

Мир науки. Педагогика и психология / World of Science. Pedagogy and psychology <https://mir-nauki.com>

2020, №2, Том 8 / 2020, No 2, Vol 8 <https://mir-nauki.com/issue-2-2020.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/11PDMN220.pdf>

**Ссылка для цитирования этой статьи:**

Реутова В.В. Активизация познавательной деятельности студентов посредством использования интерактивных методов обучения // Мир науки. Педагогика и психология, 2020 №2, <https://mir-nauki.com/PDF/11PDMN220.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

**For citation:**

Reutova V.V. (2020). Activation of the cognitive activity of students through the use of interactive teaching methods. *World of Science. Pedagogy and psychology*, [online] 2(8). Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/11PDMN220.pdf> (in Russian)

УДК 378.147

ГРНТИ 14.35.07

**Реутова Виктория Владимировна**

ФГАОУ ВО «Крымский федеральный университет им. В.И. Вернадского», Симферополь, Россия

Доцент кафедры «Педагогики»

Кандидат педагогических наук, доцент

E-mail: reutovavv@mail.ru

РИНЦ: [http://elibrary.ru/author\\_profile.asp?id=812658](http://elibrary.ru/author_profile.asp?id=812658)

## **Активизация познавательной деятельности студентов посредством использования интерактивных методов обучения**

**Аннотация.** Образование – это единственная сфера, которая, влияет на все другие сферы, определяя тенденции и перспективы развития страны. Именно высшее образование работает на будущее, динамично реагирует на изменения во внешней среде, адаптируясь к новым потребностям общества и одновременно активно влияет на его состояние, определяя, собственно, и сами эти потребности. Современные мировые стандарты в области образования предусматривают подготовку высококвалифицированных специалистов, способных интегрировать теоретические знания и практические умения в целостную систему, владеть новыми технологиями. Автором доказывается тезис о том, что для успешной реализации личностного потенциала каждого студента в учебном процессе должны быть созданы условия для формирования таких качеств личности, как мобильность, умение интегрироваться в динамично меняющемся мире, критичность мышления, умение генерировать новые идеи, способность принимать нестандартные решения и нести за них ответственность, коммуникативные умения, умение работать в команде. Решению таких задач способствует применение интерактивных технологий обучения. В статье рассмотрены вопросы, связанные с активизацией внедрения интерактивных методов обучения в образовательный процесс высших учебных заведений, их способность влиять на формирование профессиональных компетенция будущих специалистов, адаптированных к быстрой смене потребностей современного общества. Автором выделены разные уровни активности, на которые следует обращать внимание, работая с определенной аудиторией студентов, определены задачи интерактивных методов обучения, на примере реализации комплекса инновационных образовательных технологий доказывается эффективность бизнес-симуляции как одного из наиболее интересных методов интерактивного обучения.

**Ключевые слова:** интерактивные методы обучения; интеракция; учебная деятельность; познавательная деятельность; бизнес симуляции; педагогическое мастерство; педагогика высшей школы

Образование – это единственная сфера, которая, влияя на все другие сферы, определяя тенденции и перспективы развития страны. Именно высшее образование работает на будущее, динамично реагирует на изменения во внешней среде, адаптируясь к новым потребностям общества и одновременно активно влияет на его состояние, определяя, собственно, и сами эти потребности. Организация обучения в высшей школе всегда должна соответствовать новейшим технологиям, поскольку от этого зависит будущий уровень развития государства. Внедрение прогрессивных методов обучения, среди которых следует особо выделить интерактивные, позволит сформировать модель современной учебной деятельности, предусматривающую тесную взаимосвязь теории и практики, науки и производства, формирование у будущего специалиста профессионализма, компетентности, творчества, индивидуальности в принятии решений, соответствующих нравственных и гуманистических качеств.

