем само знание;

форма взаимодействия - сотрудничество, сотворчество, совместный поиск.

Цели и задачи мастер-класса:

профессиональное, интеллектуальное и эстетическое воспитание студента.

преподавание студенту основ профессионального отношения к избранной специальности.

обучение профессиональному языку той или иной науки (экономической, юридической, искусствоведческой и т.д.).

передача продуктивных способов работы - прием, метод, методика или технология.

адекватные формы и способы представления своего опыта.

УЧЕБНЫЕ СЕМИНАРЫ

1. Междисциплинарные. Рассмотрение одной темы в различных аспектах позволяет расширить кругозор студентов, приучает к комплексной оценке проблем, пониманию межпредметных связей.
2. Проблемные. Студенты заранее формулируют и объясняют проблемы с последующей групповой дискуссией на семинаре.
3. Тематические. Студенты заранее выделяют существенные стороны темы.
4. Ориентационные. Студенты высказывают свою точку зрения и соображения по поводу новых аспектов известных тем или способов решения уже поставленных и изученных проблем.
5. Системные. Проводятся для более глубокого знакомства с разными проблемами, к которым имеет прямое или косвенное отношение изучаемой темы.

МЕТОД «МОЗГОВОГО ШТУРМА»

Мозговой штурм (от англ. Brainstorming) – один из наиболее популярных методов стимулирования творческой активности. Он был разработан Алексом Осборном в 1953 году.

Метод основан на допущении, что одним из основных препятствий для рождения новых идей является «боязнь оценки»: люди часто не высказывают вслух интересные неординарные идеи из-за опасения встретиться со скептическим или враждебным отношением к ним. Таким образом, основа «мозгового штурма» – исключение оценки идей на начальных этапах.

При использовании «мозгового штурма» в студенческой группе преподаватель вначале сообщает тему и форму занятия, формулирует проблему, которую нужно решить, обосновывает задачу для поиска решения, после чего студенты начинают высказывать свои идеи и предположения, придерживаясь определенных правил.



Alex Osborn
(1888 – 1966)

ПРАВИЛА МЕТОДА «МОЗГОВОГО ШТУРМА»

Метод «мозгового штурма» предполагает следующие правила.

- Критика исключается. На стадии генерации идей высказывание любой критики в адрес идей и их авторов не допускается. Работающие в интерактивных группах должны быть свободны от опасений, что их будут оценивать по предлагаемым ими идеям.
- Приветствуется свободный полет фантазии. Люди должны попытаться максимально раскрепостить свое воображение. Разрешено высказывать любые, даже самые абсурдные или фантастические идеи.
- Идей должно быть много. Каждого участника просят представить максимально возможное количество идей.
- Комбинирование и совершенствование предложенных идей: на следующем этапе участников просят развивать идеи, предложенные другими.

На завершающем этапе производится отбор лучшего решения, исходя из экспертных оценок.

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

Информационные технологии, распространившись повсеместно, стали одним из средств, облегчающих проведение активных форм обучения и расширивших область их применения. Они являются вспомогательным средством, но при этом эффективны и удобны в использовании.

Так, например, метод мозгового штурма можно облегчить с помощью использования анонимных чатов, где каждый может высказывать свои идеи, не боясь быть обсмеянным.

Возможно создание тренажеров или проведение исследований, которое невозможно без применения компьютера. С помощью информационных технологий можно индивидуализировать обучение, выявив ведущую модальность студента. Таким образом, стимулируется активность студентов и их интерес к обучению.

СЛОЖНОСТИ В ИСПОЛЬЗОВАНИИ АКТИВНЫХ ФОРМ ОБУЧЕНИЯ

При всех преимуществах активных форм обучения перед пассивным восприятием материала, также с их использованием связаны некоторые проблемы:

1. Сложность организации. Подготовка и использование активных форм обучения гораздо более затратны по времени и силам для преподавателя, чем классические формы занятий.
2. Необходим учет индивидуальных особенностей студента. Например, есть люди, склонные к индивидуальной работе, и при попытке увлечь их групповой работой они либо полностью берут работу на себя, либо самоисключаются из процесса. При правильном долгосрочном применении активных методов обучения повышается коммуникативная компетентность обучающихся, и эти особенности сглаживаются.
3. Временная ёмкость. Студенты в течение одной-двух пар сами постигают то, что можно было бы сказать за несколько минут.
4. Опасность выхода обсуждения за нормативные рамки (например, взаимное оскорбление учащихся). Преподаватель должен обладать достаточно высокими личностными и профессиональными характеристиками, чтобы взять ситуацию под контроль.

ВЫВОДЫ

- Активными называются формы обучения, которые привлекают студентов к самостоятельной познавательной деятельности.
- Преимущества активных форм обучения состоят в том, что они способствуют более глубокому пониманию и запоминанию материала, формированию профессиональных навыков, стимулируют интерес учащихся и развивают коммуникативные и мыслительные способности.
- Сложности активных форм обучения состоят в их энергозатратности для преподавателя, сложности организации и внедрения.

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

- Горбатова М.К., Назипова М.А. Методики преподавания в высшей школе. – Нижний Новгород: ННГУ, 2012. – С. 4–5.
- Шамис В.А. Активные методы обучения в вузе // СТЭЖ. – 2011. – № 14.
- Газизова Г.М. Использование методов интерактивного обучения как фактор успешного овладения студентами профессиональными компетенциями // Труды МЭЛИ: электронный журнал. – 2008. – №7. – С 8.
- Реутова Е.А. Применение активных и интерактивных методов обучения в образовательном процессе вуза (методические рекомендации для преподавателей Новосибирского ГАУ). – Новосибирск: Изд-во, НГАУ, 2012. – 58 с.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

