Корсакова Ирина Анатольевна

ФИЛОСОФСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ ПРИМЕНЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ В ОБРАЗОВАНИИ

В статье рассматривается вопрос о принципиальных отличиях интерактивных методов обучения от методов традиционного обучения, предлагается классификация форм проведения интерактивных занятий, исследуется роль субъекта (студент и преподаватель) в различных формах интерактива.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2011/4-3/17.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2011. № 4 (10): в 3-х ч. Ч. III. С. 65-69. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2011/4-3/

© Издательство "Грамота"

Информацию о том, как опубликовать статью в журнале, можно получить на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: voprosy_hist@gramota.net

УДК 378.147

В статье рассматривается вопрос о принципиальных отличиях интерактивных методов обучения от методов традиционного обучения, предлагается классификация форм проведения интерактивных занятий, исследуется роль субъекта (студент и преподаватель) в различных формах интерактива.

Ключевые слова и фразы: традиционная система образования; новая образовательная парадигма; интерактивные методы обучения; субъект; личность; виртуальная реальность.

Ирина Анатольевна Корсакова, к. филос. н.
Кафедра социологии и философии культуры
Российский государственный социальный университет
korsak.rgsu@yandex.ru

ФИЛОСОФСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ ПРИМЕНЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ В ОБРАЗОВАНИИ©

Реформы в области образования, связанные с внедрением новых технологий, как в области информационно-компьютерного обеспечения, так и новых педагогических технологий, наряду с разработкой новых образовательных стандартов, введением новых учебных дисциплин, вызвали потребность и в изменении методики преподавания. В учебный процесс интенсивно внедряются интерактивные методы обучения.

На сегодняшний день известно множество различных форм проведения лекционных и семинарских занятий, использующих интерактивные методы обучения, среди которых: деловые игры, дискуссии, семинары взаимообучения, аукционы, творческие отчеты, конкурсы, бинарные уроки, лекции-обобщения, лекции «Парадоксы», семинары-концерты, диалоги, конференции, ролевые игры, экскурсии, интервью. К интерактивным методам относят также презентации с использованием различных вспомогательных средств: компьютеров, видео, слайдов, флипчартов, постеров, интерактивных досок.

Многообразие интерактивных форм проведения занятий требует осмысления и систематизации.

Вначале необходимо ответить на вопрос, чем вызвано появление новых форм и методов обучения, в чем их принципиальная новизна по сравнению с традиционными.

В основе традиционной системы образования лежит классическая «субъект-объектная» формула познания мира, в которой субъектами выступают учитель и ученик (преподаватель и студент), а объектом – знания, являющиеся конечной целью обучения. Взаимодействия в этой системе можно представить в виде формулы: S (преподаватель) – O (знание) – S (студент).

Открытие нового знания и освоение мира является очень важной, но не единственной целью образования. Другие цели – улучшение человеческого ресурса и удовлетворение потребностей личности. Традиционная система в полной мере отвечает целевой установке на приращение знаний, оставляя на втором плане развитие личности, обеспечение индивидуального подхода к обучающимся.

Каждое последующее поколение должно не только воспроизводить опыт предшествующих поколений, сохраняя традицию, но делать это быстрее и качественнее, а также продуцировать новое знание, и для этого необходимо, чтобы совершенствовалось не только знание, но и сам человек, его личностные характеристики.

Среди потребностей личности, удовлетворяемых посредством образования, можно выделить: познавательную, коммуникативную, творческую.

Важной особенностью классической формулы является признание *разума* сущностной характеристикой человека (*homo sapiens*). Это положение является фундаментом субъект-объектных отношений, поскольку само отношение (восприятие, познание, оценка) предполагает «выход за пределы» изучаемого явления, взгляд со стороны, с позиции человека, обладающего сознанием.