Проблема технологизации образования нашла свое отражение еще в трудах А. Дистервега, И. Песталоцци, Ж.-Ж. Руссо, А. Макаренко, Я. Коменского, В. Сухомлинского, К. Ушинского, Д. Дьюи, и в дальнейших исследованиях уже педагогов и методистов В. Беспалько [1], А. Хуторского [2], Г. Селевко [3] и других, где значительное внимание уделяется теоретическому обоснованию актуальности инновационных технологий, их значимости в образовательном процессе. Но указанные направления модернизации современного образования слишком медленно используются в научно-методической работе педагогических коллективов, кафедр вузов. Принципиально новые педагогические идеи и положения требуют переориентации учебно-методической деятельности педагогов на исследование и поиск нестандартных путей развития всех составных частей системы высшего образования, развитие и внедрение в образовательную среду ВУЗов инновационных педагогических приемов на всех уровнях образовательной деятельности. Следовательно, решение имеющихся и перспективных стратегических образовательных задач возлагается на самих участников образовательного процесса, главным образом на педагогические кадры различных уровней.

Цель статьи: проанализировать преимущества и недостатки интерактивных образовательных технологий в процессе преподавания дисциплин в высших учебных заведениях.

При использовании активного обучения студенты в наибольшей степени привлекаются к учебной деятельности, формируют обратную связь, активизируют коммуникацию с преподавателем и другими слушателями, являются активными участниками познавательного процесса, реализуя задания разного типа (творческие, поисковые, проблемные), моделирующие реальные производственные ситуации их будущего профессионального направления.

Выделяют следующие уровни активности [4, с. 15], на которые следует обращать внимание, работая с определенной аудиторией студентов:

- активность воспроизводства – характеризуется способностью обучающегося запомнить, воспроизвести знания, овладеть способами их использования;
- активность интерпретации – связана со стремлением обучающегося достичь определенного изучаемого уровня, овладеть подходами и методами применения знаний в изменяющихся условиях;

- творческая активность – предусматривает склонность обучающегося к осмыслению знаний, собственный поиск решения проблемной ситуации, проявление интереса к познанию нового.

Умея выделить вышеприведенные уровни активности в аудитории слушателей, преподаватель сможет наладить более определенную связь со студентами, а также внедрить отличный от обычного алгоритм учебного процесса: не по принципу «вначале теория потом практика», а через формирование нового опыта, а потом теоретическое осмысление изученного, что характерно для интерактивных методов обучения.

«Интерактивные методы – методы обучения, основанные на взаимодействии обучающихся между собой» [5]. С. Кашлев приводит признаки и определяет интерактивные методы обучения как «педагогическое взаимодействие с высоким уровнем интенсивности общения ее участников, их коммуникации, обмена деятельностью, сменой и разнообразием их видов, форм и приемов, целенаправленной рефлексией участниками своей деятельности» [6, с. 19].

Основное отличие интерактивного обучения от традиционного состоит в том, что учебный процесс в данном случае организуется с посредством активного взаимодействия всех его участников. Анализируя в процессе обучения свою деятельность и действия коллег, участники процесса стремятся изменить модель своего поведения, и как следствие этого в большей степени усваивают знания и нарабатывают умения, поэтому интерактивные методы являются не только средством улучшения обучения, но и средством усиления воспитательных воздействий. «Интерактивное обучение – это специфическая форма организации познавательной деятельности, имеет предполагаемую цель – создать комфортные условия обучения, при которых каждый обучающийся чувствует свою успешность, интеллектуальную способность» [7, с. 16].

Интерактивные методы заключаются в вовлечении в действия, создании ситуации переживания и испытания, которые способствует более глубокому проникновению в содержание и лучшему запоминанию [8, с. 24]. Между тем методы нужно еще совместить с содержанием, нужно иметь полное понимание того, какую пользу получают участники с их помощью. К занятиям с применением интерактивных методов требуется значительно больше готовиться, чем к традиционной лекции [9].

