



Маль Галина Сергеевна

д-р мед. наук, профессор, заведующая кафедрой

Артюшкова Елена Борисовна

ассистент

Левицкая Марина Сергеевна

ассистент

ГБОУ ВПО «Курский государственный медицинский

университет» Минздрава России

г. Курск, Курская область

РОЛЬ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ В ВЫСШЕМ ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

Аннотация: как отмечают авторы данной статьи, Федеральные государственные образовательные стандарты среднего и высшего профессионального образования третьего поколения кардинальным образом изменили ориентиры отечественной системы образования. Вместо традиционных и знакомых всем педагогам знаний, умений и навыков на первый план были выдвинуты компетенции.

Ключевые слова: интегративное образование, информационно-коммуникационные технологии, подготовка специалистов.

Федеральные государственные образовательные стандарты среднего и высшего профессионального образования третьего поколения кардинальным образом изменили ориентиры отечественной системы образования. Вместо традиционных и знакомых всем педагогам знаний, умений и навыков на первый план были выдвинуты компетенции. Компетенция – «способность делать что-либо хорошо или эффективно», «способность выполнять особые трудовые функции» [1].

Первостепенную роль играет использование информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) дает возможность развития личности обучаемого, подготовки к самостоятельной деятельности, развития творческого мышления и в итоге к формированию информационной культуры [4].

При этом не следует преувеличивать роль информационных технологий, любые технологии – это лишь средство повышения эффективности человеческой деятельности и ориентировано на информационное обслуживание потребностей человека. Только совместная работа преподавателя и студента с применением информационных технологий может привести к повышению качества образования специалиста [3].

Еще не маловажную роль в процессе обучения играют активные и интерактивные формы и методы обучения. При активном обучении студент в большей степени выступает субъектом учебной деятельности, чем при пассивном обучении, вступает в диалог с преподавателем, активно участвует в познавательном процессе, выполняя творческие, поисковые, проблемные задания [5].

Интерактивные методы (от англ. *interaction* – взаимодействие, воздействие друг на друга) – методы обучения, основанные на взаимодействии обучающихся между собой.

Интерактивное обучение – это:

- «обучение, построенное на взаимодействии учащегося с учебным окружением, учебной средой, которая служит областью осваиваемого опыта»;
- «обучение, которое основано на психологии человеческих взаимоотношений и взаимодействий»;
- «обучение, понимаемое как совместный процесс познания, где знание добывается в совместной деятельности через диалог, полилог» [6].

Обучение с использованием интерактивных образовательных технологий предполагает отличную от привычной логику образовательного процесса: не от теории к практике, а от формирования нового опыта к его теоретическому осмыслению через применение.

Многообразие форм и методов интерактивного обучения не позволяет в обзорной статье дать детальную характеристику каждого из них. Поэтому далее будут рассмотрены только наиболее общие и часто используемые методы и технологии интерактивного обучения.

Дискуссия (от лат. *discussion* – рассмотрение, исследование) – это публичное обсуждение или свободный вербальный обмен знаниями, суждениями, идеями или мнениями по поводу какого-либо спорного вопроса, проблемы. Ее существенными чертами являются сочетание взаимодополняющего диалога и обсуждения-спорта, столкновение различных точек зрения, позиций [5].

Кейс-технологии. «Кейс» – от англ. «case» – «происшествие» или «событие». Происходит от лат. «casus» – формы латинского глагола «cadere», означающего «падать». Происшествие – это то, что «падает, сваливается на нас» [4].

К кейс-технологиям относятся [6]:

- метод ситуационного анализа;
- ситуационные задачи и упражнения;
- анализ конкретных ситуаций (кейс-стади);
- метод кейсов;
- метод инцидента;
- метод разбора деловой корреспонденции;
- игровое проектирование;
- метод ситуационно-ролевых игр.

Игра – это форма деятельности (чаще – совместной деятельности) людей, воссоздающая те или иные практические ситуации и систему взаимоотношений, одно из средств активизации учебного процесса в системе образования.

Метод проектов – система обучения, при которой учащиеся приобретают знания и умения в процессе самостоятельного планирования и выполнения постепенно усложняющихся практических заданий – проектов. Проект – это комплекс поисковых, исследовательских, расчетных, графических и других видов работ, выполняемых учащимися самостоятельно, но под руководством преподавателя, с целью практического или теоретического решения значимой проблемы [2].

Рассмотренные в настоящей статье интерактивные методы обучения и образовательные технологии направлены, прежде всего, на повышение собствен-

ной активности обучающихся и их мотивации к учебно-профессиональной деятельности. Они позволяют перейти от пассивного усвоения знаний студентами к их активному применению в модельных или реальных ситуациях профессиональной деятельности, что, безусловно, повышает качество подготовки будущих специалистов.

Список литературы

1. Зимняя И.А. Ключевые компетентности как результативно-целевая основа компетентностного подхода в образовании. Авторская версия. – М.: Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов. – 2004. – 42 с.
2. Ковалевский И. Организация самостоятельной работы студента // Высшее образование в России. – 2000. – №1. – С. 114–115.
3. Масалков И.К. Стратегия кейс стади: методология исследования и преподавания: Учебник для вузов / И.К. Масалков, М.В. Семина. – М.: Академический Проект; Альма Матер, 2011. – 443 с.
4. Панина, Т.С. Современные способы активизации обучения: Учебное пособие / Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова; под ред. Т.С. Паниной. – 4-е изд., стер. – М.: Академия, 2008. – 176 с.
5. Современные образовательные технологии: Учебное пособие / Под ред. Н.В. Бордовской. – 2-е изд., стер. – М.: КНОРУС, 2011. – 432 с.
6. Солянкина Л.Е. УМК как средство профессионального саморазвития студента: Дис. канд. пед. наук. – Волгоград, 1999.
7. КИМ М.Г. Интерактивные методы обучения. – Хабаровск, 2013 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.myshared.ru/slide/761635/>