

Горшкова Оксана Владимировна,

кандидат социологических наук, доцент кафедры гуманитарных дисциплин ГОУ ВПО «Тихоокеанский государственный медицинский университет» Министерства здравоохранения Российской Федерации, г. Владивосток
oksgor@mail.ru



Активные методы обучения: формы и цели применения

Аннотация. Представлены основные методы активного и интерактивного обучения, используемые в образовательном процессе. Дана классификация активных методов обучения, позволяющая понять роль и место каждого метода в учебной деятельности. Определена специфика использования активных методов в разных видах учебных занятий. Описаны цели и способы оценки эффективности их использования.

Ключевые слова: образование, активные и интерактивные методы обучения, компетенции, стиль обучения, эффективность обучения.

Раздел: (01) педагогика; история педагогики и образования; теория и методика обучения и воспитания (по предметным областям).

Роль и место активных методов обучения четко определены парадигмой современного образования. Сегодня аббревиатура АМО известна каждому преподавателю, никого не нужно убеждать в необходимости использования активных методов, их эффективности, этой теме посвящено значительное количество публикаций. Целью данной работы стала попытка обобщения использования активных методов обучения в высшей школе.

Известна древняя китайская поговорка: «Скажи мне, и я забуду. Покажи мне, и я запомню. Позволь мне сделать, и это станет моим навсегда». Народная мудрость весьма емко отражает смысл обучения, основанного на практическом освоении полученных знаний.

Понятия «активные» и «интерактивные» методы обучения часто используют как синонимы, содержание их практически идентично, главным отличием между ними является «степень активности».

Активные методы обучения – способы и приемы педагогического воздействия, пробуждающие в студентах поисковую мыслительную активность, креативность, способствующие формированию компетенций на уровне «знать», «уметь» и «владеть».

Интерактивный («Inter» – это взаимный, «act» – действовать) – означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо. Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные методы ориентированы на более широкое взаимодействие обучаемых не только с преподавателем, но и друг с другом [1].

Известно, что обучение реализуется через опыт, наблюдение, рефлексия, с помощью абстрактной концептуализации и активного экспериментирования. К предпочитаемым стилям обучения людей относят такие типы, как: деятельный, рефлектирующий, теоретический, прагматический. Английские психологи П. Хоней и А. Мамфорд даже разработали Тест для выявления предпочитаемого стиля обучения (Honey Mumford Preferred Learning Style Test). В зависимости от предпочтений целесообразно применять разные формы и методы обучения.

Исследователи выделяют такие виды знания, как:

- знание-знакомство (обучаемый знаком с теорией, но применять на практике ее не умеет);
- знание-репродукция (может передавать знания, но практика дается с трудом);
- знание-умение (приобретает способность решать практические задачи);
- знание-трансформация (может продуцировать новые знания и претворять их в практической деятельности).

Естественно, что основной целью обучения является приобретение способности применения полученных знаний в практике. Еще в 60-х годах прошлого столетия Эдгар Дейл, дававший ученикам одни и те же знания, но различными способами, доказал, что имитация реального действия обуславливает 90% усвоения материала. Активные методы как раз призваны внести в процесс обучения элемент экспериментирования, результатом которого является приобретение нового опыта.

Применение АМО предполагает специальную подготовку преподавателей: психолого-педагогическую и технологическую. К правилам, обязательным для применения в организации работы с помощью АМО, следует отнести:

- вовлеченность всех студентов в групповую деятельность;
- оптимальный состав участников (не более 1520 чел.);
- психологическое сопровождение со стороны преподавателя;
- организация пространства;
- принцип деления на группы (вначале работы – свободное деление, затем применяется случайная выборка).

Следует отметить, что применение активных методов не всегда может быть встречено с энтузиазмом. В большинстве своем студенты охотно откликаются на участие в активной работе. Но есть отдельные студенты с особенностями личностного развития, которым групповое взаимодействие и рефлексия даются с трудом. Преподаватель должен обладать психологической компетентностью, помогающей вовремя увидеть сопротивление к работе и применить техники снижения тревоги и негативных эмоций.

Сегодня формирование компетенций является основной целью обучения, и различные занятия формируют разные уровни компетенций. Лекции – «дают представление», семинары – формируют уровень «знать», практические занятия – уровень «уметь», практика формирует навык.