Если посмотреть в суть самого понятия интеракции, то его можно охарактеризовать как форму совместной деятельности, когда все участники учебного процесса коммуницируют друг с другом, обмениваются информацией, находят совместные решения, «моделируют ситуации, оценивают действия коллег и свое собственное поведение, погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества по решению проблем» [4]. Тем самым можно согласиться с мнением, что «интерактивное обучение это обучение, построенное на взаимодействии обучающегося с учебной средой» [10, с. 107].

Интерактивные методы призваны решать задачи разного рода:

- учебные;
- познавательные;
- коммуникационные (связаны с развитием общего интеллектуального фона процесса познания);
- социально-ориентированные;
- информационно-креативные (связанную со способностью к продуцированию принципиально новых идей и взаимообмена ими).

На сегодня в высшей школе преимущественно используют такие интерактивные методы как: тренинги, ситуационные задачи, мастер-классы, пресс-конференции, тестирования, кейс-методы, игровое обучение, круглые столы, мультимедийные лекции и практические занятия, электронные учебные издания.

Совокупность интерактивных методов обучения можно представить на рис. 1.

Во время интерактивного обучения студент уже становится не объектом, а субъектом образовательного процесса, он должен стать активным участником обучения и собственного развития, тем самым обеспечить свою собственную мотивацию к получению наилучшего результата, что в высшей степени способствует повышению эффективности образования. Главная задача преподавателей высших учебных заведений при этом активизировать познавательную деятельность студентов и прежде всего активизировать их мышление.



Рисунок 1. Интерактивные методы обучения (составлено авторами)

Они должны не только научиться решать практические познавательные задачи, у них нужно развить желание их решать. Таким образом следует изменить сам подход к управлению процессом познания, который пройдет уже на новом, более высоком уровне – уровне

самоорганизации познавательной деятельности. Также преподавателю следует не забывать, что каждое обучение отличается от других, каждая группа является другой. Для этого, в реальности, каждый раз учебные методы следует приспосабливать к потребностям группы, уровня знаний студентов и их стремлению к образованию.

Использование интерактивных методов обучения бесспорно является интересным, творческим и перспективным направлением педагогической деятельности высшей школы. Оно формирует иные требования к преподавательской деятельности, не только на подготовительном этапе, но и в процессе проведения занятия, а также требует хорошую материальную базу оборудования, в частности для мультимедийной презентации или изложения определенного учебного материала. Следует заметить, что учебных аудиторий, укомплектованных такими техническими средствами, в наших учебных заведениях становится все больше и больше. Так же, как и соответственно подготовленных для этого преподавателей, которые обладают не только методикой проведения интерактивного обучения, но и имеют навыки работы с компьютером, компьютерной и мультимедийной техникой, способных использовать программу Power Point и другие новейшие программные продукты. Поэтому наиболее значимыми качествами и умениями преподавателей, успешно работающих в интерактивном режиме, должны стать:

- коммуникабельность, развитые коммуникационные умения, которые позволят найти подход к каждому студенту, заинтересовать его и внимательно подойти к его проблемным вопросам, поддержать его активность, естественность и толерантность, способность организовать учебное пространство, который будет способствовать диалогу, умение вести диалог, анализировать и корректировать ход обсуждения в учебной группе, использовать поддерживающие средства общения;
- способность помогать обучающимся, не оказывать давление на их мнение, не ограничивать их умственную деятельность, способствовать проявлению их самостоятельности в принятии решений;
- способность поощрять творчество, креативность и самостоятельность студентов;
- трудолюбие, желание овладеть новыми методиками и способность овладеть новейшими информационными программами и технологиями.

