

Личностно-ролевой подход к организации образования посредством деятельности развития студентов как активных субъектов учебно-воспитательного процесса, личностного общения преподавателей и студентов.

Интеграция социально-гуманитарных и специальных дисциплин с целью повышения уровня духовной культуры студентов, формирование у студентов понимания содержания знаний, ценности профессии, профессиональной деятельности, а значит и всей человеческой деятельности.

Создание в учебном заведении творческой созидательной атмосферы.

При этом данная проблема должна рассматриваться исходя из цели всего образовательного и воспитательного процесса в вузе: формирование общечеловеческих, культурных ценностей наряду с получением профессиональных знаний, умений и навыков.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Ганэ В.А., Соловьева С.В. Структуризация групп качеств компетентности руководителя XXI в. // Экономика и управление. 2006. №3. С. 3-10. 2. Большой энциклопедический словарь: философия, социология, религия, эзотеризм, политэкономия / главный науч. ред. и сост. Ю.С. Солодовников. Минск: МФЦП, 2002. 3. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий. СПб, 2001. 4. Белова Е.И. Некоторые аспекты гуманитаризации и гуманизации высшего образования // Наука и образование на пороге III тысячелетия: Тезисы докл. Межд. конгресса (г. Минск, 3-6 октября 2000 г.). В 2-х книгах. Кн.1. Минск, 2000.

УДК 371.132

*Баранова А.С.*

### **РОЛЬ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ ПЕДАГОГОВ.**

*Белорусский национальный технический университет  
Минск, Беларусь*

Интерактивные методы (англ. Interaction- взаимодействие) — методы обучения, основанные на высокой интенсивности общения, требующие коммуникативного обеспечения каждого участника интеллектуального действия. Они развивают способность понимать другого, подчеркивают значимость личного опыта каждого участника, обеспечивают поиск нового, разнообразие видов деятельности, способов общения.

В процессе реализации интерактивных методов формируются группы единомышленников на основе выбора определенной позиции. Интерактивная игра «Группа единомышленников» предполагает вопрос и варианты ответов. Участники группы единомышленников обмениваются мнениями, обосновывают свой выбор. Каждая новая проблема может создать новую группу единомышленников, где наряду с интеллектуальным развитием в процессе выбора позиции и ее аргументации происходит своеобразная психологическая защита каждого участника игры в результате поддержки участников деятельности группы. Эмоциональный и психологический комфорт способствует снятию стресса, неуверенности, происходит более интенсивное интеллектуальное развитие, развивается инноватика, так как создаются благоприятные условия для рождения и реализации новых идей.

Интерактивный метод смысловторчества «Алфавит» развивает оперативное мышление. С каждой буквы алфавита называется понятие (идея, ассоциация, термин, фраза), раскрывающее смысл обсуждаемой проблемы. Затем выбираются слова — понятия (идеи, ассоциации, термины, фразы), получившие большее число выборов, на основе чего также создается своеобразная группа единомышленников, в которой рождение инновационных идей

происходит в более благоприятных условиях и потому более продуктивно. Развитие инноватики способствует благоприятный психологический климат, своеобразная релаксация участников группы, их хорошее настроение, творческое самочувствие, высокий интеллектуальный тонус.

Для развития научно-инновационной сферы можно использовать интерактивный метод «Трансфер понятий». Участникам предлагаются понятия из различных областей знаний для лучшего осмысления, разрешения и совершенствования исследуемой проблемы.

В качестве интерактивного можно рассматривать метод анализа инновационных предложений. Участники разбиваются на различные группы: а) идеалисты, которые предлагают сумасшедшие, дерзкие, космические, невероятные, фантастические идеи; б) критики, которые критически оценивают предложенные идеи; в) реалисты, которые творчески комбинируют идеи идеалистов и критиков с целью их реального применения на практике.

Для развития инновационных идей полезна игра «Иной взгляд», в ходе которой предлагается проблема для обсуждения. Затем выдвигаются контрпроблемы, контраргументы, контридеи. В результате формируются группа единомышленников высказывающих близкие идеи или группа антагонистов, предлагающих противоположные суждения. Участники групп защищают свои идеи, приводят аргументы, находят компромисс или создают теории, которые могут параллельно сосуществовать, опровергать друг друга или быть частным случаем какой-либо теории. Интерактивные методы могут соответствовать этапам развития научной идеи. Существуют следующие этапы развития научной идеи: этап формирования инновационных предложений; этап анализа идеи; явления, их свойств, закономерностей, особенностей процесса преобразования и опытно-конструкторской работы; этап анализа свойств объекта и поиска применения на практике; этап анализа возможностей технологии; этап получения продукта, результата; этап возникновения нового продукта, новой идеи. В соответствии с этими этапами можно сформировать группы ученых, теоретиков (этап формирования инновационных предложений), группу конструкторов (этап опытно-конструкторской работы), группу аналитиков (этап анализа возможностей технологии), группу реализаторов (этап получения, реализации продукта), группу новаторов (этап создания нового товара, новой идеи). Содержание инновационного обучения должно включать ознакомление с организационными формами инновационной деятельности, с методами создания инноваций, ведущих к возникновению нового продукта, технологии, идеи.

Целью интерактивного «Метода выборки» является определение участников, которые потенциально готовы к инновационной деятельности и хотели бы ей заниматься. Среди различных вопросов, которые предлагаются участникам игры, встречаются вопросы, связанные с инновацией, инновационной деятельности. Вопросы могут быть следующие:

Кто уже проснулся?

Кто любит новое, новшество?

Кто жаждет деятельности?

У кого хорошее настроение?

У кого есть что-то голубое (серое) в одежде?

