

Падюкина Надежда Вячеславовна

преподаватель

ГАПОУ «Чебоксарский техникум технологии питания и коммерции»

Минобразования Чувашской Республики

г. Чебоксары, Чувашская Республика

ИНТЕГРАЦИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ С ТРАДИЦИОННЫМИ ТЕХНОЛОГИЯМИ КАК УСЛОВИЕ ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАНИЯ

Аннотация: в статье рассматривается сочетание традиционных и интерактивных методов обучения в системе среднего профессионального образования. Автор обосновывает, что интерактивные технологии не противопоставляются традиционным, а грамотно дополняют их, усиливая вовлечённость студентов, развивая коммуникацию, критическое мышление и самостоятельный поиск решений. Раскрыта сущность интерактивного обучения как диалогового взаимодействия, где каждый студент становится соавтором учебного процесса. Приведён пример интеграции традиционного и интерактивного блоков на занятии.

Ключевые слова: интерактивное обучение, традиционные методы, среднее профессиональное образование, деловая игра, компетентностный подход, общие компетенции, профессиональная подготовка, групповая работа, обратная связь, мотивация студентов.

Сегодня в техникумах и колледжах наряду с традиционными технологиями (лекция, объяснение преподавателя, работа с учебником, письменные упражнения), которые ценны тем, что дают системность, дисциплину мышления и прочную базу знаний используются и интерактивные методы (дискуссии, кейс-методы, ролевые игры, мозговые штурмы). Интерактивные технологии усиливают вовлечённость, развивают навыки коммуникации, критического мышления и самостоятельного поиска решений.

Интерактивные технологии не противопоставляют традиционным подходам, а стараются грамотно сочетать с ними.

Слово «интерактивный» связано с взаимодействием: по сути, это про то, что участники процесса взаимодействуют друг с другом. Интерактивное обучение – это особый способ организации занятий, у которого есть чёткие цели. Одна из главных – сделать обучение комфортным: чтобы студент чувствовал, что у него получается, что он способен справляться с задачами. Тогда и учиться ему будет продуктивнее. Интерактивное обучение – способ познания, основанный на диалоговых формах взаимодействия участников образовательного процесса; обучение, погруженное в общение, в ходе которого у обучающихся формируются навыки совместной деятельности. Это метод, при котором «все обучают каждого и каждый обучает всех» (по В.С. Дьяченко).

Интерактивные методы обучения строятся на активном взаимодействии всех участников группы, где нет пассивных наблюдателей: каждый студент становится соавтором учебного процесса. Для этого используются разные форматы – от парной работы и мини-проектов до ролевых игр и анализа документов. Такой подход позволяет опираться на групповой опыт: студенты не только получают информацию, но и обмениваются индивидуальными стратегиями решения задач, обсуждают разные точки зрения и учатся критически оценивать аргументы. Обязательная обратная связь помогает оперативно корректировать понимание и выстраивать общее смысловое поле. В итоге создаётся среда, в которой образовательный диалог становится основным инструментом познания, а взаимный контроль и оценка – естественными элементами совместной деятельности.

Для решения воспитательных и учебных задач преподаватель может использовать следующие интерактивные формы: виртуальные экскурсии; кейс-технологии; круглый стол; мозговой штурм; дебаты; деловые и ролевые игры; тренинги.

Одним интерактивных методов обучения является деловая игра, так как при личном участии в изучаемой деятельности, материал усваивается до 90%.

Деловая игра – это имитация рабочего процесса, моделирование, упрощенное воспроизведение реальной производственной ситуации. Деловая игра

содействует развитию теоретического и практического мышления будущего специалиста, воспитанию у студентов таких необходимых «производственных» качеств как способность принимать решения, умение конструктивного подчинения, формированию и развитию умений и навыков, способствующих более успешной социализации выпускников.

Характерными признаками деловой игры являются:

- распределение ролей между участниками игры;
- взаимодействие участников, исполняющих те или иные роли;
- наличие общей игровой цели у всего игрового коллектива;
- наличие управляемого эмоционального напряжения;
- наличие системы индивидуального или группового оценивания деятельности участников игры.

Участвуя в деловой игре, студенты имеют возможность проявить свои профессионально важные личные особенности и качества.

Знания, умения и навыки студентов, полученные в процессе обучения, а также профессионально важные качества являются основой для формирования общих компетенций. Но необходим еще опыт «производственной» деятельности.

Деловая игра ценна именно тем, что дает опыт профессиональной деятельности еще до прохождения практики и этим создает условия для реализации знаний в профессиональной деятельности и, следовательно, для формирования общих компетенций.

Основными целями деловой игры являются формирование умения применять теоретические знания в практических ситуациях и формирование компетенций студентов.

При преподавании дисциплины «Управление персоналом» мною проводятся различные деловые игры, одна из которых, например, деловая игра: «Прием на работу»

В ходе этой деловой игры:

- распределяются роли между участниками игры (работодатель и соискатель);

- деловая беседа соискателя и работодателя;
- оформление анкеты соискателя.

В процессе проведения деловой игры:

- отрабатываются различные профессиональные действия студентов;
- значительно активизируются междисциплинарные связи;
- реализуется творческий потенциал студента;
- происходит переход от репродуктивного уровня усвоения учебного материала к продуктивному (именно об этом идет речь в рабочих программах на основе ФГОС СПО);
- преобладает доля групповой и парной деятельности студентов;
- формируется умение студентов работать в команде;
- студенты учатся самостоятельно организовывать свою деятельность;
- повышается мотивация студентов к освоению будущей профессии;
- растет самооценка студентов;
- преподавателю легче обнаружить пробелы в базовых знаниях студентов и, следовательно, внести коррективы в преподавание дисциплин на последующих этапах.

Студенты ждут такие занятия, откликаются на все просьбы преподавателя о помощи в их подготовке, с удовольствием участвуют в них, а затем обсуждают и с юмором вспоминают о своих ошибках.

Деловая игра играет значительную роль при реализации компетентностного подхода в обучении и, следовательно, способствует повышению качества профессиональной подготовки выпускников.

Другой пример использования интеграции традиционного и интерактивного обучения: сначала – объяснение и структурирование темы (традиционный блок), затем – применение и обсуждение (интерактивный блок).

Традиционный блок (10–12 минут): преподаватель объясняет типовые конструкции экономических задач, записывает на доске алгоритм.

Интерактивный блок (15 минут): обучающиеся в парах решают 2 задачи, фиксируя каждый шаг на карточке.

Обратная связь (8–10 минут): один студент у доски показывает решение, группа студентов задаёт вопросы по шагам.

Автопроверка (5 минут): ввод ответов в простую форму; система показывает, верно ли, но не даёт готовое решение.

Рефлексия (3–5 минут): короткое письменное «Что было самым сложным?» и «Какой шаг я теперь делаю увереннее?».

Такой сценарий показывает, как традиционные и интерактивные элементы работают вместе, а не просто «рядом».

Итак, интерактивное обучение предполагает организацию учебного процесса как пространства совместной познавательной деятельности, где каждый студент вносит индивидуальный вклад. Сочетание индивидуальных, парных и групповых форм работы, а также использование проектных и игровых методов создаёт условия для обмена знаниями и способами деятельности. Взаимодействие строится на принципах активности, опоры на групповой опыт и постоянной обратной связи. В такой образовательной среде участники равноправны в аргументации, могут взаимно оценивать действия друг друга и совместно конструировать новое знание.