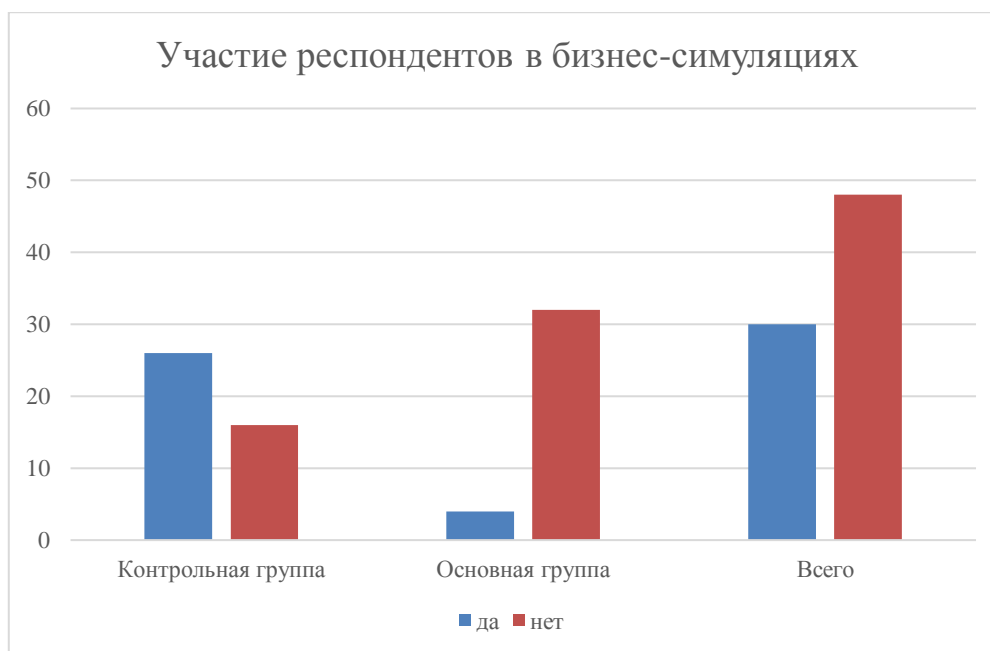
В практике высших учебных заведений использование интерактивных методов обучения, к сожалению, до сих пор происходит спонтанно, нерегулярно, а потому выглядит довольно искусственным. Это еще не стало естественной, неотъемлемой составляющей учебных программ. Поэтому нам хотелось бы обратить внимание преподавателей на один из современных и эффективных методов развития познавательной деятельности студентов, необходимых для успешной работы нового поколения педагогов высшей школы.

Как интерактивная технология, в обучении студентов используется дидактическая игра. Дидактическая игра – это игра по принципам и правилам, которые подчинены достижению заранее намеченного игрового результата. В отличие от игровой деятельности целенаправленная игра предполагает соревновательный [11, с. 224].

В качестве примера эффективного применения комплекса инновационных образовательных технологий можно привести использование по нашей рекомендации апробированных бизнес-симуляций. Занятия с использованием этой технологии были проведены на основе платформ «Simformer» и «Virtonomica» у студентов 2 и 3 курса института экономики и управления КФУ им. В.И. Вернадского [12], а также с использованием платформы «Classcraft».

Анализ степени влияния бизнес-симуляций на рост мотивации, обучающихся, а также степени их заинтересованности в использовании новых форм учебного процесса велся с помощью обработки анкет основной и контрольной группы обучающихся. В исследовании участвовали по 40 обучающихся в каждой группе. Главной задачей данного исследования явилось определить уровень заинтересованности обучающихся в применении игровых методов обучения, в том числе бизнес-симуляций, а также их вовлеченности в процесс.

На рисунке 2 представлен результат опроса обучающихся основной и контрольных групп с целью определить использовались ли бизнес-симуляции в процессе обучения на других дисциплинах и доводилось ли им участвовать в них ранее.



*Рисунок 2. Участие респондентов в бизнес-симуляциях*

Итоговые показатели свидетельствуют, что почти 90 % обучающихся основной группы никогда ранее, за период своего обучения, не приходилось сталкиваться с использованием бизнес-симуляций в учебном процессе, в то время как у обучающихся контрольной группы ответы были несколько иными. Более 60 % дали утвердительный ответ. Это объясняется тем, что в этой группе ранее были проведены занятия по одной из дисциплин с использованием платформы «Classcraft», именно этим объясняется более высокая осведомленность студентов.

