

УДК 378.147

## ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ – ФАКТОР ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАНИЯ

О. А. Наконечная, В. В. Цынгueva (Новосибирск)

*В статье рассматриваются варианты применения интерактивных технологий при проведении лекционных и семинарских занятий, таких как проблемная лекция, лекция вдвоем, лекция-визуализация, лекция - пресс-конференция, направленные на качество усвоения знаний и умение применять их на практике. Особое внимание уделено методу «деловая игра», которая позволяет моделировать профессиональную деятельность и ролевое взаимодействие по игровым правилам участвующих в ней специалистов, в определенном условном времени, в атмосфере неопределенности, при столкновении позиций, с разыгрыванием ролей и оцениванием. Кроме того, заслуживает внимания «метод проектов» – при котором обучающиеся приобретают знания и умения в процессе самостоятельного планирования и выполнения постепенно усложняющихся практических заданий – проектов. Таким образом, рассмотренные в настоящей статье интерактивные технологии обучения направлены не только на повышение собственной активности студента и их мотивации к учебно - профессиональной деятельности, но и возможности их активного применения в модельных или реальных ситуациях профессиональной деятельности, что, безусловно, повышает качество подготовки будущих специалистов реального сектора экономики.*

**Ключевые слова:** высшее образование, качество, интерактивная технология, лекция - визуализация, проект, деловая игра, эффективность.

## INTERACTIVE TECHNOLOGIES IN HIGHER EDUCATION AS A FACTOR OF IMPROVEMENT OF THE EDUCATION QUALITY

O. A. Nakonechnaya, V.V. Tsyngueva (Novosibirsk)

*The article considers the variants of application of interactive technologies while carrying out a lecture or a seminar, such as the problem lecture, lecture-together, lecture-visualization, lecture “press conference. These versions are aimed at the improvement of the quality of the knowledge mastering and the ability to apply it in practice. A special attention is given to the method of «business game», which allows one to simulate professional activities and role-based cooperation according to the rules of the game which are followed by the participating specialists in a certain conditional time, in an atmosphere of uncertainty and the clash of positions, with the game of roles and evaluation. In addition, the «method of projects» deserves attention, in which students acquire knowledge and skills in the process of self-development and fulfillment of the gradually evolving practical tasks-projects. Thus,*

© Наконечная О. А., Цынгueva В. В., 2013

**Наконечная Ольга Александровна** – кандидат экономических наук, доцент кафедры экономики и логистики, Новосибирский государственный аграрный университет.

**E-mail:** proza@ngs.ru

**Цынгueva Виктория Владимировна** – старший преподаватель кафедры экономики и логистики, Новосибирский государственный аграрный университет.

**E-mail:** bolot2003@yandex.ru

*the discussed in this article interactive technologies of training are directed not only on improvement of activity of the students and their motivation to educational and vocational activities, but also on the opportunities for their active use in the model or real situations of professional activities, which certainly improves the quality of training of the future specialists of the real sector of economy.*

**Key words:** *higher education, quality, interactive technology, lecture, visualization, project, business game, efficiency.*

Модернизация высшего образования в России уже началась, и одно из главных направлений такого обновления – решение проблемы качества. Интерес к проблеме качества связан также с децентрализацией в области школьного и высшего образования. Одним из средств такой политики в нашей стране стала растущая автономия учебных заведений, в связи с этим повышается их ответственность за качество образовательных результатов. Безусловно, одним из важнейших механизмов управления в условиях нарастающей конкуренции на рынке образовательных услуг становится поиск новых способов его изучения и управление качеством образования.

В настоящее время понятие «интерактивные технологии» наполнилось новым смыслом. Это уже не просто процесс взаимодействия преподавателя и студента, это новая ступень организации учебного процесса. Необходимым становится не только увеличение количества знаний, но и повышение качества их усвоения, умение применять их на практике. Это предполагает отказ от методов, требующих от студента простого воспроизведения полученной информации.

Сегодня от студентов в вузе требуется умение применять полученные знания на практике, а также создавать что-то новое на базе полученной информации. В достижении этих целей новые возможности появились с использованием современных интерактивных технологий обучения.

