

Методы инклюзивного обучения

Метод обучения — определенным образом упорядоченная деятельность, обеспечивающая эффективное руководство преподавателя работой учащихся по овладению знаниями. Методы обучения определяются его целями и содержанием.

Овладение содержанием обучения во многом определяется методами, которые применяет преподаватель.

Но что такое методы вообще? Метод в переводе с греческого означает путь, способ деятельности. Хороший метод — залог успеха в любой сфере человеческой деятельности, материальной, духовной, педагогической.

Причем каждому роду деятельности соответствует свой наиболее эффективный метод. Метод, отмечал великий немецкий философ **Г. Гегель** (1776-1831), не есть нечто внешнее по отношению к исследуемому предмету, не есть нечто привносимое извне; напротив, метод есть нечто, уже содержащееся в нем самом, метод — это душа предмета. Поэтому физик использует одни методы исследования, биолог — другие, а социолог — третьи, хотя все они используют также и общенаучные методы познания.

Свой комплекс методов применяет и преподаватель в процессе обучения. Но поскольку, как отмечалось, содержание обучения чрезвычайно сложно, естественно, что и методы усвоения этого содержания чрезвычайно многообразны. Классификация дидактических методов является одной из сложных проблем теории обучения. Делались попытки классифицировать эти методы на основе самых разнообразных критериев. Так, на основе критерия в виде источника знаний методы обучения подразделялись на вербальные, наглядные, электронно-информационные, предметно- практические и т.д. На основе критерия характера познавательной деятельности обучаемых дидактические методы делились на репродуктивные и продуктивные и т.п. Однако все эти классификации оказались мало полезными для педагогической практики.

Поэтому в последнее время при характеристике общедидактических методов выделяются те из них, которые используются в изучении всех учебных дисциплин независимо от их специфики и характеризуются определенным своеобразием, некоторыми собственными признаками. Такими наиболее продуктивными общепедагогическими методами являются следующие.

Лекция как важнейший общедидактический метод обучения используется прежде всего в высшей школе, но с некоторыми коррективами применяется и в старших классах учебных заведений среднего уровня. Лекция отличается от других видов учебных занятий обилием сообщаемой информации, она посвящается, как правило, описанию сложных систем, связей, зависимостей причинно-следственного характера. Ее продолжительность обычно составляет два академических часа. **Условием эффективности лекции являются:**

- сообщение в самом начале лекции не только ее темы, но и логического плана;
- последовательное изложение содержания всех разделов плана с выводами по каждому из них;
- подчинение всех разделов плана единой теме, центральной идее лекции;
- установление связей между каждой частью лекции, использование логических «мостиков», переходов между ее разделами;
- эмоциональность изложения, которая достигается с помощью ярких фактов, живого языка, элементов юмора;
- оптимальный темп лекции, позволяющий слушателям записать ее основные положения, определения;
- использование наглядных пособий: схем, иллюстраций, видео- и аудиоматериалов;
- установление связей материала лекции с проблемами предстоящих семинаров и практических занятий.

Однако даже самая квалифицированная лекция воздействует все же на ограниченный круг человеческих рецепторов. Активизируя органы слуха, зрения, она оставляет пассивными двигатель-но-моторный аппарат, речевые способности обучаемых.

Эти недостатки лекции поэтому должны быть восполнены применением других методов обучения и прежде всего путем организации различного рода упражнений, семинаров, практических занятий, лабораторных работ.

Упражнения как раз и нацелены на активизацию двигатель-но-моторных способностей человека, на обучение, по выражению выдающегося американского философа и педагога Д. Дьюи (1859- 1952), «через делание».

Без правильно организованных упражнений невозможно дополнить полученные знания необходимыми практическими умениями и навыками, опытом творческой деятельности и таким образом реализовать воспитательные задачи образования. Систематические упражнения поэтому являются надежным, проверенным методом успешного учебного труда. Именно здесь формируются умения использовать теорию на практике и тем самым закреплять и углублять знания, полученные на лекциях, других вербальных видах занятий: беседы, дискуссии и т.п.

При организации учебных занятия в виде упражнения обычно выделяются следующие этапы.

- объяснение преподавателя, включающее показ основных этапов предстоящей работы;

- пробный этап — выполнение работы двумя-тремя обучаемыми в то время как остальные наблюдают и при необходимости делают замечания;

- фронтальное выполнение работы всеми обучаемыми, оказание преподавателем необходимой помощи ученикам, плохо справляющимся с заданием;

- контроль и оценка результатов работы.