На вопрос о формах геймификации учебного процесса большинство респондентов из исследуемых групп выделили такой вид как бизнес-игра. При этом значительная часть из них четко не может определить отличие бизнес-игры от бизнес-симуляции. Результаты представлены на рисунке 3.

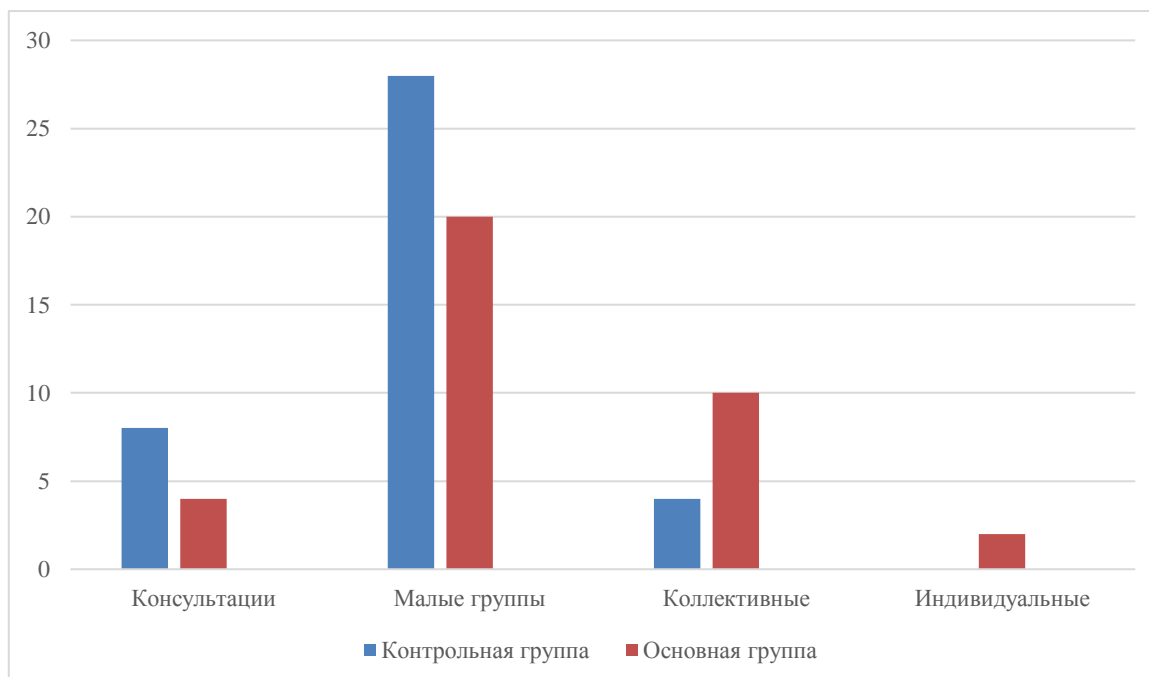
Бизнес-симуляции лучше были восприняты в контрольной группе, где занятия такого рода уже имели место и обучающиеся уже имели представления о достоинствах различных образовательных подходов. Однако то, что бизнес-игра, метод обучения набрала больший процент, ничем как ассоциативным рядом и соревновательным характером самого процесса объяснить сложно. В связи с этим предварительно можно заключить, что введение в практику учебных занятий будущих экономистов заданий и методик соревновательного типа увеличит вовлеченность обучающихся в процесс у 56 % обучающихся.



*Рисунок 3. Предпочитаемый вид игрового решения*

В контрольной группе в большей степени были представлены обучающиеся с задатками лидеров, отчасти поэтому при проведении занятий где анализируются бизнес-стратегии в этой группе наблюдалось усиление общекультурных компетенций, связанных с системным мышлением, а также общепрофессиональных компетенций, нацеленных на комплексное понимание принципов ведения бизнеса и более высокой вовлеченностью обучающихся в принятие стратегических решений.