У кого коричневая обувь?

Кто хотел бы узнать что-то новое?

Кто хотел бы ознакомиться с новыми идеями?

Кто неудовлетворен состоянием образования (науки, культуры, экономики, технического прогресса и т.д.)?

Кто узнал что-то новое и хотел бы поделиться с другими?

Кто удовлетворен новшествами в области науки (образования, экономики, культуры, техники)?

Кто любит общение?

Кто имеет много друзей?

Кто ценит достижения интеллекта?

Кто знает о новейших достижениях науки (культуры, экономики)?

Кто одет в строгий костюм?

У кого зимой день рождения?

Кто знаком с инновационными идеями?

С.С. Кашлев в качестве ведущих признаков и инструментов интерактивного взаимодействия выделил диалог, мыследеятельность, смыслотворчество, межсубъектные отношения, свободу выбора, ситуации успеха, позитивность, оптимистичность оценивания, рефлекссию. Он также представил классификацию интерактивных методов обучения: методы создания благоприятной атмосферы, организации коммуникации; методы обмена деятельностью; методы исследовательности; методы смыслотворчества; методы рефлексивной деятельности; интегративные методы (интерактивные игры) [1].

В качестве интерактивного можно также использовать метод «Заверши фразу». Цель метода — максимальное выяснение смысла и сущности инновационной деятельности. В качестве отправных точек мышления могут быть использованы фразы: «инновация — это...», «инновационные проекты — это...», «научно-инновационная сфера — это...», «инновационно-ориентированное образование — это...», «научно-инновационная деятельность — это...». В таком же ключе могут быть рассмотрены следующие понятия: инновационные предложения, инновационные группы, творчество, инновационная сфера, инновационное управление, управление научно-инновационным развитием, инновационная политика, специалист инновационного типа, инновационные проекты, целевые инновационные группы, научно-инновационная деятельность, инновационная восприимчивость, генератор инноваций, интернационализация инновационной деятельности, инновационный процесс, инновационное управление персоналом, инновационный менеджмент, инновационные подходы, инновационные факторы, инновационные управления, инновационные технологии, инновационный потенциал, научно-инновационная деятельность, инновационные образовательные технологии, педагогическая инноватика, инновационная сфера, инновационное средство, инновационные образовательные технологии, современные инновационные технологии, инновационные умения, инновационные методы. В ходе интерактивного обсуждения эти понятия обогащаются новым смыслом и глубоким содержанием. Возможен также вариант этого метода. Участникам игры предлагается подумать над тем, какие из предложенных термины, понятия относятся к области теории науки, а какие ближе к практической деятельности. Работа над понятиями может углубиться путем сравнения двух терминов. Например, в ходе коллективного обсуждения выясняется, что инновация — это создаваемые (осваиваемые) новые или усовершенствованные технологии, организационно-технические решения производственного, административного, педагогического, коммерческого характера, способствующие созданию новых технологий, товарной продукции, образовательных или иных услуг. Инновационная деятельность — деятельность, направленная на практическое освоение результатов научных исследований и разработок, повышающих эффективность технологического или педагогического процесса.

В процессе интеллектуально-коммуникативной атаки рождаются новые смыслы, новые идеи, подходы.

Научно инновационная сфера требует развития мыслительной деятельности специалистов. Смысл мыследеятельности состоит в эффективной организации индивидуальной мыслительной деятельности личности. Эффективная организация мыследеятельности личности заключается в рациональном выполнении различных мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, выделение существенных признаков, кодирование и декодирование информации, определение ошибок в умозаключениях, выборочное кодирование, комбинирование и сравнение, аналогии с элементами новизны, создание интерактивных образов). Важную роль также играет продуктивный обмен результатами мыслительной деятельности между участниками интерактивного общения, разнообразие видов, форм, методов мыслительной, познавательной деятельности; сочетание индивидуальных и групповых форм работы, создание проблемно-поисковой ситуации, смыслотворчество и рефлексия.

Понятие смысловторчества является относительно новым для педагогики, но для формирования инновационной личности необходима ее ориентация именно на смысловторчество. С.С. Кашлев определяет смысловторчество как «процесс создания субъектом деятельности нового значения, содержания чего-либо через призму своей индивидуальности». [1,79] Смысловторчество является процессом создания личностью своего индивидуального смысла о чем-либо в окружающей действительности, о самом себе. А. Мотейко отмечает, что сущность творческого процесса заключается в реорганизации имеющегося опыта или формировании на его базе новых комбинаций. [3,9] Инновационная деятельность предполагает процесс специфической оригинальной деятельности осуществляемой по своему индивидуальному замыслу. Здесь большое значение имеет деятельность не по образцу, не по шаблону. Решающим является качественно новое видение предмета, явления, процесса. Поиск личной значимости тех или иных явлений, действий является сверхценным и остро востребуемым. Интерактивные методы обучения способствует наделению смыслом объектов познания, реализуют право личности делать это по собственному усмотрению соотносясь со своими идеалами, ценностными ориентациями, мотивами деятельности. По мнению И.С. Алексеева, повторение образца выступает как способ «подключения» индивида к культуре, тогда как создание нового смысла рассматривается как вклад индивида в культуру, обогащения «смыслового фонда».

Совершенствование интерактивных методов обучения с целью развития инновационных умений является актуальнейшей задачей педагогической науки.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Кашлев С.С. Интерактивные методы обучения педагогике. — Мн.: Выш.шк., 2004.-176с.
2. Кашлев С.С. Современные технологии педагогического процесса. — Мн.: Университетская, 2001.-95 с.
3. Матейко А. Условия творческого труда. — М., 1970.