На рубеже XX-XXI вв. человечество вступило в новую фазу своего развития. Одной из важнейших тенденций новой эпохи стала смена коммуникативной парадигмы, затрагивающая как изменение отношений между человеком, миром и обществом, так и новое понимание самого человека. Ее чертами стали: активная роль субъекта, включение в единое мировое коммуникативное пространство, использование всех составляющих экзистенциального комплекса личности – физиологии, психики, интеллекта, духовно-мировоззренческого пласта, а также резервных потенциалов человека.

Внедрение интерактивных форм обучения – одно из важнейших направлений совершенствования подготовки студентов в современном вузе. Основные методические инновации связаны сегодня с применением именно интерактивных методов обучения. При этом термин «интерактивное обучение» понимается поразному. Поскольку сама идея подобного обучения возникла в середине 1990-х годов с появлением первого веб-браузера и началом развития сети Интернет, ряд специалистов трактует это понятие как обучение с использованием компьютерных сетей и ресурсов Интернета. Вполне допустимо и более широкое толкование как «способность взаимодействовать или находиться в режиме диалога с чем-либо (например, компьютером) или кем-либо (человеком)» [6, с. 15].

© Корсакова И. А., 2011

Особенности этого взаимодействия состоят в следующем:

- пребывание субъектов образования в одном смысловом пространстве;
- совместное погружение в проблемное поле решаемой задачи, т.е. включение в единое творческое пространство;
- согласованность в выборе средств и методов реализации решения задачи;
- совместное вхождение в близкое эмоциональное состояние, переживание созвучных чувств, сопутствующих принятию и осуществлению решения задач.

Все многообразие интерактивных методов обучения можно классифицировать по трем основным группам:

1) интенсификация интеллектуальных методов (например, метод «мозгового штурма»);
2) создание коммуникативной среды («метод проекта», ролевые игры, конкурсы и т.д.);
3) «включение» виртуальной реальности.

Рассмотрим перечисленные группы.

1. Отличительной особенностью первой группы методов является активная включенность субъекта в процесс познания. «Коллективный разум» (S) является познающим звеном в цепи O – S – O. Последнее «O» – это новое знание, полученное в результате коллективной работы.

Все субъекты, включенные в процессы познания и творчества, являются равноправными, студенты и преподаватель могут на равных участвовать в открытии новых знаний.

Данная модель интерактивного обучения в большей степени опирается на интеллектуальные возможности человека – единственного в мире существа, обладающего способностью к рефлексии, оценке, продуцированию идей.

По сравнению с традиционными формами научного освоения действительности этот метод дает преимущества в скорости и качестве освоения изучаемого явления и рождения (на основе познания) нового интеллектуального продукта. В условиях нарастающего потока информации этот метод оказывается весьма продуктивным, тогда как традиционный способ получения знаний через книги оказывается слишком долгим, знакомство с научным открытием занимает годы, десятилетия.

Однако этот метод не является новым для научного сообщества, он известен в кругу ученых под названием «конференция» или «симпозиум», на которых происходит обсуждение проблем, знакомство с новыми идеями, вырабатывается новое знание. К сожалению, традиционные конференции зачастую превращаются в череду докладов, когда выступающие ораторы не вникают в суть других выступлений других участников, и «мозгового штурма» не получается.

В образовательной среде этот метод может применяться при условии высокого уровня студенческой аудитории. Тогда «коллективный разум» рождает идеи, сопоставимые с научными открытиями.

Метод «мозговой атаки». Название метода родилось в системе управления, а также в сфере научных исследований. Он широко применяется в экономической управленческой деятельности, менеджменте. Метод заключается в поиске ответа специалистов на сложную проблему посредством интенсивных высказываний всевозможных приходящих в голову идей, догадок, предположений, случайных аналогий. Золотое правило «мозговой атаки» – ничего из произнесенного участниками не подвергать сомнению, не критиковать, а обеспечить полную свободу высказывания любых идей. Такая психологическая свобода позволяет вести себя раскованно, не бояться поставить себя в неловкое положение неудачной репликой, показаться неумным, смешным и т.д. В такой обстановке рождаются самые невероятные, поистине сумасшедшие идеи, многие из которых в дальнейшем, после тщательного анализа, могут быть отсеяны, но неожиданно возникает то, что надо для решения данной проблемы. Ради этого и затевается «мозговая атака».