Что касается видов АМО, то их спектр довольно широк. Традиционно к активным методам обучения относят лекции, групповые дискуссии, деловые игры, кейс-ситуации и т. п. Одна из классификаций активных методов обучения представлена в таблице.

Классификация активных методов обучения (пример)

Не имитационные АМО	Имитационные АМО	
Лекция проблемная	Неигровые	Игровые
Лекция пресс-конференция	Анализ конкретных ситуаций (кейсы)	Групповые дискуссии, техники «мозгового штурма»
Лекция-визуализация	Эссе	Игры: деловые, ролевые, организационно-деятельностные, метафорические и др.
Лекция-провокация	Контент-анализ документов	Эксперимент
Вебинар	Создание кейсов	Эвристические методы («Шесть шляп», «Стулья Диснея»)
Skype-конференция	Создание проектов	Модерация

Исследователи и практики продолжают искать и находить новые формы АМО с учетом меняющихся ценностей обучаемых, их мотивации и особенностей развития общества.

К традиционным формам лекций относят лекцию вводную, общепредметную, обзорную, методологическую, обобщающую и др. К лекциям с элементами активного взаимодействия относят лекцию-провокацию, лекцию-визуализацию и лекцию в формате пресс-конференции.

Лекция-визуализация предполагает включение в учебный процесс зрительных образов. Опубликованы данные об использовании в учебном процессе недавно разработанной и запатентованной базы данных «Конфиденциальное делопроизводство». Состоит она из двенадцати взаимосвязанных между собой веб-модулей. Модули учебной базы взаимосвязаны между собой, имеют строгую иерархию на основе гиперссылок [3].

Лекция-пресс-конференция отличается использованием при ее проведении ответов на заранее заданные преподавателю вопросы. Лекция-провокация развивает у студентов умения оперативно анализировать представленный материал, примерять на себя роли оппонентов, рецензентов, экспертов, вычленять верную и неверную информацию.

Многообразие форм групповых дискуссий позволяет варьировать их использование и мотивировать студентов к активному взаимодействию.

Выделяют такие виды дискуссий как: многоуровневые дискуссии, дебаты, дискуссию-ранжирование, круглые столы, заседания экспертной группы (панельная дискуссия), дискуссии в технике «Аквариум».

Интересно, что групповые дискуссии одновременно выступают и активным методом обучения и технологией, используемой при использовании других АМО.

Проведение Круглых столов целесообразно с привлечением опытных специалистов-практиков, что обогатит дискуссию разнообразием взглядов и точек зрения экспертов.

Технология «Мозгового штурма» предложена к использованию А. Осборном в 30-е годы в США. Это оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования креативности в группе. Длится, как правило, 1.5-2 часа и предполагает принятие членами группы различных ролей («аналитиков», «генераторов идей»), помогающих взглянуть на проблему с различных сторон. Одной из разновидностей технологии является «брейнрайтинг» (записывание идей). Суть ее состоит в том, что генерирование идей происходит в письменной форме: участники записывают идею и передают листки с записями по кругу. Если в работе участвует шесть человек, то количество вариантов решения задачи составляет цифру 90.

Широкое распространение во многих областях (образование, управление) получили кейс-ситуации. Метод родился в Гарвардском университете в 1924 году как техника обучения с использованием реальных экономических и социальных ситуаций. Все кейсы можно разделить на три большие группы:

- проверяющие конкретные навыки;
- проверяющие ценности и взгляды;
- проверяющие модели поведения и личностные качества.

Как отдельная технология в АМО выделяется модерация (от лат. – регулирование, управление, руководство). Образовательная технология разработана в 1970-е годы в Германии и служит для вовлечения участников в процесс выявления затруднений, поиска решений и взаимообучения на основе имеющегося опыта.

Неотъемлемой частью АМО являются различные тренинги. При кажущейся простоте их применения не стоит забывать о том, что в основе метода лежат идеи Курта Левина, что обязывает преподавателя знать теоретические основы групповой динамики и уметь управлять ею.