Рассмотрим основные **виды практических форм учебной работы**.

Упражнение - многократное выполнение учебных действий с целью отработки умений и навыков.

Лабораторная работа проводится в условиях специализированной лаборатории (кабинета физики, химии и т.п.) и состоит в проведении опытов, расчетов, вскрывающих сущность тех или иных процессов.

Практическая работа - выполнение задания по обработке материалов, изготовлению предметов, продуктов, работа на пришкольных участках, в мастерских, преддипломная практика и т.п. Этот вид упражнений способствует выработке организационных, хозяйственных навыков.

При организации этих видов занятий важно соблюдать оптимальные пропорции между объемами времени, которые затрачиваются на теоретические и практические виды учебных занятий. Как показывает опыт, в частности американский, чрезмерное увлечение методом «обучения деланием», ставка на узкий практицизм в преподавании ведет к общему снижению уровня образования.

Учебная дискуссия - еще один из методов обучения, который постепенно входит в практику - нашей школы, хотя давно и успешно применяется на Западе. Суть метода дискуссии состоит в организации в рамках учебной группы обмена взглядами по конкретной проблеме. Преимущества дискуссии — в стимулировании познавательного интереса обучаемых.

Дискуссия должна быть подготовлена прежде всего в содержательном отношении. Без знания темы дискуссия будет малопродуктивной. Хорошо подготовленная дискуссия приобретает характер научного спора, «мозговой атаки».

Конечно, нельзя ожидать, что обучаемые, будь то школьники, студенты или даже аспиранты, решат какую-либо вечную проблему, например о соотношении материи и сознания, происхождения жизни на Земле или доказательств бытия Бога, но, несомненно, спор вызовет повышенный интерес к проблеме, желание глубже разобраться в ней.

В ходе дискуссии у обучаемых окрепнет умение ясно и точно излагать свои мысли, приводить конкретные доказательства. Воспитательное значение дискуссий состоит в том, что они помогают выявить особенности характера ее участников, исправить недостатки в их поведении, такие, например, как неуважение к собеседнику, несдержанность и др. Конечно, использование метода дискуссий возможно лишь в вузах, а также в старших классах средней школы.

Работа с книгой, прежде всего с учебником, стала важнейшим методом обучения с тех пор как появились книги. Вместе с ними у ученика появилась возможность получать информацию не только непосредственно от преподавателя, но и опосредованно, из книг в удобное время и в удобном месте — дома или в библиотеке. С появлением электронных учебников их роль в процессе обучения еще более повысилась.

Как отмечалось, учебник, будучи одним из основных носителей содержания обучения, призван выполнять все главные функции учебного процесса: обучающую, воспитательную, контрольную. Конечно, **при работе с любой книгой следует придерживаться определенных правил:**

- начинать работу с книгой следует с выяснения ее выходных данных: авторов, времени и места издания; уже эти данные могут сказать многое по поводу целесообразности использования книги;

- далее следует бегло просмотреть содержание книги, пользуясь оглавлением, и на этом основании еще раз убедиться в целесообразности ее использования;

- следующий этап — детальное ознакомление с содержанием книги, выделение наиболее важных ее частей и при необходимости осуществление выписок или ксерокопирования отдельных фрагментов книги, в первую очередь определений, схем, таблиц, диаграмм;

- в заключение работы над книгой следует ответить на контрольные вопросы, задания, упражнения, тесты.

Работа с книгой требует немалых затрат времени. Подспорьем здесь могут стать новые методы быстрочтения, овладение которыми может ускорить процесс усвоения содержания книги в два-три раза.

Видеометод, который сформировался в связи с массовым проникновением в практику работы учебных заведений многообразных аудиовизуальных технических средств, в том числе компьютеров, а также в связи с возможностью выхода в Интернет с его неограниченными информационными возможностями. Эти средства могут выполнять весь комплекс дидактических функций: сообщения знаний, повторения, контроля. Речь, по сути дела, идет о новой комплексной дидактической технологии.

Эффективность видеометода связана с воздействием наглядных образов, дидактическая роль которых может быть реализована только при условии их сочетания с упражнениями, тестами, также представленными в электронном виде. Очевидно, что эффективность видеометода зависит во многом от качества программного материала видеопособий, создание которых может быть только результатом совместных усилий преподавателей и специалистов по компьютерным технологиям. Поэтому использование видеометода предъявляет к преподавателю повышенные требования по овладению современной видео- и компьютерной техникой с тем, чтобы сотрудничать со специалистами-электронщиками и уметь оказывать консультативную помощь обучаемым в процессе их самостоятельной работы с соответствующей техникой. Вместе с тем и специалисты-электронщики, участвующие в создании программного обеспечения учебного процесса, должны овладеть знанием основ дидактики.