Наибольшей эффективностью отличается такая система подачи знаний, которая предполагает не изложение готовой информации, а ее поиск, как организованный преподавателем, так и самостоятельный. Современные интерактивные технологии в образовании позволяют привлекать в их целях ресурсы Интернета. Кроме того, с их использованием может быть организовано взаимодействие студента с преподавателем, а также студентов друг с другом.

Мы придерживаемся следующего определения понятия интерактивная технология. Интерактивная технология (от *англ.* interaction – взаимодействие, воздействие друг на друга) – это методы обучения, основанные на взаимодействии обучающихся между собой. Технология обучения представляет собой систему форм, методов и средств обучения, обеспечивающую наиболее эффективное достижение поставленных целей [1].

Интерактивное обучение – это:

- «обучение, построенное на взаимодействии учащегося с учебным окружением, учебной средой, которая служит областью осваиваемого опыта»;
- обучение, понимаемое как, совместный процесс познания, где знание добывается в совместной деятельности через диалог» [1, с. 17].

В интерактивной форме могут проводиться как практические (семинарские) занятия, так и лекции. Это могут быть проблемные лекции, лекция вдвоем, лекция-визуализация, лекция – пресс-конференция.

В отличие от информационной лекции, на которой преподносится и объясняется готовая информация, подлежащая запоминанию, на проблемной лекции новое знание вводится как неизвестное, которое необходимо «открыть».

Задача преподавателя – создав проблемную ситуацию, побудить студентов к поискам решения проблемы, шаг за шагом подводя их к искомой цели. Для этого новый теоретический материал представляется в форме проблемной задачи. В ее условии имеются противоречия, которые необходимо обнаружить и разрешить.

В ходе их разрешения и в итоге – как результат – студенты приобретают в сотрудничестве с преподавателем новое знание. Таким образом, процесс познания студентов при данной форме изложения информации приближается к поисковой, исследовательской деятельности. Главное условие – реализовать принцип проблемности при отборе и обработке лекционного материала, содержания и при его развертывании непосредственно на лекции в форме диалогического общения. С помощью проблемной лекции обеспечиваются развитие теоретического мышления, познавательного интереса к содержанию предмета, профессиональная мотивация, корпоративность.

*Лекция-визуализация* возникла как результат поиска новых возможностей реализации принципа наглядности. Психолого-педагогические исследования показывают, что наглядность не только способствует более успешному восприятию и запоминанию учебного материала, но и позволяет проникнуть глубже в существо познаваемых явлений. Это происходит за счет работы обоих полушарий, а не только левого, логического, привычно работающего при освоении точных наук. Правое полушарие, отвечающее за образно-эмоциональное восприятие предъявляемой информации, начинает активно работать именно при ее визуализации. Визуализованная лекция представляет собой устную информацию, преобразованную в визуальную форму. Видеоряд, будучи воспринятым и осознанным, сможет служить опорой для мыслей и практических действий. Преподаватель должен привлекать такие демонстрационные материалы, такие формы наглядности, которые не только дополняют словесную информацию, но сами выступают носителями информации.

Подготовка такой лекции состоит в реконструировании, перекодировании содержания лекции или ее части в визуальную форму для предъявления студентам через ТСО или вручную. Чтение такой лекции сводится к сводному, развернутому комментированию подготовленных визуальных материалов, которые должны обеспечивать:

- систематизацию имеющихся знаний;
- усвоение новой информации;
- создание и разрешение проблемных ситуаций;
- применение разных способов визуализации.

В зависимости от учебного материала используются различные формы наглядности:

- натуральные;
- изобразительные;
- символические.

В визуализированной лекции важное значение имеют: логика и ритм подачи материала, его дозировка, мастерство и стиль общения преподава-

теля с аудиторией. Основные трудности в подготовке такой лекции связаны с разработкой визуальных средств и режиссурой процесса. Необходимо учитывать:

- уровень подготовленности и образованности аудитории;
- профессиональную направленность;
- особенности конкретной темы.

