

ПРОБЛЕМЫ РАЗРАБОТКИ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ

Петрук Вера, Украина

Аннотация. В статье обговариваются проблемы разработки интерактивных занятий с компьютерной поддержкой, даются советы по процессу проектирования методик обучения с использованием игровых форм.

Ключевые слова: интерактивные методы, игровые формы, деловые игры, компьютерная поддержка.

Design problems Interactive teaching methods. Petruk Vera, UA

Abstract. In the article are discussed the problems of developing interactive sessions with computer support, provides tips on the process of designing teaching methods with the use of game forms.

Keywords: interactive methods, game forms, business game, computer support.

Konstrukčních problémů Interaktivní metody výuky. Petruk Véra, UA

Abstraktní. V článku jsou diskutovány problémy rozvojových interaktivních setkání s počítačovou podporou, poskytuje tipy na proces navrhování metod výuky s využitím hry formulářů.

Klíčová slova: interaktivní techniky, hry formy, obchodní hry, počítačové podpory.

Постановка проблемы.

Обучение в вузе, в ходе которого осуществляется профессиональная адаптация будущего выпускника, наиболее важный период для развития его личности и от успешного психолого-педагогического обеспечения учебно-воспитательного процесса зависит эффективность подготовки будущих специалистов.

Каким образом организовать обучение дисциплинам так, чтобы сформировать будущего специалиста - профессионала? Многие ученые (А. В. Брушлинский, В. Н. Бурков, А. А. Вербицкий, С. Г. Гидрович, Л. Д. Дудко, Д. Б. Эльконин, Л. Н. Иваненко, М. В. Кларин, В. А. Казаков, Ю. Д. Красовский, И. М. Носаченко, Л. М. Романишина, В. Б. Христенко, Е. А. Хруцкий Н. В. Шапилова, П. М. Щербань и др.) склоняются к мнению, что одним из средств являются интерактивные методы обучения, в том числе и с компьютерной поддержкой. Здесь возникает много проблем, назовем лишь некоторые:

- научно-методическое и учебно-методическое, информационное обеспечение учебных заведений стран бывшего СССР относительно разработанных инновационных методов обучения: нет банка данных о наличии методических разработок, большинство их находится в вузах в виде методических указаний и рекомендаций, изданных малыми тиражами и не распространенных за пределами учебных заведений, где были изданы;

- информация относительно подходов к разработкам и практика внедрения инновационных методик, в частности на основе телекоммуникационных технологий, представленная в научно-педагогических журналах и изданиях, содержащих доклады на конференциях. Например, материалы Международной научно-практической конференции «Современные информационные технологии и инновационные методики обучения в подготовке специалистов: методология, теория, опыт, проблемы» 2005-2010 годов дают лишь представление о разработанных проектах, из которых можно почерпнуть только идею;

- фактическое мастерство преподавателей, способных разрабатывать и внедрять в учебный процесс проекты обучения, основанные на инновационных технологиях (недостаточная осведомленность в разработке и использовании интерактивных методик с компьютерной поддержкой, а иногда – не желание тратить на это время).

Цель статьи – желание поделиться опытом и дать советы исследователям и педагогам относительно разработок интерактивных методик обучения, которые они должны учитывать в процессе их создания.

Планирование, организация и проведение интерактивных занятий.

Многолетний опыт (более 30 лет) разработки и внедрения интерактивных технологий обучения студентов технических вузов при изучении высшей математики, в том числе на основе телекоммуникационных технологий, побудил поделиться с коллегами мыслями-советами по проектированию интерактивных методик обучения будущих специалистов с высшим образованием. Очень надеюсь, что это пригодится преподавателям, молодым ученым, учителям при разработке и внедрении в учебный процесс различных дисциплин интерактивных методов обучения [1-4].