Конечно, и те и другие не должны при этом забывать о санитарно-гигиенических требованиях к организации учебного процесса, в частности к использованию в нем электронной техники, руководствуясь при этом известной формулой: не навреди!

Видеометод при всех его достоинствах нельзя абсолютизировать. Опыт его использования обнаружил и его недостатки: дисплей компьютера слабо стимулирует

развитие навыков живой речи, абстрактного мышления, творчества, самостоятельного исследования. Поэтому его использование становится эффективным при условии сочетания с другими, традиционными методами обучения.

Метод обучающей игры основывается на особой любви человека к различного рода играм. Его поэтому иногда определяют как **Homo ludens**- человек играющий. По мнению французского философа Ж.-П. Сартра (1905-1980), «человек должен выбирать: быть ничем или играть». Количество игр, изобретенных человеком, бесконечно разнообразно. Игры играют не только дети, но и старые люди. Наряду с развлекательными и спортивными, игры используются и как метод умственного развития в форме обучающих, деловых игр.

Сущность обучающей игры — моделирование, имитация тех или иных реальных ситуаций. В упрощенном виде в игре воспроизводится, моделируется действительность, а действия участников имитируют реальные действия.

Например, студентам, обучающимся по специальности «Менеджмент», предлагается описание некоторой территории с населенными пунктами, природными условиями, запасами полезных ископаемых, с хозяйственными и культурными объектами. А затем дается задание спрогнозировать размещение в данном регионе новых промышленных и сельскохозяйственных объектов.

Главное назначение метода — стимулировать познавательный процесс на основе предоставления в игре каждому из его участников роли активного преобразователя действительности. Интерес к игровому методу усилился в последние десятилетия, когда в школу стали проникать компьютеры, способные моделировать сложные ситуации. Компьютерные игровые программы эффективно решают проблемы поддержания интереса к учебе, создавая условия увлекательного соревнования человека с машиной, контролируя качество обучения.

Выбор того или иного из рассмотренных методов обучения, конечно, не должен быть случайным. Однако на практике нередко преподаватель действует по привычным для него схемам, сложившимся в его многолетней практике.

Оптимальным является такой выбор методов, который опирается на требования теории обучения о соответствии методов содержанию обучения, особенностям контингента обучаемых, количеству учебного времени и т.п. Вместе с тем, руководствуясь теорией, не следует забывать, что обучение — дело творческое, в котором многое зависит от накопленного опыта, личных способностей и склонностей преподавателя, а также от имеющихся в наличии средств обучения.

Активные методы обучения

АКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ (АМО) — *методы*, позволяющие активизировать учебный процесс, побудить обучаемого к творческому участию в нем. Задачей АМО является обеспечение развития и саморазвития личности обучаемого на основе выявления его индивидуальных особенностей и способностей, причем особое место занимает развитие теоретического мышления, которое предполагает понимание внутренних противоречий изучаемых моделей. АМО позволяют развивать мышление обучаемых; способствуют их вовлечению в решение проблем, максимально приближенных к профессиональным; не только расширяют и углубляют профессиональные знания, но одновременно развивают практические навыки и умения.

АМО делятся на 2 типа. АМО 1-го типа включают в себя проблемные *лекции*, проблемно-активные практические занятия и лабораторные работы, *семинары* и дискуссии, курсовое и дипломное проектирование, практику, *стажировку*, обучающие и контролирующие программы, конференции, олимпиады и т. п. Все они ориентированы на самостоятельную деятельность обучаемого, проблемность. Но в них отсутствует имитация реальных обстоятельств в условной ситуации.

АМО 2-го типа (имитационные) подразделяются на неигровые и игровые.

К *неигровым* АМО относятся: метод анализа конкретных ситуаций, тренажеры, имитационные упражнения на нахождение известного решения. Здесь есть моделирование реальных объектов и ситуаций, но отсутствует свободная игра с ролевыми функциями.