Не всякий материал подходит для указанной формы лекции, равно как и не всякая дисциплина. Однако элементы визуализированной лекции можно использовать для любого предмета. Частичной иллюстрацией данного метода могут служить лекции по маркетингу, сопровождаемые слайдами, комментарии к которым систематизируют и углубляют текст информационной лекции, а также лекции по логистике складирования с наглядным демонстрационным и раздаточным материалом.

*Лекция вдвоем* – является продолжением и развитием проблемного изложения материала в диалоге двух преподавателей. Здесь моделируются реальные ситуации обсуждения теоретических и практических вопросов двумя специалистами. Например, представителями двух различных научных школ, теоретиком и практиком, сторонником и противником того или иного технического решения и т.д. Необходимо, чтобы диалог преподавателей:

- демонстрировал культуру дискуссии, совместного решения проблемы;
- вовлекал в обсуждение студентов, побуждал их задавать вопросы, высказывать свою точку зрения, демонстрировать отклик на происходящее.

Преимуществами такой лекции являются:

- актуализация имеющихся у студентов знаний, необходимых для понимания диалога и участия в нем;
- создание проблемной ситуации, разработка системы доказательств и т. д.;
- предоставление возможности сравнивать разные точки зрения, делать выбор, присоединяться к той или иной из них, вырабатывать свою собственную позицию;
- формирование представления о культуре дискуссии, способах ведения диалога совместного поиска и принятия решений;
- совершенствование профессионализма педагогов.

Подготовка к лекции такого типа предполагает предварительное обсуждение плана лекции ведущими, к которым предъявляются определенные требования:

- у них должна быть интеллектуальная и личностная совместимость;
- они должны владеть развитыми коммуникативными умениями;
- они должны иметь быструю реакцию и способность к импровизации.

Лекция с заранее запланированными ошибками призвана активизировать внимание студентов, развивать их мыслительную деятельность, формировать умения выступать в роли экспертов, рецензентов и т. д.

Подготовка к такой лекции состоит в том, чтобы заложить в нее определенное количество ошибок содержательного, методического, поведенческого характера, их список преподаватель с собой и предъявляет студентам в конце лекции.

Подбираются наиболее типичные ошибки, на которых лектор обычно не заостряет внимания. Задача студентов состоит в том, чтобы по ходу лекции их отмечать и фиксировать на полях и называть в конце. На разбор ошибок отводится 10–15 минут. Правильные ответы называют и студен-

ты, и преподаватель. Такая лекция одновременно выполняет стимулирующую, контрольную и диагностическую функции, помогая диагностировать трудности усвоения предыдущего материала.

*Лекция – пресс-конференция* проводится следующим образом: назвав тему лекции, преподаватель просит студентов задавать ему в письменном виде вопросы по этой теме. В течение двух-трех минут студенты формулируют наиболее интересующие их вопросы и передают преподавателю, который в течение трех-пяти минут сортирует вопросы и начинает лекцию. Лекция читается не в форме ответов на вопросы, а как связный текст, в процессе изложения которого формулируются ответы. В конце лекции преподаватель проводит анализ ответов как отражение интересов и знаний учащихся.

Такую лекцию можно организовать в начале изучения темы с целью выявления потребности, круга интересов группы или потока, его модель, установки, возможности; в середине, когда лекция направлена на привлечение студентов к узловым моментам курса и систематизацию знаний; в конце – для определения перспектив развития усвоенного содержания [2].

*Деловая учебная игра* – моделирование профессиональной деятельности и ролевое взаимодействие по игровым правилам участвующих в ней специалистов; игра проводится в определенном условном времени, с разыгрыванием ролей и оцениванием.

Так, деловая игра по курсу «Маркетинг» может проводиться для студентов 3-го курса в рамках семинарских и практических занятий. Участники игры делятся на подгруппы, которые в перспективе должны создавать различные предприятия: производственные и посреднические компании, финансово-банковские структуры, предприятия сферы услуг (юридические, торговые и т. п.) и др. Каждая подгруппа должна состоять из 3–5 человек с учетом руководителя.