Особое место в структуре активных методов обучения занимают всевозможные игры. В. А. Сухомлинский писал: «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития...». К видам деловых игр относятся игры имитационные, управленческие, исследовательские, организационно-деятельностные, метафорические, ролевые, проективные и др.

Деловая игра (ДИ) понимается как форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности.

В практике решения сложных комплексных проблем используется, например, Тавистокская модель тренировки групповых отношений, которая впервые была реализована в 1957 г. Совершенствуясь и развиваясь, эта модель дошла до настоящего времени и активно используется в международных и национальных инновационных программах. В России была впервые реализована оригинальная модель игры: организационно-деятельностная игра (ОДИ) под руководством Г.П. Щедровицкого. В целом, инновационные игры направлены на развитие, а не только на обучение, их структура гибкая, свободная, участники заранее ознакомлены с проблемой, ориентированы на выработку навыков действия в нестандартных ситуациях [4].

Дидактические игры предполагают использование занимательных заданий, включение элементов соревновательности, раздаточного материала типа «Психологическое» или «Математическое лото» и могут использоваться как вспомогательный метод для переключения внимания с изучения сложного материала.

Важно отметить некоторые проблемы, которые могут возникнуть в ходе применения деловых игр:

- возможность переноса личных отношений в процесс игры;
- конфликты, возникшие в ходе игры, могут быть перенесены в реальную жизнь;
- игровые ситуации могут быть использованы для решения некоторых личных проблем;
- психологически неправильное вмешательство преподавателя может создавать проблемы для студентов и др. [5]

Одной из важнейших задач обучения является раскрытие творческого потенциала студентов, мотивация к поиску нестандартных решений возникающих задач. В данном контексте неоценимым ресурсом являются эвристические методы. К ним относят такие методы, как метод инверсии, свободных ассоциаций, ментальной провокации, использования метафор, синектики. Технологии и майндмэппинг (интеллектуальных карт), «Шесть шляп» Э. де Боно, «Стулья Диснея», «Контрольный список Осборна» хорошо описаны в литературе и широко используются практиками образовательного процесса.

Развитие интернет-технологий позволяет расширить спектр активных методов обучения. Все чаще используются вебинары, skype-конференции, социальные сети для взаимодействия преподавателей и студентов, ускоряя получение и обмен информацией.

Вебинар – разновидность веб-конференции, проведение онлайн-встреч или презентаций через Интернет в режиме реального времени. Подготовка и проведение вебинаров требуют наличия в университете программного обеспечения, например, некоторые вузы используют продукты российской фирмы TrueConf: TrueConfServer,

TrueConfClient. Особенно такая технология актуальна для дистанционных форм обучения. К основным преимуществам такого обучения относят: удобные средства обучения и общения, широкие возможности групповой работы, интерактивное взаимодействие с преподавателем, оперативность взаимодействия и тестирование в режиме on-line.

Сегодня возникло новое понятие – геймификация. Можно определить геймификацию как использование компьютерных игр, игрового мышления в различных областях (образование, управление, медицина) для привлечения пользователей, их вовлеченности в решение прикладных задач через игру. Исследователи подсчитали, что количество геймеров (а к ним относят людей, проводящих за компьютерными играми 13 и более часов в неделю) занимает значительную долю в структуре населения разных стран [6].

Например, в США насчитывают 183 млн геймеров, в Китае-200 млн, Европе-100 млн. В России активных геймеров около 10 млн человек, однако число их постоянно растет. Психологи отмечают ряд положительных моментов в компьютерных играх: они создают идеальную среду для совместного решения проблем, в игре человек готов решать проблемы столько времени, сколько на это требуется, игра формирует навыки спокойного восприятия неудачи, целенаправленности в достижении цели. Компьютерные игры формируют умеренный оптимизм, повышающий мотивацию к продолжению деятельности. Геймер свободен выбирать персонаж, идентифицируясь с ним, ему доверяют некую миссию, в игре формируется способность обоснованно, быстро и самостоятельно принимать решения. Кроме того, через игру формируются особые социальные связи, позитивное чувство удовлетворения от выполнения достаточно напряженной деятельности. И, наконец, главное: формируется умение визуализировать конкретные действия и идеи, что позволяет знаниям немедленно трансформироваться в опыт, в том числе, за счет обратной связи в процессе игры.