Метод «мозговой атаки» может быть использован в преподавании психологии, когда ставится цель убедить обучаемых в трудности разрешения какой-либо проблемы. Таковы, например, некоторые проблемы педагогики (противоречия между нравственностью и свободой нравов современной молодежи и задачи воспитания); психологии (законы развития психики и практика обучения и воспитания); педагогической психологии (проблема подросткового кризиса в психическом развитии).

Суть интерактивного обучения состоит в том, что учебный процесс организован таким образом, что практически все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлектировать по поводу того, что они знают и думают. Совместная деятельность учащихся в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Атмосфера взаимной поддержки позволяет не только получать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность, переводит ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества.

Меняется взаимодействие преподавателя и обучаемого: преподаватель не даёт готовых знаний, но побуждает обучаемых к самостоятельному поиску. Интерактивное обучение обеспечивает взаимопонимание, взаимодействие, взаимообогащение.

2. Вторая группа методов связана с созданием коммуникативной среды. Все субъекты (участники интерактивного процесса) включены в единое пространство (научное, образовательное, коммуникативное).

Этот метод отчасти напоминает древние ритуалы, когда участники события были включены в единое «действо» с песнями, танцами, ритуальными заклинаниями. Включение в такую среду происходит бессознательно. В отличие от классического образования, когда используются целенаправленные педагогические методы воздействия на ученика, здесь сам «ученик» приобретает необходимый опыт познания, творчества, восприятия и трансляции культурной традиции.

Важной особенностью методов создания коммуникативной среды является полное погружение участников в процесс коммуникации, и в этом процессе задействуются все экзистенциальные характеристики человека (не только *homo sapiens*): телесные, психические, интеллектуальные, духовные (ценностные, эстетические, мировоззренческие).

К «естественным» коммуникативным средам можно отнести «Клубы по интересам», «Греческие братства», молодежные клубы, в которых одни и те же участники проводят большую часть своего времени и отдают этому делу значительную часть своих физических, эмоциональных и интеллектуальных усилий.

Главной отличительной чертой занятий, проводимых по методам создания среды, является инициативность учащихся в учебном процессе, которую стимулирует преподаватель. Ход и результат обучения приобретают личностную значимость для всех участников процесса и позволяют развить у студентов способность самостоятельного решения проблем.

3. Третья группа методов – «включение» виртуальной реальности – также создание среды. Однако, в отличие от предыдущей группы, в центре коммуникативной системы стоит не объект (знание, проблема), а сам человек.

Элементами виртуальной среды являются, во-первых, артефакты виртуального мира, во-вторых, субъекты-участники коммуникации (как реальные люди, которые окружают человека, так и виртуальные персонажи).

Виртуальная реальность может быть создана (или «включена») несколькими способами: с помощью компьютера (в виде путешествия по виртуальному миру), с помощью гипноза (в состоянии сна), с помощью искусства (музыка, сказка и т.п., когда человек способен отключиться от реальности и полностью (!) погрузиться в другой мир со своими событиями, особым пространством и временем).

В компьютерной среде с помощью имеющихся программных средств моделируется та или иная профессиональная (техническая, экономическая или иная) ситуация, проблема или задача, модель. Своеобразной виртуальной средой является компьютерный учебник, который соединяет все преимущества обычного учебника с возможностью обратной связи, самоконтроля, а также использования большого количества мультимедийных ресурсов (тексты, фото, видео, кроссворды, тесты, виртуальные игры). Благодаря современной технике и оптимальным методам обучения каждому ребёнку предоставлена возможность «путешествовать» по миру знаний, подобно тому, как он путешествует по игровым сценам какой-нибудь развлекательной игры, что даёт новый мощный импульс для развития самостоятельной познавательной активности.