К *игровым* АМО относятся: деловые (управленческие) *игры*, метод разыгрывания ролей, индивидуальные игровые занятия на машинных моделях. Эти методы имеют высокую эффективность в учебном процессе и применяются в ведущих учебных заведениях всего мира. Напр., в западных бизнес-школах одним из основных методов обучения является ситуационное обучение. Кейс-стади представляет собой описание деловой ситуации, которая реально возникла или возникает в процессе деятельности ответственных менеджеров. Этот метод близок к методу анализа конкретных ситуаций и методу разбора производственных ситуаций.

Наиболее сложными являются игровые АМО. Результат игры — принятие решений по поставленной цели (целям). Условия ее проведения характеризуются невозможностью полной формализации всей задачи, наличием неопределенностей, конфликтов, рисков.

Игры бывают имитационные, организационно-деятельные, деловые. В имитационных играх часто имеется только одна тиражируемая роль, не моделируется деятельность руководства, выбирается лишь модель среды, характеризующая какое-то ее конкретное состояние. Организационно-деятельные игры применяют для решения сложных социально-производственных задач, требующих объединения усилий различных специалистов.

Деловая игра (ДИ) в широко распространенном, обычном понимании — это метод имитации принятия управленческих решений в различных производственных ситуациях путем игры по заданным правилам группы людей или человека с ЭВМ в диалоговом режиме, направленный на создание у обучаемых наиболее полного ощущения реальной деятельности в роли лица, принимающего решения.

Большинство ДИ — управленческие, социально-экономические, проектировочные, производственные. Эффективно использование ДИ с целью получения навыков по управлению охраной труда, т. к. научить управлению в различных сферах деятельности чисто инструктивными методами трудно, а иногда и невозможно. В основе любой игры лежит модель объекта управления, которая может быть формализована с различной степенью полноты и точности. Современные информационные технологии существенно облегчают эту задачу.

Целесообразно придерживаться единой формальной модели принятия решений, обеспечивающей реализацию необходимых требований к ДИ. Такая модель должна автоматически создавать игровые ситуации выбора, реализовывать следующие игровые моменты: выявление проблемной ситуации, определение совокупности целей и критериев, формирование шкалы измерения критериев, формулирование возможных решений, формирование индивидуальных предпочтений и критериев выбора, обоснование оптимального решения.

Возникновению игрового интереса способствуют следующие факторы:

- удовольствие от контактов с партнерами по игре;
- удовлетворение, вызываемое демонстрацией партнерам своих деловых возможностей;
- азарт ожидания непредвиденных игровых ситуаций;
- удовлетворение от успеха.

В ДИ сочетаются признаки метода анализа конкретных ситуаций и ролевых игр, т. е. основой является цельная модель, включающая в себя и объект управления, и управляющую систему.

Основные этапы ДИ:

- формирование модели объекта;
- распределение ролей;
- различие ролевых целей при выработке решений;

- взаимодействие участников, исполняющих те или иные роли;
- наличие общей цели у всего игрового коллектива;
- коллективная выработка решения;
- выработка и реализация в процессе игры "цепочки решений";
- многовариантность решений;
- наличие управления эмоциональным напряжением;
- формирование системы индивидуального или группового оценивания деятельности участников игры.

Традиционная ДИ подразумевает участие эксперта для имитации реальной обстановки и оценки результатов деятельности. Но поскольку специалистов-экспертов всегда не хватает, то применение таких игр в массовом обучении невозможно. Ситуация меняется, когда роль эксперта берет на себя компьютер. Компьютеризация ДИ дает возможность существенно сократить учебное время, увеличить число имитаций циклов управления и "ощутить" динамику процесса взаимодействия основных субъектов моделируемой ситуации. Наиболее эффективным считается проведение ДИ в сетевом классе.

Компьютерные ДИ можно разделить на 2 типа: коллективные и индивидуальные. В первых участвуют несколько игроков или групп, выполняющих роли лиц, принимающих решения. Во вторых моделируется не только условная среда, но и действия всех участников игры, кроме одного. Важно отметить, что игра и в этом случае продолжает оставаться коллективной. Просто отдельные роли выполняют интеллектуальные имитаторы. Каждый тип имеет свои преимущества и недостатки.

Коллективные игры более приближены к реальности, поскольку решения принимаются реальными лицами, а не имитатором. Тогда игра проходит острее, игровой интерес участников выше. Меняясь ролями, участники изучают процесс с разных позиций. При грамотном анализе результатов игры со стороны руководителя и при коллективном обсуждении игры процесс обучения идет очень эффективно. Групповые ДИ позволяют совершенствовать коммуникативные навыки — как в отношении обмена информацией, обоснования своей позиции, так и совместного принятия решений.

