

ОБРАЗОВАНИЕ – ТЕРРИТОРИЯ ИННОВАЦИЙ

Алиева Зарема Эскендеровна,

преподаватель информатики,

ФГАОУ ВО «КФУ им. В.И. Вернадского» (филиал)

Бахчисарайский колледж строительства, архитектуры и дизайна,

г. Бахчисарай, Республика Крым

ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ КЛЮЧЕВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ У ОБУЧАЮЩИХСЯ СПО

Аннотация. В статье представлены особенности интерактивных методов и форм, в СПО, для обучающихся специальностей: 08.02.08 Монтаж и эксплуатация оборудования и систем газоснабжения, 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

На сегодняшний день, чтобы эффективно происходило развитие личности обучающегося, его активности, необходимо применение интерактивного обучения. Именно интерактивное обучение повышает мотивацию обучения, развивает интеллектуальную деятельность обучающегося, облегчает восприятие нового материала.

Ключевые слова: интерактивный метод обучения, обучающийся, познавательная деятельность, занятие, способность, решение проблемы, познавательная способность обучающихся, активный метод обучения.

На рынке труда появляются новые технологии, профессии. Все больше ценится умение самостоятельно обучаться, быстро меняться, быть мобильным, гибким, компетентным и конкурентоспособным. Цель образовательных организаций состоит в удовлетворении потребности в высококвалифицированных специалистах, соответствующих всем современным требованиям. В связи с этим образовательная политика сегодня задает новейшие инновационные направления развития всему образованию в целом и среднему профес-

ОБРАЗОВАНИЕ – ТЕРРИТОРИЯ ИННОВАЦИЙ

сиональному образованию в частности. Ключевым трендом становятся деятельность, мотивация, активность, творчество, стимуляция, исследование.

Традиционные методы обучения недостаточно эффективны для достижения поставленных целей, именно поэтому применение интерактивных форм обучения становится все более необходимым. На передовые позиции выходит инициативная активность, которая позволяет использовать активные и интерактивные методы обучения.

Информационные технологии в обучении способствуют модернизации учебно-воспитательного процесса, активизируют мыслительную деятельность обучающихся, способствуют развитию творчества педагогов, позволяют проводить дистанционное обучение, развивать систему непрерывного образования, тем самым повышая эффективность образовательного процесса [4].

Рассмотрим проблему применения интерактивных методов в обучении информационным технологиям обучающихся СПО и влияние их на формирования ключевых компетенций у будущих специалистов среднего звена.

Идея активных методов обучения не нова. Родоначальниками метода принято считать таких прославленных педагогов, как Я. Коменский, И. Песталоцци, А. Дистервег, Г. Гегель, Ж. Руссо, Д. Дьюи.

Селиванов И.Ю в своей статье показывает, что в учебном процессе активизируется не метод обучения, а учебный труд обучающихся. Каждый метод активен и интерактивен, если он стимулирует активную познавательную деятельность и учебно-производственную [4.]

Федеральный государственный образовательный стандарт представляет собой совокупность требований, обязательных при реализации основных профессиональных образовательных учреждений среднего профессионального образования, имеющими государственную аккредитацию. Одно из требований к условиям реализации основных образовательных программ (подготовки специалиста) на основе ФГОС является широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий в сочета-

ОБРАЗОВАНИЕ – ТЕРРИТОРИЯ ИННОВАЦИЙ

нии с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

Под активными методами обучения будем понимать совокупность педагогических действий и приёмов, направленных на мотивацию обучающихся к самостоятельному, инициативному и творческому освоению учебного материала в процессе познавательной деятельности [2].

Активные методы предполагают постановку вопроса и проблемной ситуации преподавателем таким образом, чтобы обучающиеся могли быстро сориентироваться в поиске ответа даже на новые темы, которые не изучались, а также вести беседы.

Интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение, осуществляемое в форме совместной деятельности. Все участники взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации, оценивают действия других и свое собственное [1].

К интерактивным методам могут быть отнесены: дискуссия, эвристическая беседа, «мозговой штурм», ролевые, «деловые» игры, тренинги, творческие задания, кейс-метод, метод проектов, групповая работа с иллюстративным материалом, обсуждение видеофильмов и т.д.

Методы интерактивного обучения информационным технологиям позволяют организовать процесс познавательной деятельности на более высоком уровне. Спецификой организации занятий по информационным технологиям является присутствие на занятии, кроме обучающегося и преподавателя, еще один участник – компьютера, поскольку обмен информацией в современном мире невозможен без использования гаджетов, компьютерных сетей, персональных компьютеров, электронных сервисов и электронных учебников.

Так же необходимо отметить, что важным является дифференциальный подход к выбору методов и приемов при планировании занятий, учет специализации. Поэтому из множества интерактивных приемов на занятиях «Ин-

ОБРАЗОВАНИЕ – ТЕРРИТОРИЯ ИННОВАЦИЙ

формационные технологии», нами используются деловые и ролевые игры, творческие задания с целью дифференцирования профессиональных компетентностей у обучающихся по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям). Для технического направления по специальности 08.02.08 Монтаж и эксплуатация оборудования и систем газоснабжения, наиболее оптимальными являются решения проблемной ситуации и дидактические игры, например «Что? Где? Когда?», «Брэйв ринг», «Где логика», «Найди разницу».