Важное отличие данной группы от предыдущей группы методов состоит в том, что субъекты, находящиеся рядом с человеком, включенным в виртуальную реальность (однокурсники, преподаватель), являются лишь «фоном», составной частью виртуальной среды, а не активными собеседниками, как это было в первом и во втором случае. Там человек ощущал себя частью коллектива и чувствовал свою роль и свою ответственность перед группой. Здесь человек находится наедине с собой, независимо от того, окружают его реальные люди или виртуальные субъекты.

Если результатом взаимодействия коммуникативной среды является рождение новых артефактов культуры – материальных или духовных, то в случае виртуальной реальности изменяется сам человек.

Существуют методы интерактивного обучения, которые используют элементы двух групп взаимодействия. Например, «деловая игра» может быть организована как в виде интеллектуального поиска, так и в виде проективной деятельности, когда в создании проекта задействованы все стороны личности входящих в проект участников (работа «руками», эмоциональный подъем, создание идеи, осмысление и включение в контекст общей проблемы).

Тренинг также является пограничной формой интерактивного взаимодействия между вторым и третьим способом организации: он может быть организован как в виде «моделирования ситуации», «деловой игры» (сюда можно отнести, например, тренинг по интенсивному обучению иностранному языку, когда группа обучающихся встречается 3-5 раз в неделю и по несколько часов включается в коммуникацию, «обыгрывая» различные ситуации), так и в виде погружения в виртуальную реальность, когда участникам предлагается закрыть глаза и вспомнить или представить себе какую-либо жизненную ситуацию (чаще всего такой тренинг проводится под музыку).

Различна и роль тренера (преподавателя) в трех различных ситуациях: при «мозговом штурме» преподаватель может стать равноправным участником обсуждений, особенно если проблема, поднятая на обсуждение, не имеет окончательного решения в науке (например, проблема смертной казни в юридической науке). Во втором случае («коммуникативная среда») преподаватель является организатором и руководителем происходящего процесса, и во время активной работы участников он является сторонним наблюдателем; он не может быть включен в среду, поскольку сами участники настолько поглощены процессом, что «не чувствуют время», и должен быть внешний регулятор событий. Роль преподавателя в третьем случае сводится к тому, чтобы, условно говоря, «нажать кнопку»: включить человека в виртуальную реальность. Дальше никакого участия в процессе «проживания» субъекта-виртуала он не принимает.

На заключительном этапе любого интерактивного занятия (в любом из трех вариантов) проводится подведение итогов: осмысление и осознание происшедшего. Как правило, эта процедура необходима для того, чтобы участники поделились своими впечатлениями, ощущениями, высказали свои пожелания. Подведение итогов можно проводить в виде заполнения «листов откровения», опросников, анкет.

Преподаватель может спросить участников семинара, что нового они узнали, что было для них интересно, полезно, предложить вспомнить, какие упражнения они выполняли, таким образом закрепляя пройденный материал. Вопросы для проведения рефлексии могут быть следующими.

- Что вы чувствовали и почему?
- Что произвело на вас наибольшее впечатление?
- Что вам помогало в процессе занятия для выполнения задания, а что мешало?
- Есть ли что-либо, что удивило вас в процессе занятия?
- Чем вы руководствовались в процессе принятия решения?
- Учитывалось ли при совершении собственных действий мнение участников группы?
- Как вы оцениваете свои действия и действия группы?
- Если бы вы играли в эту игру еще раз, чтобы вы изменили в модели своего поведения?

Хорошо, если преподаватель поощряет участников занятия высокой оценкой, это также повышает мотивацию к обучению и самосовершенствованию.

