

УДК  
378

**ЭФФЕКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ В  
СОВРЕМЕННОМ РОССИЙСКОМ ВУЗЕ  
(СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ)**

**Владимир Александрович Сапрыкин**  
к.п.н., доцент  
titus-m@mail.ru  
г. Елец

Елецкий государственный  
университет им. И.А. Бунина

**Людмила Геннадьевна Гайтерова**  
студент  
titus-m@mail.ru  
г. Елец

Елецкий государственный  
университет им. И.А. Бунина

**Аннотация.** В статье с точки зрения социологии рассмотрены позволяющие достигнуть сильных образовательных результатов методы обучения в современном российском вузе. Методы рассматриваются и как способ достижения образовательной цели, и как определённым образом упорядоченная деятельность. Представлены те методы, которые, по мнению авторов, помогают обучающимся достичь многоформатного и объёмного усвоения определённого содержания учебного процесса. Описаны методы, позволяющие организовывать познавательную деятельность, стимулирующие и мотивирующие учебную деятельность, методы контроля и самоконтроля за учебно-познавательной деятельностью. Выделены такие методы, которые позволяют получить обучающимся максимально возможный объём знаний, пониманий, умений с минимальными временными, физическими издержками, с высокой результативностью процесса обучения. Представлен метод разбора и анализа ситуаций, который основывается на выделении из практической деятельности типовых ситуаций с последующим их анализом. Описан метод проектирования: деятельность человека или организации по созданию проекта, то есть прототипа, прообраза предполагаемого или возможного объекта, состояния. Представлен метод игрового обучения как формы учебного процесса в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение социального опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности. Описан метод имитационного моделирования - метод, позволяющий строить модели, описывающие процессы так, как они проходили бы в действительности. Описание методов осуществляется в фокусе большой производительности, плодотворности, оперативности, действенности обучения. На основании рассмотренного материала сделано умозаключение, что использование указанных методов позволяет выстраивать образовательный процесс в высшем учебном заведении, эффективно формируя профессиональные компетенции у обучающихся.

**Ключевые слова:** метод, обучение, анализ ситуаций, проектирование, игра, имитация.

На основании экспресс-опроса экспертов – работников пяти высших учебных заведений, ведущих преподавательскую деятельность, и опираясь на собственный опыт деятельности в рамках ФГБОУ ВО «Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина», можно выделить несколько основных эффективных методов обучения.

Применение этих методов востребовано, как преподавателями, так и студентами. Не в порядке значимости перечислим эти методы.

Метод разбора и анализа ситуаций. Его содержание заключается в выделении из практической деятельности типовых ситуаций. В последующем обучающиеся осуществляют анализ ситуаций и могут формулировать предложения по возможным действиям и сценариям развития ситуации. При применении данного метода у обучающихся формируются профессиональное мышление и способность принимать решения в ряде типовых профессиональных ситуаций.

Анализ ситуации заключается в использовании совокупности исследовательских инструментов междисциплинарного порядка, которые используются для сбора и обобщённой систематизации данных, полученных опытным путём. В связи с этим в научной литературе соответствующие методики рассматриваются как техники исследования. В настоящее время выстроено более тысячи таких методик. Есть как условно простые методики (к примеру, наблюдение). Есть условно сложные методики: построение типологий (факторный анализ), формирование банка данных, составление простых (например, «чек-листов») и сложных (например, индексов) показателей, построение многомерных шкал и др.

Следующий метод проектирования. Под проектированием понимается деятельность человека или организации по созданию проекта, то есть прототипа, прообраза предполагаемого или возможного объекта, состояния.

Содержание проектного метода заключается в том, что обучающийся встраивается в систему коллективных работ, направленных на решение реальной проектной задачи. Во время выполнения проектных работ обучающиеся осваивают способ выполнения большинства видов операций. При этом коллективный строй организации таких работ включает групповую мыслекоммуникацию о формах организации совместной деятельности. Это, в свою очередь, способствует эффективному выстраиванию деловой коммуникации, обучая тому, как действовать в команде. Специалисты подчёркивают, что различные формы обучения на основе проектного подхода очень эффективны для подготовки современных крупных управленцев [1].

Другой метод – это метод игры. Под игровым обучением понимается форма учебного процесса в условных ситуациях, которая направлена на реконструкцию и усвоение социального опыта в его различных проявлениях: умениях, навыках, знаниях, эмоционально-оценочной деятельности.

В отечественной практике в узких социальных кругах игровые методы использовались в СССР 60-80-х годов. Здесь показателен опыт проведения организационно-деятельностных игр Г.П. Щедровицким и его различными последователями [2]. Групповые упражнения по выработке решения в условиях, имитирующих реальность, не получили широкого распространения в советских программах подготовки управленцев. Игровые методы стали использоваться для профессиональной подготовки специалистов управленческой сферы в 90-е годы 20 в. в условиях новой России.