Темы интерактивных занятий возникают в том случае, когда изучаемая тема в курсе дисциплины, концентрирует информационные знания, практические умения, навыки на таком уровне, который позволяет воплотить их в повседневную реальную жизнь и обусловленную профессиональную деятельность в соответствии с обоснованной

проблемой (задачей). Например, игровые занятия выгодно отличаются тем, что: позволяют формировать знания, умения самостоятельной работы, профессиональные умения и навыки студентов путем привлечения их к интенсивной познавательной деятельности; помогают участникам игры быть причастными к функционированию системы, «руководить» группой или подгруппой, «стать» учителем в школе или преподавателем вуза и т.д.; помогает тому, кто учится, яснее увидеть целостность процесса будущей профессиональной деятельности, лучше понять смысл обучения, увидеть свои ошибки и оценить достижения. С этой целью для игры создается имитированная среда.

Кроме того, выбор темы игрового занятия зависит от уровня общей подготовки студентов, знаний теоретического материала. В начале надо четко определить цель занятия: что планируется сформировать, развить, усовершенствовать у обучаемых.

Желательно для проведения занятий с элементами игры создавать алгоритм проведения. Алгоритм учитывает все необходимые игровые блоки (этапы, циклы) с перечнем заданий, предусмотренных для проигрывания. Необходимо провести подготовительную организационную и методическую работу не только преподавателю (потому что ему следует предварительно все «проиграть»), но и студентам. И чем активнее последние будут привлечены к подготовке таких занятий, тем успешнее они будут проведены.

С целью повышения эффективной деятельности студентов должна быть предусмотрена система стимулирования.

Для каждой операции (или группы операций) надо определить стимулы и санкции. Обязательным пунктом алгоритма создания интерактивного проекта является анализ проведенного занятия. Решающими параметрами после игрового анализа являются:

- определение зависимости поведения участников от организации игры и уровня их активности; выявления зависимости степени обученности игроков от их мотивации;

- определение условий устойчивого достижения учебного эффекта, выхода участников игры на оптимальную стратегию, целесообразной продолжительности проведения игры;

- определение эффективности различных методических приемов в игре;

- выявление закономерностей коллективного поведения, взаимодействия участников, скорости игрового процесса;

- уточнение учебной стратегии преподавателя в игре, для определения целесообразности игры как формы и метода обучения.

В процессе разработки игровых занятий преподавателю необходимо установить состав игровых групп, разработать должностные инструкции, определить функциональные обязанности. Он заранее проводит инструктаж, подготавливает задания для коллективной деятельности, учитывая индивидуальные особенности каждого студента и группы в целом. При этом ему необходимо предусмотреть более легкие варианты игры для слабых студентов, чтобы искусственно спровоцировать у них состояние уверенности в себе, в своих возможностях.

Выводы. Вопрос коллективной деятельности в игре до сих пор остается экспериментальным. Поэтому четкое определение условий, когда можно надеяться на высокую эффективность групповой работы в игре является актуальным. Надо заметить, что заранее описать все ситуации, которые могут возникать во время обучения дисциплинам в игровой форме и которые преподаватель должен решать, невозможно. Правильное соотношение деятельности и отношений позволяют органично сочетать учебную и воспитательную функции образовательного процесса.

Литература

1. Петрук В. А. Теоретико-методичні засади формування професійної компетентності майбутніх фахівців технічних спеціальностей у процесі вивчення фундаментальних дисциплін: монографія. Вінниця: «Універсум-Вінниця», 2006. 292 с. ISBN 966-641-204-7.

2. Petruk V. Use of innovative technologies in Education of Higher Mathematics for Students of Institution of Higher Education. Trendy ve vzdelavani 2009. Informacni a technike vzdelavani DIL II, Olomouc, 2009. C.540-544.

3. Петрук В. А. Компетентнісний підхід до навчання фундаментальних дисциплін як одне з першочергових завдань випереджальної інженерної освіти. Нові технології навчання. Науковий збірник, Київ, 2009. № 59. Частина II. С. 39-42.

4. Петрук В. А. Мотиваційна складова професійних умінь майбутніх випускників навчальних закладів. Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми: Зб. наук. пр. Київ – Вінниця: ДОВ «Вінниця», 2010. Вип. № 26. С.417-421.