

Вингерт В.В.
к.э.н., доцент каф. Маркетинга СФУ ИУБПЭ

ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ В СИСТЕМЕ ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ: ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ

Нестандартное задание - понятие очень широкое. Оно включает целый ряд признаков, позволяющих отграничить задания этого типа от традиционных (стандартных). Главный отличительный признак нестандартных заданий - их связь "с деятельностью, которую в психологии называют продуктивной", творческой. Есть и другие признаки:

- самостоятельный поиск учащимися путей и вариантов решения поставленной учебной задачи (выбор одного из предложенных вариантов или нахождение собственного варианта и обоснование решения);
- необычные условия работы;
- активное воспроизведение ранее полученных знаний в незнакомых условиях.

Внедрение интерактивных форм обучения – одно из важнейших направлений совершенствования подготовки студентов в современном вузе. Основные методические инновации связаны сегодня с применением именно интерактивных методов обучения. При этом термин «интерактивное обучение» поднимается по-разному. Поскольку сама идея подобного обучения возникла в середине 1990-х годов с появлением первого веб-браузера и началом развития сети Интернет, ряд специалистов трактует это понятие как обучение с использованием компьютерных сетей и ресурсов Интернета. Вполне допустимо и более широкое толкование, как способность взаимодействовать или находиться в режиме диалога с чем-либо (например, компьютером) или кем-либо (человеком).

В педагогике различают несколько моделей обучения:

- 1) пассивная - обучаемый выступает в роли "объекта" обучения (слушает и смотрит);
- 2) активная - обучаемый выступает "субъектом" обучения (самостоятельная работа, творческие задания);
- 3) интерактивная - взаимодействие. Использование интерактивной модели обучения предусматривают моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи. Из объекта воздействия студент становится субъектом взаимодействия, он сам активно участвует в процессе обучения, следуя своим индивидуальным маршрутом.

Учебный процесс, опирающийся на использование интерактивных методов обучения, организуется с учетом включенности в процесс познания всех студентов группы без исключения. Совместная деятельность означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, в ходе работы идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Организуются индивидуальная, парная и групповая работа, используется проектная работа, ролевые игры, осуществляется работа с документами и различными источниками информации. Интерактивные методы основаны на принципах взаимодействия, активности обучаемых, опоре на групповой опыт, обязательной обратной связи. Создается среда образовательного общения, которая характеризуется открытостью, взаимодействием участников, равенством их аргументов, накоплением совместного знания, возможностью взаимной оценки и контроля.

Интерактивные методы могут применяться при организации куратором следующей работы со студентами:

- организация тематических занятий

- организация временных творческих коллективов при работе над учебным проектом
- формирование портфолио студента
- организация дискуссий и обсуждений спорных вопросов, возникших в коллективе
- для создания образовательных ресурсов.

Ряд активных методов обучения получил общее название «деловые игры». Этот метод представляет собой в комплексе ролевую игру с различными, зачастую противоположными интересами ее участников и необходимостью принятия какого-либо решения по окончании или в ходе игры. Ролевые игры помогают формировать такие важные ключевые квалификации руководителей, как коммуникативные способности, толерантность, умение работать в малых группах, самостоятельность мышления и т. д. От преподавателя требуется большая предварительная методическая подготовка при проведении ролевых игр, умение прогнозировать результаты и делать соответствующие выводы.

Деловые игры характеризуются направленностью на снятие определенных практических проблем, приобретение навыков выполнения конкретных приемов деятельности. Необходимость в играх такого типа возникает тогда, когда имеющихся способностей участников управленческой деятельности недостаточно для реализации готовых деятельностных норм, либо происходит рассогласование в деятельности в результате изменения внешних условий. Поэтому возникает потребность в развитии недостающих способностей в процессе деловой игры на особой модельной площадке.

В центре игрового моделирования оказывается построение имитационной модели, которая одновременно воплощает наиболее характерные признаки и свойства реального объекта и наиболее полно отражает существенные стороны изучаемых дисциплин.

Деловые игры проходят, как правило, в форме согласованного группового мыслительного поиска, что требует вовлечения в коммуникацию всех участников игры. По своей сути этот метод обучения является особой формой коммуникации.

Цель игровой деятельности студентов триединая:

- получение знаний и навыков для будущей профессиональной работы;
- оценка себя в исполняемой роли;
- победа в соревновании.

Игры, безусловно, повышают эффективность вузовского обучения, и этим окупаются затраты времени, сил и средств на их проведение. Трудоемкость проблемного обучения значительно выше традиционного, однако «выгода» перекрывает все затраты. Игра как форма проблемного обучения представляет собой надежное средство пробуждения интереса к профессиональной деятельности. Это своеобразная практика, и нарабатываемый в ней опыт достаточно близок к профессиональной работе.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Трайнев В.А. Учебные деловые игры в педагогике, экономике, менеджменте, управлении, маркетинге, социологии, психологии: методология и практика проведения учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 033400 «Педагогика» / В.А. Трайнев.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС; Москва; 2005. 242 с.
2. Иоффе А.Н. Активная методика – залог успеха / Гражданское образование. Материал международного проекта. СПб.: Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2000. 382 с.
3. Каячев Г.Ф. О современных тенденциях в развитии магистерских программ по менеджменту // Вестник государственного университета управления , Москва, №3, 2010.

4. Багдасарян И.С. Психотехнологии развития профессиональных компетенций студентов магистерской программы по направлению «Менеджмент»// И.С. Багдасарян// Материалы II Международной научно-практической конференции «Психологическая наука и практика: проблемы и перспективы». Н.Новгород, 2010.

5. Двумичанская Н. Н. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций. //Наука и образование. Электронное научно-техническое издание// <http://technomag.edu.ru/doc/172651.html>