Перед подгруппами ставятся цели и задачи проведения деловой игры: необходимо создать предприятие, ориентированное на эффективную деятельность на рынке. Требуется комплексная характеристика нового предприятия, презентация по популяризации его деятельности, маркетинговое исследование, разработка концепции маркетинга предприятия, умение представить результаты маркетинговой деятельности предприятия на рынке.

Каждому руководителю подгруппы выдается комплект заданий с методическими разработками. Преподаватель объясняет подгруппам последовательность процесса проведения игры с обозначением этапов ее проведения, сроков выполнения работы и результатов, которые они должны получить.

В конце деловой игры каждая подгруппа сдает итоговый отчет с прилагаемыми методическими разработками, выданными в начале деловой игры преподавателем.

*Метод проектов* – система обучения, при которой учащиеся приобретают знания и умения в процессе самостоятельного планирования и выполнения постепенно усложняющихся практических заданий – проектов. Проект – это комплекс поисковых, исследовательских, расчетных, графических и других видов работ, выполняемых учащимися самостоятельно, но под руководством преподавателя, с целью практического или теоретического решения какой-либо значимой проблемы [3].

Проектная деятельность определяется двумя ключевыми понятиями: проблема и результат. Правильная постановка проблемы и удачно найден-



ная форма конечного продукта являются гарантией успеха проектной деятельности. Например, при изучении курса «Экономика организаций (предприятий)», «Управленческая экономика» рабочая гипотеза (данный этап определяется преподавателем совместно со студентами) может содержать: определение целей инвестиционного проекта, его масштабов; формулирование предполагаемых результатов исследования и представлений о путях их достижения (обращается внимание на многовариантность); определение направлений работы и непосредственных задач, которые должны быть решены на первом этапе проекта (определение внешней и внутренней среды, исследование рынка, товара или услуги, исследование цены, затрат на производство и реализацию продукции, исследование товародвижения, исследование стимулирования сбыта и т. д.).

Для работы группа студентов разбивается на подгруппы, состоящие из 3–5 человек. Подгруппа самостоятельно подбирает информацию, обрабатывает и анализирует ее, самостоятельно планирует свою работу. Из-за ограниченности количества отведенных часов большая часть работы выполняется студентами самостоятельно. Работа обязательно защищается, оценивается другими подгруппами, решения по каждой работе выносятся коллегиально.

Как показал опыт, темы, изучаемые через метод проектов, запоминаются студентами лучше, чем изученные традиционным способом. При сдаче экзамена (итоговое испытание) 80 % студентов не имеют затруднений при ответах на вопросы по этой теме. Кроме того, студентами приобретаются коммуникативные навыки работы как в творческой группе, так и непосредственно респондентом. Данная технология позволяет уже на младших курсах развивать у студентов творческое мышление и дает четкое представление о методологии любой исследовательской работы.

Итак, большую роль как фактор повышения качества высшего образования (о чем говорят активно современные ученые и педагоги [см. : 4–5]) играют интерактивные технологии. Рассмотренные интерактивные технологии обучения направлены на повышение активности студентов и их мотивации к учебно-профессиональной деятельности, они могут активно применяться в модельных или реальных ситуациях профессиональной деятельности, что, безусловно, повышает качество подготовки будущих специалистов.

### **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. **Ступина С. Б.** Технологии интерактивного обучения в высшей школе : учеб.-метод. пособие. – Саратов : Наука, 2009. – 52 с.
2. **Реутова Е. В.** Применение активных и интерактивных методов обучения в образовательном процессе вуза (методические рекомендации для преподавателей Новосибирского ГАУ). – Новосибирск : Изд-во НГАУ, 2012. – 58 с.
3. **Краснов Ю. Э.** Современные дискуссии по проблеме «Метод проектов». – Минск : РИВШ БГУ, 2003. – Вып. 2. – Сер. «Современные технологии университетского образования». – С. 197–221.
4. **Степаненко Л. В.** Возможности применения инновационных технологий в организации образовательного процесса (социально-философский анализ) // Философия образования. – 2011. – № 1 (34). – С. 75–79.
5. **Романов Н. Н., Романов Н. В.** Человек технологический // Философия образования. – 2012. – № 2 (41). – С. 161–164.

*Принята редакцией 15.01.2013*