Занятие в форме игры позволяет оживить восприятие, вызывает интерес, способствует формированию навыков работы в команде и запоминанию материала. Очень эффективны дидактические игры при изучении сложных тем, таких, как «Программирование», «Базы данных», «Системы счисления». Сложный материал легко проверяется и закрепляется. Преподаватель может легко увидеть, как усвоен материал.

Для успешного интерактивного занятия в форме игры по информационным технологиям преподавателю необходимо:

- продумать упражнения, задания с учетом уровня подготовки обучающихся;
- правильно подобрать, четко формулировать вопросы;
- вовлечь в работу всю аудиторию, группу;
- мотивировать обучающихся на работу;
- четко определить регламент выполнения задания;
- учитывать различный уровень подготовки обучающихся при делении на группы;
- обеспечивать раздаточным материалом, техникой, и программным обеспечением.

Для будущих специалистов в области дизайна нами предлагается игра имитация «Дизайнерское бюро», в ходе которой обучающиеся решают задачи клиентов по созданию рекламных агитационных материалов (буклетов, флаеров, визиток и т.д.), экстерьера помещения (вывеска, витрина) и интерьера

ОБРАЗОВАНИЕ – ТЕРРИТОРИЯ ИННОВАЦИЙ

(создание зоны отдыха). Эти задания позволяют освоить профессиональные компетенции, такие как:

- ПК 1.5. Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.

- ПК 5.5. Изготавливать рекламно-агитационные материалы [6].

С развитием рыночных отношений немаловажным становится умение делового общения, культуры переговоров, выдержки и такта, ответственности за принятое решение. Освоение общих компетенций:

- ОК 6. Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

- ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий [6].

Обучающиеся по специальности 08.02.08 Монтаж и эксплуатация оборудования и систем газоснабжения, достаточно хорошо справляются с проблемными вопросами в ходе лекционного материала, например в чем отличие таблицы созданной в Word и Excel, какая из топологий сети подходит для учебного заведения и почему. Это позволяет обучающимся мыслить, рассуждать, делать выводы, становится активными субъектами своего обучения.

Таким образом, интерактивные методы решают следующие задачи:

- эффективное усвоение нового материала;
- пробуждение у обучающихся познавательного интереса к учебе и к будущей профессии в частности;
- самостоятельное решение поставленной задачи;
- умение работы в группе и в коллективе;
- формирования у обучающихся своего мнения;
- формирование общих, профессиональных навыков;
- достижения уровня осознания, компетентности обучающихся, как будущего специалиста.

ОБРАЗОВАНИЕ – ТЕРРИТОРИЯ ИННОВАЦИЙ

Гарантией активности обучающихся в процессе обучения является предоставление им возможности заниматься полезной в будущем и имеющей смысл деятельностью, в которую они включаются с интересом, самостоятельно, без напряжения, проявляя и реализуя себя. Это может быть освоение новой компьютерной программы или приложения, оборудования, например, плоттера или лазерного принтера.

Применение интерактивных форм на занятиях способствует формированию общих и профессиональных компетенций, развитию личностных качеств будущих специалистов. Обучающиеся приобретают способность к поиску, умению эффективно реализовать собственные поставленные задачи, ориентироваться в новых ситуациях, находить творческие подходы к решению проблем, работать в коллективе, таким образом, оказывая существенное влияние на подготовку будущих профессиональных специалистов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Шумские Ю.Г. *Подход к определению понятия интерактивных форм обучения в системе среднего профессионального образования: [Электронный ресурс] / Ю.Г. Шумские. // Вестник Югорского государственного университета. – 2017. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/v/podhody-k-opredeleniyu-ponyatiya-interaktivnyh-form-obucheniya-v-sisteme-srednego-professionalnogo-obrazovaniya> – (дата обращения: 13.10.2018).*
2. Кучерявенко С.В. *Активные и интерактивные методы обучения в системе среднего профессионального образования / С.В. Кучерявенко, И.Н. Тацян, Д.В. Кучерявенко // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2015. – Т. 13. – С. 456-460. – Режим доступа: <http://e-koncept.ru/2015/85092.htm>. – (дата обращения: 13.10.2018).*
3. Скакун В.А. *Организация и методика профессионального обучения: учебное пособие / В.А Скакун. – Москва: ФОРРУМ-ИНФРА-М, 2014 – 254 с.*
4. Селиванов И.Ю. *Педагогические основания развития современных интерактивных технологий обучения / И.Ю. Селиванов. // Молодой ученый. – 2015. – №14. – С. 517-521. – URL <https://moluch.ru/archive/94/20892/> – (дата обращения: 14.10.2018).*

ОБРАЗОВАНИЕ – ТЕРРИТОРИЯ ИННОВАЦИЙ

5. Горбунова Л.И. *Использование информационных технологий в процессе обучения / Л.И. Горбунова, Е.А. Субботина // Молодой ученый. – 2013. – №4. – С. 544-547. – URL <https://moluch.ru/archive/51/6685/> – (дата обращения: 14.10.2018).*
6. *Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), от 27 октября 2014 г. N 1391.*
7. *Сайт Министерства образования и науки Российской Федерации [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://минобрнауки.рф/документы/336> (дата обращения: 14.10.2018).*