

Магомедова Муслимат Абдулгамидовна

ассистент кафедры Прикладной
информатики в юриспруденции
Дагестанский государственный
технический университет
Махачкала, Россия

**ПРОГРЕССИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ****Аннотация**

Представлен анализ современных активных и интерактивных методов обучения, применяемых в рамках среднего профессионального образования, независимо от направления профессиональной подготовки. Подчеркиваются преимущества этих методик перед традиционными подходами к обучению. Особое внимание уделено методу деловой игры как эффективному интерактивному подходу, имитирующему профессиональную деятельность.

Ключевые слова: методы обучения, среднее профессиональное образование, профессиональные компетенции

Федеральные образовательные стандарты последних поколений ориентируют преподавателей СПО на широкое использование активных и интерактивных форм обучения, усиливающих практико-ориентированность подготовки. Такие прогрессивные методики нацелены на вовлечение каждого студента в активную учебно-познавательную деятельность, совместный поиск решений и применение знаний в условиях, максимально приближенных к реальным [1]. В результате меняется роль обучаемых – из пассивных слушателей они превращаются в полноправных участников образовательного процесса, что положительно сказывается на мотивации и качестве усвоения материала [2].

Основными современными технологиями обучения, получившими распространение в системе СПО, являются активные методы (побуждающие учащихся к самостоятельной мыслительной и практической деятельности) и интерактивные методы (предполагающие постоянное взаимодействие и обмен информацией между всеми участниками учебного процесса). К таким методикам относятся проблемное и проектное обучение, разбор практических кейсов, дискуссии и мозговые штурмы, учебные ролевые и деловые игры, использование электронных образовательных ресурсов и др. Сводная классификация некоторых прогрессивных методов обучения приведена в табл. 1.

Таблица 1 – Современные методы обучения, применяемые в системе СПО

Метод	Краткая характеристика
Проблемное обучение	Решение учебных проблемных задач; развитие навыков самостоятельного анализа и критического мышления.
Проектный метод	Командная работа над учебными проектами; формирование практических умений планирования, исследования и сотрудничества.
Кейс-метод (разбор ситуаций)	Анализ реальных профессиональных ситуаций; развитие аналитических способностей и навыков принятия решений.
Дискуссии, «мозговой штурм»	Обмен мнениями и идеями в группе; развитие коммуникативных навыков и творческого мышления.
Ролевые и деловые игры	Имитация условий профессиональной деятельности; приобретение практических умений и опыта в безопасной игровой форме.

Применение указанных методов способствует реализации компетентностного подхода в СПО и повышает эффективность учебного процесса. Так, по оценкам педагогов, инновационные образовательные технологии существенно повышают мотивацию студентов, глубину и полноту освоения профессии [2]. Кроме того, научными исследованиями установлена прямая зависимость между уровнем активности обучающихся и прочностью усвоения знаний. Например, согласно модели Э. Дейла, объём усвоенной информации при пассивном восприятии (лекции, чтение) составляет лишь около 10%, тогда как при активном участии (групповые обсуждения, практические действия) достигает 50–75%, а при обучении других – до 90% [4].

Далее подробнее рассмотрим сущность и преимущества одного из наиболее эффективных интерактивных методов – деловой игры. Метод деловой игры представляет собой особую форму учебного занятия, основанного на имитации профессиональной деятельности. В ходе деловой игры воспроизводятся предметное и социальное содержание труда специалистов определённого профиля, разыгрываются реальные производственные или управленческие ситуации, требующие от участников принятия решений [4]. При этом от реальной работы деловая игра отличается условно-игровым характером среды, что создаёт «безопасное пространство» для обучения. Студенты имеют возможность примерить на себя профессиональные роли, самостоятельно принимать решения, допускать ошибки и находить пути их исправления, обогащая личный опыт без риска реальных потерь.

По сути, деловая игра является моделированием рабочей ситуации, в которой обучающиеся совместно решают поставленные задачи, активно взаимодействуя друг с другом и с преподавателем. Как интерактивная технология, деловая игра совмещает учебную и игровую деятельность. Состязательный, ролевой формат повышает интерес студентов и их вовлечённость в процесс обучения. Исследования показывают, что использование деловых игр способствует развитию у будущих специалистов целого комплекса компетенций – от профессиональных умений до коммуникативных навыков и креативного мышления.

Результаты анализа показывают, что прогрессивные методы обучения являются важнейшим инструментом повышения качества подготовки специалистов среднего звена. Активные и интерактивные технологии позволяют значительно обогатить традиционный учебный процесс, сделав его более динамичным, практико-ориентированным и привлекательным для студентов. Применение данных методов в СПО способствует более прочному усвоению знаний, развитию творческих способностей и формированию профессионально значимых навыков у будущих выпускников.

Список использованных источников

1. Шальнева Е.А. Интерактивные методы обучения в СПО [Электронный ресурс] // Информιο: электронный справочник педагога. – 2018. – URL: <https://www.informio.ru/publications/id4222> (дата обращения: 22.04.2025).
2. Султангалина Ю.Н., Рабцевич А.А. Деловая игра как инновационный метод обучения // Молодой ученый. – 2014. – № 6 (65). – С. 665-667. – EDN: SBZWNB.
3. Разработка и внедрение интерактивных технологий в высшей школе: научно-методическое пособие / под ред. А.Н. Нюдюрмагомедова. – Махачкала: Изд-во ДГУ, 2013. – 118 с.
4. Галушко А. Пирамида обучения Эдгара Дейла: как запомнить на 90% [Электронный ресурс] // VC.ru. – 31.10.2024. – URL: <https://vc.ru/education/1626204-piramida-obucheniya-edgara-deila-kak-zapomnit-na-90> (дата обращения: 22.04.2025).