В контрольной группе также наблюдались наилучшие результаты, связанные с формированием навыков аналитической и командной работы. Можно сделать вывод, что при использовании бизнес-симуляций усилилось взаимодействия внутри контрольной группы за счет работы в условиях неопределенности и недостатка временного ресурса. Анкетирование двух групп по вопросу тех видов учебных занятий, которые наиболее предпочитают обучающиеся показал, что наиболее приемлема для обучающихся является работа в малых группах, около 56 % студентов основной группы и более двух третей контрольной группы проявили больший интерес именно к такому типу образовательной технологии (рисунок 4).



*Рисунок 4. Предпочитаемый вид учебных занятий*

Исходя из вышеизложенного, можно заключить, что традиционные методы обучения на практических и семинарских занятиях практически не пользуются предпочтением у обучающихся.

Наибольшую популярность у будущих экономистов имеют бизнес-симуляции. Тем самым мы приходим к выводу, что внедрение данных педагогических технологий в учебный процесс приведет к улучшению результатов обучения и сформируют профессиональные компетенции наилучшим образом.

В рамках определенной производственной ситуации был разработан единый комплекс системы взаимодействий менеджеров, бухгалтеров, экономистов. Каждый имел возможность проявить присущие им профессиональные навыки и умения, знания и компетенции со своей отрасли в рамках общей производственной ситуации из реальной жизни. Была сформирована определенная система, в которую были внедрены различные методы исследования: моделирование, системный анализ, описательный, игровой методы, а также мысленный эксперимент, каждый из которых выполнял свои функции.

Особое внимание уделялось процессу формирования и передачи информации, проявления индивидуальности, инициативы, умению синхронизировать деятельность предприятия, а именно разделить работу отдельных выбранных подразделений в пространственном измерении и во времени. Кроме того, проведенные тренинги позволили студентам-участникам:

- практически испытать теоретические знания, полученные из разных источников (из лекционных, семинарских, практических занятий, а также при выполнении индивидуальных задач и саморазвития);
- продемонстрировать свои способности мыслить логически, последовательно, понимать смысл входных данных и предложенных решений;
- ощутить на себе особенности их будущей специальности, комплексно посмотреть на нее;
- окунуться в атмосферу реальной производственной деятельности, делового общения, сформировать систему эффективных взаимодействий, принять на себя определенную ответственность за представленные оперативные решения, занимая виртуальную должность;
- отработать умение требовать дополнительную информацию, необходимую для уточнения исходной ситуации;
- получить навыки более четкого изложения собственной позиции, убедительно преподнести, обосновать и защищать ее, развить способность самостоятельного принятия решения на основе коллективной деятельности;
- почувствовать необходимость коммуникационных связей, работы в команде, научиться обмениваться новыми знаниями, которые лежат в другой плоскости, но плотно прилегающие к их собственной основной профессиональной сфере;
- испытать новые ощущения и продемонстрировать свою индивидуальность.

Следует отметить, что на указанной практике не следует останавливаться, ее рекомендуется чаще использовать в учебном процессе с переходом к систематическому внедрению в высших учебных заведениях. Это связано с тем, что такая работа должна дать синергетический эффект – через объединение знаний и умений отдельных студентов, сплоченных в команду, можно достичь больших результатов, чем в том случае, если их предоставлять отдельно и индивидуально. Таким образом, при использовании интерактивных методов обучения, т.е. тех, которые основаны на обучении через взаимодействие, моделируются ситуации, которые могут встретиться в повседневной профессиональной деятельности, и тем самым, формируется способность мыслить образно, обосновывать свои