В образовании накоплен некоторый американский и европейский опыт использования геймификации в обучении, в России упоминания об этом пока немногочисленны. Однако представляется обоснованным предположение о скором распространении методов геймификации (квесты и др.).

Актуальным направлением можно назвать внедрение в практику обучения методов арт-терапии, имеющей диагностический, коррекционный и развивающий потенциал. Арт-терапия понимается как метод, направленный на активизацию внутриспсихических ресурсов личности, в результате творческого осмысления происходящего при воздействии на мотивационную, эмоциональную, личностную сферу. Различные формы арт-терапевтических методов адекватны диагностике межличностных отношений, неосознаваемых мотивов и потребностей, отношения к труду, соответствия личных качеств профессиональной деятельности. К методам арт-терапии относят рисуночные методы, психодраму, сказкотерапию, коллажи, групповые фрески, скульптурное моделирование и многие другие.

Данные методы способствуют гармонизации отношений в группе, личностному росту, изменению качества сознания, развитию интуиции, творчества. Креативность в современных условиях можно назвать ведущей, ключевой компетенцией, наличие которой необходимо каждому отдельному человеку для самореализации [7].

Выводы

В настоящее время спектр активных методов обучения достаточно широк и все они находят свое применение в различных видах учебной деятельности университетов.

Современные условия диктуют необходимость большего применения новых видов активного взаимодействия в структуре «преподаватель-студент», таких как вебинары, скуре-конференции, геймификация, арт-терапия и др.

Для использования активных методов обучения требуется специальная психолого-педагогическая подготовка преподавателей высшей школы, что может быть реализовано через курсы повышения квалификации по программе «Преподаватель высшей школы» и иным программам переподготовки.

Ссылки на источники

1. <https://ru.wikipedia.org/>
2. Васечкина М. С., Гуляева Т. Ю., Саврасова О. М. Использование методов активного обучения в процессе формирования навыка создания письменных средств PR-коммуникации // Интегрированные коммуникации в спорте и туризм: образование, тенденции, международный опыт. – 2016. – Т. 2. – С. 169–172.
3. Активные и интерактивные методы обучения: учеб. пособие / кол. авторов; Нижневартковский государственный университет. – Нижневартовск, 2014. – 155 с.
4. Дудченко В. Деловая инновационная игра как метод исследования и развития организации. – URL: <http://gtmarket.ru/laboratory/expertize>.
5. Ерохин А. К., Геец Н. Ф., Красножон Г. А. Использование учебной игры для повышения интереса студентов к изучению гуманитарных дисциплин в высшей школе // Перспективы развития науки и образования: сб. науч. тр. по материалам IV междунар. науч.-практ. конф., 29 апреля 2016 г. / под общ. ред. А. В. Туголукова – М.: ИП Туголуков А. В., 2016. – С. 61–65.
6. Тихонова Е. Психология игры в управлении образовательной интеракцией // Трибуна молодого ученого. – 2015. – № 4(37). – С. 145–148.
7. Горшкова О. В. Проективные методы в управлении персоналом (российский опыт) // Экономика и управление. – 2016. – № 1(123). – С. 58–63.

Oksana Gorshkova,

Candidate of Sociological Sciences, Associate Professor Pacific State Medical University, Vladivostok
oksgor@mail.ru

Active teaching methods: forms and purpose

Abstract. The main methods of active and interactive training used in educational process are provided. The classification of active training methods allowing to understand a role and the place of each method in educational activities is this. Specifics of use of active methods in different types of studies are determined. The purposes of application of active training methods and methods of an efficiency evaluation of their use are described.

Key words: education, active and interactive training methods, competences, style of training, learning efficiency.

Рекомендовано к публикации:

Горевым П. М., кандидатом педагогических наук,
 главным редактором журнала «Концепт»

Поступила в редакцию <i>Received</i>	12.01.17	Получена положительная рецензия <i>Received a positive review</i>	14.01.17
Принята к публикации <i>Accepted for publication</i>	14.01.17	Опубликована <i>Published</i>	25.01.17



www.e-koncept.ru

© Концепт, научно-методический электронный журнал, 2017

© Горшкова О. В., 2017