Таким образом, применение интерактивных методов способствует:

- развитию коммуникативных умений и навыков, социальной адаптации;
- развитию социальных навыков;
- развитию быстроты и гибкости мышления при принятии решений, критическому подходу к проблемам;
- воспитанию уважения к чужому мнению, формированию умения эффективно работать в группе, команде, более быстрой адаптации к новой ситуации, к новому коллективу, к изменяющимся условиям.

Важное преимущество интерактивного обучения – это создание условий, в которых учащийся сам будет открывать, приобретать и конструировать знания. Это является принципиальным отличием целей интерактивного обучения от целей традиционной системы образования.

Актуальной задачей современного образования является реализация компетентностного подхода, а именно – формирование ключевых компетентностей, обобщенных и прикладных предметных умений, жизненных навыков. Важное отличие интерактивных методов от традиционных – целевая направленность не столько на получение знаний, сколько на развитие у учащихся социальной компетентности (умение вести дискуссию, работать в группе, разрешать конфликты, слушать других и т.д.), речевой компетентности (осваиваются сложные речевые жанры, развиваются все показатели сформированности монологической и диалогической речи), сформированность общеучебных навыков (чтение и осмысление научных текстов, реферирование, педагогическое исследование и проектирование).

Следующее принципиальное отличие – активизация обучения. В учебном процессе интерактивные методы позволяют преподавателю создавать особую учебную среду, творчески конструировать учебную ситуацию, добиваясь повышения активности студентов в овладении знаниями и умениями и тем самым улучшая качество учения последних. Оценка знаний не относится на конец семестра, а осуществляется непрерывно. Интерактивные методы преподавания позволяют проявиться способностям каждого студента. Одной из задач современного образования является комплексное развитие личности – развитие интеллектуальных, физических, эмоционально-волевых, познавательных умений. Наилучшие результаты при решении этой проблемы можно получить только при наличии активной позиции учащихся в учебном процессе.

Мотивация является основным условием интерактивного обучения, поэтому для любого педагога важно выявить наличие и содержание образовательных потребностей учащихся, имеющихся затруднений и проблем и затем на каждом уроке целенаправленно и системно использовать оптимальные методы мотивации и стимулирования деятельности учеников в целях реализации личностно ориентированного подхода.

Психологами было установлено, что интерактивное обучение повышает точность восприятия, способствует увеличению результативности работы памяти, более интенсивному развитию интеллектуальных и эмоциональных свойств личности – устойчивости внимания; наблюдательности при восприятии; способности анализировать деятельность партнера, видеть его мотивы, цели; воображению (умение ставить себя на место других). В условиях общения активно протекают процессы самоконтроля, происходит воспитание культуры чувств и эмоций, развитие способности к сочувствию, сопереживанию, способности управления своим поведением, познания самого себя.

Очевиден и терапевтический потенциал интерактивных методов в условиях их системного использования в образовательном процессе. Дискуссия, анализ реальных ситуаций, «мозговой штурм», ролевая или имитационная игра ведут к созданию благоприятной психологической атмосферы на занятии, к усилению речевой и интеллектуальной активности обучаемых, повышают их заинтересованность, чувство уверенности в себе, снижают тревожность и создают смысловой контекст коммуникаций.

Доказано, что обсуждая различные проблемы, участвуя в дискуссиях, проигрывая ситуации, школьники усваивают от 70 до 90% информации. Снижается утомляемость.

Итак, преимущества интерактивных методик обучения заключаются в следующем:

- пробуждают у обучающихся интерес;
- поощряют активное участие каждого в учебном процессе;
- способствуют эффективному усвоению учебного материала;
- оказывают многоплановое воздействие на обучающихся;
- осуществляют обратную связь (ответная реакция аудитории);
- формируют жизненные навыки.

Различные формы проведения интерактивных занятий позволяют комплексно решать стратегическую задачу повышения качества образования и улучшения «человеческого ресурса». Сочетание традиционных методов

обучения с тренингами, ролевыми играми, «мозговыми атаками», презентациями, использованием видео- и аудиоматериалов позволит студенту интенсифицировать процесс получения знаний, осознать свои возможности в профессиональной сфере, в полной мере реализовать свой личностный и творческий потенциал, а преподавателю как субъекту творческого процесса – выйти на новый уровень осмысления своей педагогической миссии.