позиции, свои жизненные ценности. Поэтому эти приемы – инновационный путь к организации творческо-исследовательской деятельности студентов, которые в будущем займут должности, соответствующие их профессиональному направлению.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии / В.П. Беспалько. – М.: Педагогика, 1989. – 192 с.: ил.
2. Хуторской А. Ключевые компетенции и образовательные стандарты / А. Хуторской // Эйдос: интернет-журнал. – Режим доступа: <http://www.eidos.ru/journal/2002/0423.htm>.
3. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учеб. пособ. для вузов и институтов повышения квалификации / Г.К. Селевко. – М.: Изд-во «Народное образование», 1998. – 559 с.
4. Ступина С.Б. Технологии интерактивного обучения в высшей школе, учебно-методическое пособие / С.Б. Ступина. – Саратов: Издательский центр «Наука», 2009. – 52 с.
5. Гущин Ю.В. Интерактивные методы обучения в высшей школе / Ю.В. Гущин // Психологический журнал Международного университета природы, общества и человека «Дубна». – 2012. – №2. – С. 1–18.
6. Кашлев С.С. Технология интерактивного обучения / С.С. Кашлев – Мн.: Белорусский верасень, 2005. – 196 с.
7. Вербицкий А. Активные методы обучения в высшей школе: контекстный поход / А. Вербицкий. – М.: "Высшая школа", 1991. – 207 с.
8. Интерактивные методы обучения: Уч. пособ. [Текст] / Под общ. ред. П. Шевчука, П. Фенриха. – Щецин: Изд-во WSAP. – 2005 – 170 с.
9. Яковенко. АЕ. Стратегия принятия решений в условиях адаптивного обучения / А.Е. Яковенко, А.В. Нарожный, В.Д. Гогунский // Вост.-Европейский журнал передовых технологий – 2/2 (14). – 2005. – С. 105–110.
10. Педагогический энциклопедический словарь / гл. ред. Б.М. Бим-Бад. – М.: Большая рос. энцикл. – 2002. – 528 с.
11. Чернилевский Д.В. Дидактические технологии в высшей школе: учеб. пособие для вузов / Чернилевский Д.В. – М.: ЮНИТИ – ДАНА, 2002. – 437 с.
12. Ярош О.Б. Эффективность применения инновационных педагогических технологий в образовании экономистов: бизнес-симуляции и игровые решения / О.Б. Ярош, И.Ф. Зиновьев, В.Е. Реутов // Проблемы современного педагогического образования. – 2017. – № 55–1. С. 348–359.

**Reutova Viktoriia Vladimirovna**

V.I. Vernadsky Crimean federal university, Simferopol, Russia

E-mail: reutovavv@mail.ru

## **Activation of the cognitive activity of students through the use of interactive teaching methods**

**Abstract.** Education is the only area that affects all other areas, determining trends and prospects for the development of the country. It is higher education that works for the future, dynamically responds to changes in the external environment, adapting to the new needs of society and at the same time actively influences its state, determining these needs themselves. Modern world standards in the field of education provide for the training of highly qualified specialists who are able to integrate theoretical knowledge and practical skills into an integrated system, own new technologies. The author proves the thesis that for the successful realization of the personal potential of each student in the educational process, conditions must be created for the formation of such personality qualities as mobility, the ability to integrate in a dynamically changing world, critical thinking, the ability to generate new ideas, the ability to make innovative decisions and bear responsibility for them, communication skills, ability to work in a team. The solution to such problems contributes to the use of interactive learning technologies. The article discusses issues related to the intensification of the introduction of interactive teaching methods in the educational process of higher educational institutions, their ability to influence the formation of professional competence of future specialists, adapted to the rapid change of needs of modern society. The author identifies different levels of activity that should be paid attention to when working with a specific audience of students, the tasks of interactive teaching methods are identified, the implementation of a set of innovative educational technologies is used to prove the effectiveness of business simulation as one of the most interesting methods of interactive learning.

**Keywords:** interactive teaching methods; interaction; educational activities; cognitive activities; business simulations; pedagogical skills; higher education pedagogy