Сама по себе игровая образовательная практика отличается от других образовательных технологий тем, что игра:

1. Внутренне побудительна для участников по своим основаниям. Это проявляется в том, что в рамках учебно-познавательной деятельности игра вызывает у участников мотивационный динамизм, инициативность, многоформатное воображение, требовательную настойчивость, творческий поиск, ориентированность на многосоставные результаты взаимодействия.
2. Такая форма деятельности, которая включает в себя людей разных этнокультурных, половых, возрастных, имущественных групп, при этом имея в основе человеческие ожидания развлечения, выстраивается хотя бы на временной симпатической связи между участниками.
3. Эффективный инструмент активизации внимания, ума, опыта, физических и эмоциональных усилий, когда участники включаются в деятельность за счёт контента игровой ситуации. В игре снимаются психологические барьеры, проще решаются трудные задачи, преодолеваются препятствия.
4. По своей природе игра многофункциональна. При этом каким-то одним фронтиром её влияние на человека сложно ограничить. Все возможные воздействия игры актуализируются одновременно.
5. Реализует передачу знаний, навыков, умений. В игровых обстоятельствах участники быстрее, суггестивнее постигают природные и социальные закономерности. В игре осуществляется «мягкое» воспитание. Она увлекает, убеждает, порою даже оказывает психотерапевтическое воздействие.
6. Групповая форма деятельности, в которой сочетаются принципы как конкуренции, так и дополненности, создавая мультипликативный эффект. Игровым материалом выступают люди и обстоятельства. В основе игры заложены антропотехники и социотехники.
7. Дидактически игра характеризуется наличием чётко поставленной ситуационной цели и близкого ей результата обучения.
8. Сглаживает значение конечного результата. В игре участники сориентированы не на вознаграждение как таковое, а на самореализацию, самоутверждение. В такой деятельности результат воспринимается участниками в аспекте общего успеха, когда синтезируется персональный успех и коллективный успех.

Метод имитации (имитационного моделирования, имитационной игры, симуляции). Под имитационным моделированием (ситуационным моделированием) подразумевается метод, с помощью которого выстраиваются модели, описывающие процессы так, как они проходили бы в действительности. Данную модель обыгрывают по временной «стреле» как для одного испытания, так и заданного их множества. При этом результаты будут определяться случайным характером процессов. В соответствии с этими сведениями собирается устойчивая статистика. Имитационное моделирование – это такой исследовательский метод, когда изучаемый объект заменяется моделью, с высокой точностью описывающей реальный объект, с которым проводятся эксперименты для получения достаточных

сведений об этом объекте. В научной практике экспериментирование с моделью называют имитацией (имитация – это постижение сути явления, не прибегая к экспериментам на реальном объекте). По своей основе имитационное моделирование является частным случаем математического моделирования. В современной реальности имеются объекты, для которых по различным причинам не разработаны аналитические модели, либо не разработаны методы решения полученной модели. В таком случае осуществляется замена аналитической модели имитационной моделью. В отдельных случаях под имитационным моделированием подразумевают получение частных численных решений сформулированной задачи на основе аналитических решений или с помощью численных методов. Тогда имитационной моделью выступает логико-математическое описание объекта, могущее быть использованным для компьютерного экспериментирования в целях проектирования, анализа и оценки функционирования объекта.

В центре имитационных методов обучения находится модель, построенная на основании норм и правил реальной практической деятельности. Обучающийся, реализующий имитационные модели, осваивает профессиональные процедуры и средства, методы деятельности, при этом формируя представление о целостном устройстве сферы деятельности. Любопытно, что идея применения имитационных моделей в процессе обучения была реализована в сфере военной подготовки в виде тренажеров для пилотов США. В последующем эта идея стала реализовываться в бизнес-образовании с использованием компьютерной техники.

Обобщая всё вышесказанное, следует отметить, что использование указанных методов позволяет выстраивать образовательный процесс в высшем учебном заведении, эффективно формируя профессиональные компетенции у обучающихся.

### **Список литературы**

1. Новиков А.М., Новиков Д.А. Образовательный проект: методология образовательной деятельности. М., 2004.
2. Щедровицкий Г.П. Организационно-деятельностная игра. Сборник текстов (2). М., 2005.

**EFFECTIVE METHODS OF TRAINING IN MODERN  
RUSSIAN HIGHER EDUCATION INSTITUTION  
(SOCIOLOGICAL ASPECT)**

<b>V.A. Saprykin</b> Cand. Sci. (Pedagogy), associate professor titus-m@mail.ru Yelets	Bunin Yelets State University
<b>L.G. Gayterova</b> student titus-m@mail.ru Yelets	Bunin Yelets State University

**Summary.** In article from the point of view of sociology the training methods allowing to achieve strong educational results in modern Russian higher education institution are considered. Methods are considered and as a way of achievement of the educational purpose and as definitely ordered activity. Those methods which, according to authors, help students to reach multiformat and volume assimilation of a certain content of educational process are presented. The methods allowing to organize cognitive activity, stimulating and motivating educational activity, control methods and self-checking behind educational cognitive activity are described. Such methods which allow to gain the student the greatest possible volume of knowledge, ponimaniye, abilities with the minimum temporary, physical expenses, with high effectiveness of process of training are allocated. The method of analysis and the analysis of situations which is based on allocation from practical activities of standard situations with the subsequent their analysis is presented. The design method is described: activity of the person or organization for creation of the project, that is prototype, prototype of an estimated or possible object, state. The method of game training as the form of educational process in conditional situations directed to reconstruction and assimilation of social experience in all its manifestations is presented: knowledge, skills, abilities, emotional and estimated activity. The method of imitating modeling - the method allowing to build the models describing processes as they would take place in fact is described. The description of methods is carried out in focus of big productivity, fruitfulness, efficiency, effectiveness of training. On the basis of the considered material conclusion is drawn that use of the specified methods allows to build educational process in a higher educational institution, effectively forming professional competences at students.

**Keywords:** method, training, analysis of situations, design, game, imitation

**References**

1. Novikov A.M., Novikov D.A. (2004) *Obrazovatel'nyy proekt: metodologiya obrazovatel'noy deyatelnosti* [Educational project: methodology of educational activities] M., 2004.
2. Shchedrovitckiy G.P. (2005) *Organizatsionno-deyatelnostnaya igra. Sbornik tekstov* [Deyatelnostnaya-organizational game. A collection of texts] M., 2005.