Список литературы

1. **Давыдов В. В.** Проблемы развивающего обучения. М.: Педагогика, 1986.
2. **Занков Л. В.** Избранные педагогические труды. М.: Педагогика, 1990.
3. **Кларин М. В.** Инновационные модели обучения в зарубежных педагогических поисках. М., 1994.
4. **Новые педагогические и информационные технологии в системе образования** / под ред. Е. С. Полат. М., 2000.
5. **Роджерс К.** Вопросы, которые я бы себе задал, если бы был учителем // Хрестоматия по педагогической психологии / сост. А. И. Красило и др. М., 2005.
6. **Суворова Н.** Интерактивное обучение: новые подходы. М., 2005.

PHILOSOPHICAL SUBSTANTIATION OF INTERACTIVE METHODS APPLICATION IN EDUCATION

Irina Anatol'evna Korsakova, Ph. D. in Philosophy
Department of Sociology and Culture Philosophy
Russian State Social University
korsak.rgsu@yandex.ru

In the article the question about the basic differences of interactive training methods from traditional ones is considered, the classification of the forms of interactive lessons carrying out is suggested, the role of the subject (student and teacher) in various forms of interactive communication is researched.

Key words and phrases: traditional education system; new educational paradigm; interactive training methods; subject; personality; virtual reality.

УДК 111.1

В статье речь идет об употреблении имён «Небо» и «Земля» в фундаментальной онтологии Мартина Хайдеггера. В силу своей мифопоэтической многогранности эти слова вбирают ключевые смыслы его философии, сохраняющей не только метафизическое, но и профетическое значение.

Ключевые слова и фразы: онтология; Хайдеггер; Небо; Земля; трансцендентность; имманентность; Бытие; Христос; Россия.

Олег Константинович Кошмило, к. филос. н.
Кафедра философии и политологии
Санкт-Петербургский торгово-экономический институт
koshmilo-ok@yandex.ru

НЕБОЗЁМСТВО: ЕДИНСТВО НЕБА И ЗЕМЛИ В ОНТОЛОГИИ МАРТИНА ХАЙДЕГГЕРА©

Философия: миф и наука

Мартин Хайдеггер в своей главной книге «Бытие и время» пишет: «Онтология возможна только как феноменология» [7, S. 35]. Это подразумевает, что возможность и строгой науки феноменологии, и фундаментальной онтологии – это одна и та же возможность, имеющаяся как общее место соотношения их реальностей – сознания и бытия. Искушающееся предпочтение одного или другого – дело перебирающего свои возможности философского выбора. И как для феноменологии Гуссерля бытие – это производное сознания, равно на том же основании для онтологии сознание – производное бытия. Как в феноменологии трансцендентная реальность на основании, имманентном сознанию, феноменологически редуцируется в модус «бытия-как-сознания», так в онтологии сознание как интенциональное сознания в виде экзистенциала *понимания*, как «всегда настроенного понимания» [Ibidem, S. 142], образуя всю в целом фундаментальную устроенность «бытия-в-мире», включается в трансцендентную реальность. Коренясь в одной возможности, феноменология и онтология замкнуты в круг, чьи противоположные ходы представляют имманентную и трансцендентную тенденции соответственно. И эти тенденции выражают две кардинально различные стороны человеческого бытия. В отношении к ним возможна поляризация двух противоположных мифов – мифа имманентности и мифа трансцендентности [4, с. 212]. Предоставляемой научной картиной мира, иллюстрацией этого фундаментального различия является двоякое движение Земли, которая в одно и то же время имманентно вращается вокруг собственной оси и трансцендентно вращается вокруг Солнца. Здесь можно предположить, что фундаментальное различие

© Кошмило О. К., 2011