Индивидуальная ДИ может проводиться без преподавателя, что весьма важно для дистанционного обучения и для самостоятельной работы обучаемого. Выполнение заданий индивидуальной ДИ фиксируется в памяти компьютера или на бумаге. Обсуждение результатов с преподавателем может идти в любое время. В индивидуальной ДИ у обучаемого больше свободы, он не зависит от уровня подготовки др. участников учебного процесса, от темпа их работы и вообще от их присутствия. Индивидуальная ДИ позволяет существенно экономить время, затрачиваемое на принятие решений. Может быть резко увеличено количество проигрываемых ситуаций, которые затем анализируются для выработки оптимального решения.

Обучение методам управления охраной труда целесообразно проводить в малых группах с последующим обсуждением (возможны и комментарии преподавателя). Такая модель получила название "обучение в сотрудничестве". Учебные задания структурируются так, что все члены команды оказываются взаимосвязанными и взаимозависимыми и при этом достаточно самостоятельными в овладении материалом и в решении задач. Перед участниками следует ставить задачи по решению проблем, которые могут возникнуть на реальном производстве. После нахождения консенсуса каждая группа устраивает презентацию своего алгоритма решения проблемы. Разработанный алгоритм обсуждается и подвергается конструктивной критике со стороны др. групп и преподавателя.

Индивидуальная самостоятельная работа при организации учебной деятельности по этому методу становится исходной частью самостоятельной коллективной работы. Ее результат влияет на результат групповой и коллективной работы, вбирает в себя результаты работы др. членов группы, всего коллектива. Это связано с тем, что каждый

участник пользуется результатами как самостоятельной групповой работы, так и коллективной. На следующем этапе, при обобщении результатов, их обсуждении и принятии общего решения, либо уже при работе над новым проектом, участники используют знания, полученные и обработанные общими усилиями группы.

Бэнчмаркинг (*англ.* benchmarking — эталонное тестирование) — еще один очень перспективный метод обучения. Этот термин следует понимать как проведение сопоставительной оценки деятельности организации (*предприятия*) на основе определенных показателей. Это может быть и производительность, и качество продукции, и удовлетворенность потребителей и различных категорий персонала работой организации, и др. Сравнение проводится с успешно функционирующей организацией, причем ее отраслевая принадлежность может не совпадать с моделью сравнения. Цель бэнчмаркинга — поиск возможностей для совершенствования и выявление путей дальнейшего развития организации.

Метод проектов является одним из АМО. В основе метода проектов лежит развитие познавательных, творческих навыков обучаемых и критического мышления, умения самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве.

Основные требования к использованию метода проектов:

наличие значимой в творческом плане задачи, требующей интегрированного знания, исследовательского поиска для ее решения;

практическая, теоретическая, познавательная значимость предполагаемых результатов;

самостоятельная (индивидуальная, парная, групповая) деятельность обучаемых;

определение конечных целей совместных или индивидуальных проектов;

определение базовых знаний из различных областей, необходимых для работы над проектом;

структурирование содержательной части проекта (с указанием поэтапных результатов);

применение исследовательских методов — определение проблемы и задач исследования, выдвижение гипотезы их решения, обсуждение методов исследования, оформление конечных результатов, анализ полученных данных, подведение итогов, корректировка, выводы.

АМО подходят для интенсивно развивающегося в нашей стране дистанционного образования. Активизация самообучения путем размещения в учебных материалах серии вопросов различного типа, вовлечения в учебный процесс личного опыта обучаемых и их "рабочей ситуации", использования методов проблематизации позволяет повысить эффективность обучения.

Целесообразно применение *компьютерных учебников*. Их легко изменять, дополнять. Они позволяют:

– полнее использовать технические возможности электронно-вычислительной техники за счет реализации игровых форм и методов обучения, имитации сложных физических процессов путем дистанционного управления процессом обучения;

– глубже осваивать современную вычислительную технику;

– автоматизировать труд преподавателя при проектировании систем обучения, разработке учебных программ, возложив часть функций на компьютер;

– лучше организовать учебный процесс;

– индивидуализировать обучение за счет отбора каждым обучаемым желательного учебного материала и изменения последовательности его изучения с учетом своих индивидуальных возможностей.

Для эффективного внедрения АМО в учебный процесс необходима серьезная работа, подготовка методической и информационной базы. Реализация АМО способствует повышению качества подготовки специалистов.