К *интерактивным* (от англ. interaction – взаимодействие, взаимное воздействие) относятся такие обучающие и развивающие личность методы, которые построены на целенаправленной, специально организованной групповой (межгрупповой) деятельности, обратной связи между всеми участниками. По сравнению с традиционными технологиями в интерактивном обучении наполняются новым содержанием роли педагога (учителя, преподавателя) и учащихся (школьников, студентов). Организуя взаимодействия и отношения, педагог ставит в центр управления обучением самого обучаемого в его реальных взаимодействиях с другими участниками учебного процесса.

Исходя из того что обучение является процессом социальным, коллективным, а не сугубо индивидуальным, инструментарий воздействия в системе интерактивных методов представлен групповыми методами обучения. Под *активным групповым методом* (АГМ) обычно понимают любой способ планируемой активизации коммуникативных процессов в учебной группе, независимо от содержания поставленных задач (учебно-познавательных, творческих, психокоррекционных). АГМ условно объединяют в три основных блока:

1) дискуссионные методы (групповая дискуссия, разбор случаев из практики, анализ ситуаций морального выбора, моделирование практических ситуаций, метод кейсов и др.);

2) игровые методы: а) дидактические, имитационные и творческие игры, в том числе деловые (управленческие); б) ролевые игры (поведенческое научение, игровая психотерапия, психодраматическая коррекция); в) мозговой штурм; г) контригра (трансактный метод осознания коммуникативного поведения);

3) сенситивный тренинг (тренировка межличностной чувствительности и восприятия себя как психофизического единства).

Интерактивные технологии стимулируют развитие творческих способностей в результате активной совместной учебной деятельности. Особо следует заметить, что активность – это не спонтанное проявление личности, а социальное образование, которое черпает ресурсы в общении и деятельности. Как показывают исследования, активность в сотрудничестве личностью всегда расценивается очень высоко. Совместная деятельность для обучаемых необходима не только в целях обмена информацией, приобретения опыта. Главное заключается в том, что человек «смотрится» в другого человека как в зеркало и этим многое соотносит в себе. В этой связи необходимо отметить социализирующую функцию интерактивных методов обучения. Активность обучаемых обладает социальной значимостью, от нее зависит успех общего дела. Это школа коллективных отношений, пробуждающих у обучаемых весь спектр переживаний, связанных с конкуренцией и лидерством, взаимоотношениями с людьми, решением профессиональных и личных проблем.

Деловые игры. В последнее время все большее распространение получают игровые методы обучения. В практике высшей школы успешно применяют имитационные деловые игры, основанные на психолого-педагогических принципах. *Деловая игра* (ДИ) представляет собой форму деятельности в условной обстановке, направленной на воссоздание предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности. Создавая в обучении имитацию конкретных условий и динамики профессиональной деятельности, а также действий и отношений специалистов, ДИ служит средством развития теоретического и практического мышления, актуализации, применения и закрепления знаний, усвоения профессиональных норм и правил взаимоотношения будущих специалистов.

Методически правильно построенные деловые игры служат эффективным средством обучения. Их можно проводить перед изложением лекционного материала, после него или организовать на основе ДИ весь учебный процесс. Следует отметить, что при опоре на имеющиеся знания деловая игра проходит более качественно и содержательно.

Основными *компонентами* ДИ служат сценарий, игровая обстановка и регламент. Сценарий включает характеристику игровой организации, правила игры и описание профессиональной обстановки. В правилах фиксируют состав и описание ролей участников игры, регламентирующие деятельность игроков материалы (методики, приказы, должностные инструкции по каждой из ролей). Основным *инструментом* игры является поведение участников. Очень важен правильный выбор временного режима проведения игры и воссоздания реальной обстановки. Регламент игры определяет общие требования к режиму ее проведения и к инструкциям.

Для достижения поставленных учебных целей на этапах разработки и реализации ДИ следует соблюдать следующие взаимообусловленные *психолого-педагогические принципы*:

а) имитационного моделирования содержания профессиональной деятельности, конкретных условий и динамики производства;

б) воссоздания проблемных ситуаций, типичных для данной профессиональной деятельности через систему игровых заданий, содержащих некоторые противоречия и вызывающих у студентов состояние затруднения;

в) совместной деятельности участников в условиях субъект-субъектного взаимодействия имитируемых в игре производственных функций специалистов;

г) диалогического общения и взаимодействия партнеров по игре как необходимого условия решения учебных задач, подготовки и принятия согласованных решений (в ситуации неоднозначного реагирования на одинаковую информацию участников игры);

д) двуплановости игровой учебной деятельности (ДИ решает «серьезные» задачи по развитию личности специалиста, обучению профессиональной и социальной компетенции в игровой форме, что позволяет обучаемым интеллектуально и эмоционально «раскрепоститься», проявить творческую инициативу).

По *уровню сложности* деловые игры разделяют на следующие виды: 1) «анализ конкретных производственно-профессиональных ситуаций»; 2) «разыгрывание ролей»; 3) полномасштабная деловая игра, имитирующая профессиональную деятельность и последствия принимаемых профессиональных решений (часто с использованием ЭВМ для расчета и анализа близких и отдаленных последствий принимаемых решений).

Накопленный вузами (и школами) опыт свидетельствует о том, что учебные игры можно успешно применять при изучении самых разны дисциплин. У деловых игр есть свои достоинства, недостатки, определенные области применения. Игровая форма учебной деятельности имеет много преимуществ по сравнению с традиционной технологией обучения. Это и большая эффективность учебного процесса, и высокая активность и работоспособность студентов, и интенсификация межличностного общения, и наличие ярких эмоциональных переживаний, и обеспечение условий появления познавательно-профессиональной мотивации и творческой направленности личности. Однако не любое содержание профессиональной деятельности подходит для игрового моделирования, а лишь то, которое содержит в себе проблемность и не может быть усвоено индивидуально. Негативная сторона ДИ связана с недостаточно глубоким пониманием их сущности прежде всего как педагогического явления, главное в котором – не внешняя форма, а сложные психолого-педагогические факторы, действующие через нее и благодаря ей. Применение ДИ требует от преподавателя серьезной подготовки в специальных областях.

Интерактивные технологии в сочетании с проблемностью имеют особую ценность в преподавании психологии. Обучение психологии направлено на достижение единства знания и действия, т. е. овладение способами психологического познания других людей и себя и практической реализацией методов построения взаимодействий с целью преобразования поведения и образа мыслей других людей и себя. Сложность достижения цели психологии заключается в особом переплетении способов познания и преобразования, познавательного и личностно-преобразующего типов отношений.