

Данилова Валерия Юрьевна

канд. ист. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Владимирский государственный

университет им. А.Г. и Н.Г. Столетовых»

г. Владимир, Владимирская область

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ НА ЗАНЯТИЯХ СО СТУДЕНТАМИ-ИСТОРИКАМИ

***Аннотация:** в статье рассматриваются конкретные примеры проведения интерактивных занятий по истории древнего мира и археологии. Выделены преимущества использования ролевых игр и кейс-задач, а также сложности проведения интерактивных занятий.*

***Ключевые слова:** интерактивные формы обучения, ролевые игры, кейс-задачи.*

Данная статья написана на основе опыта работы со студентами ВлГУ, обучающимися по уровню бакалавриат, направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки). Студенты проходят подготовку по следующим профилям: «История. Обществознание», «История. Иностранный язык (Английский язык)» и «История. Правоведение». Согласно соответствующему ФГОС ВО среди видов профессиональной деятельности, к которой готовятся выпускники, указана проектная деятельность [2, п. 4.2]. Одной из составляющих этой деятельности является «проектирование... современных педагогических технологий с учетом особенностей образовательного процесса» [2, п. 4.3]. На наш взгляд, успешно научиться применению педагогических технологий можно только на практике. Студенты ВлГУ проходят практику в школе на третьем, четвертом и пятом курсах. Однако и студенты младших курсов могут получить наглядное представление о современных педагогических технологиях, если преподаватель организует их применение на занятиях.

В соответствии с компетентностным подходом в учебном процессе должны использоваться интерактивные формы занятий: деловые или ролевые игры, дискуссии, круглые столы, кейс-задачи (разбор конкретных ситуаций), компьютерные симуляции и т. п. Цель данной статьи – показать возможность применения интерактивных форм обучения на занятиях со студентами-историками.

Интерактивные формы обучения (от англ. interaction – взаимодействие) означают способы обучения, основанные на взаимодействии обучающихся между собой и преподавателем [1, с. 31]. Они подразумевают диалог, в ходе которого осуществляется указанное взаимодействие. Интерактивные формы работы ориентированы не только на традиционное общение студентов и преподавателя, но и на активное взаимодействие студентов друг с другом. Преподаватель во время интерактивных занятий не руководит деятельностью студентов, а лишь направляет ее на достижение поставленных целей.

Рассмотрим конкретные примеры применения интерактивных форм обучения на занятиях. Со студентами первого курса в рамках дисциплины «История древнего мира» проводятся практические занятия в объеме 4 часов по теме «Старовавилонское общество по законам царя Хаммурапи». На первом занятии студенты дают общую характеристику «Законов вавилонского царя Хаммурапи» как исторического источника и анализируют статьи Законов по предложенным им вопросам. На втором занятии проводится ролевая игра с элементами кейс-задачи по теме «Общинники в суде Хаммурапи». Студенты делятся на группы: 1) судьи – две группы по два-три человека; 2) истцы, ответчики, свидетели – несколько групп, количество участвующих в которых зависит от конкретной ситуации; 3) зрители – все остальные студенты. Студенты, выступающие в роли истцов, ответчиков и свидетелей, должны изучить текст «Законов Хаммурапи», научную литературу и подготовить на их основании ситуации (жалобы), с которыми могли бы обратиться в суд общинники времен Хаммурапи. Студенты, выступающие в роли судей, должны тщательно изучить текст «Законов Хаммурапи». На занятии одна группа судей заслушивает представленную жалобу, раз-

бирает ее и выносит свое решение, а другая группа судей контролирует этот процесс и высказывает свое мнение по поводу того, насколько обоснованным было судебное решение. Затем группы судей меняются ролями. Студенты, выступающие в роли зрителей, оценивают работу всех тех, кто был задействован в ролевой игре. Элементы метода кейс-задачи заключаются в том, что студенты должны самостоятельно придумать ситуацию, которая могла бы сложиться в суде времен царя Хаммурапи, и разрешить эту ситуацию.

По дисциплине «Основы археологии» со студентами первого курса проводится практическое занятие в объеме 2 часов по теме «Античные государства Северного Причерноморья». Этому занятию предшествует лекция по той же теме, на которой студенты получают базовые знания о греческих колониях в Северном Причерноморье. На практическом занятии предусмотрена ролевая игра «На керамическом рынке Ольвии». При подготовке к этой игре студентам необходимо сделать модели разных греческих сосудов. Роли в игре распределяются так: 1) продавцы керамики; 2) покупатели керамики; 3) зрители. Продавцы представляют граждан Ольвии: они предлагают свой товар, характеризуют его достоинства, расхваливают его. Покупатели представляют как греков-ольвиополитов, так и их соседей (варварские племена), и приезжих (например, египтянин, грек из Милета). Предполагается, что греки-ольвиополиты хорошо знают виды сосудов, придирчиво относятся к их качеству и тщательно выспрашивают обо всем продавцов. Приезжие ориентируются в этом немного хуже, покупают сосуды скорее не для практической нужды, а в качестве сувениров. Участники игры должны организовать диалог и продемонстрировать в нем знание видов и функций греческих сосудов, знание денежной системы Ольвии. Зрители оценивают вклад каждого участника в развитие игры, продемонстрированные участниками знания и умения, при необходимости вносят дополнения и коррективы.

На основе опыта проведения указанных (и других подобных) интерактивных занятий можно выделить их преимущества:

– представление конкретной ситуации помогает глубже погрузиться в изучаемый период, поставить себя на место людей прошлого. В ходе игры выясняется, что для успешного выступления нужно знать не только основные вопросы, но и дополнительные сведения, например: особенности языка изучаемой эпохи (чтобы не допускать модернизации слов), системы счета, измерения времени, употребляемые личные имена;

– проживание и решение конкретной ситуации способствует более эффективному усвоению учебного материала;

– интерактивные занятия помогают развитию творческих способностей, поскольку студенты используют элементы драматизации и зачастую импровизируют, если этого требует ход занятия; способствуют развитию коммуникативных навыков, умению взаимодействовать в группе.

Среди сложностей проведения интерактивных занятий можно отметить проблемы с дисциплиной выступающих, склонность некоторых студентов свести выступление к фарсу. Здесь необходимы четкие установки преподавателя на серьезный подход к делу. Недостаточная проработка источников и литературы снижает качество выступления. Однако эффективность интерактивных занятий при качественной их подготовке несомненна: студенты запоминают такие занятия надолго.

Список литературы

1. Гулакова М.В. Интерактивные методы обучения в вузе как педагогическая инновация / М.В. Гулакова, Г.И. Харченко // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2013. – №11 (ноябрь). – С. 31–35 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: e-koncept.ru/2013/13219.htm

2. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования. Уровень высшего образования бакалавриат. Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки). Утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 9 февраля 2016 г. №91 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.osu.ru/docs/fgos/vo/bak_44.03.05.pdf