

УДК 378

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В АГРАРНОМ ОБРАЗОВАНИИ

Татьяна Владимировна Карпачёва

кандидат сельскохозяйственных наук, доцент,

michurinsk_68@mail.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

Аннотация. Настоящее время требует от преподавателя высшей школы не только знания дисциплины, но и применение в процессе её преподавания интерактивных технологий, которые позволяют раскрыть когнитивный, коммуникативный и творческий потенциал обучающихся, формировать профессиональные компетенции, повысить мотивацию к учёбе, качество обучения. В статье рассматриваются методические аспекты использования интерактивных технологий в учебном процессе аграрного вуза.

Ключевые слова: аграрное образование, интерактивные технологии обучения, учебный процесс.

В настоящее время отечественная система высшего образования проходит период модернизации. Главная задача российской образовательной политики – обеспечение современного качества высшего образования на основе сохранения его фундаментальности и соответствия актуальным и перспективным потребностям личности, общества и государства [3]. Все эти потребности отражены в активно внедряющемся в аграрные вузы федеральном государственном стандарте, одним из условий эффективной реализации которого является широкое использование интерактивных технологий в рамках лекционно-семинарской системы обучения [5].

Интерактивные образовательные технологии (с англ. «inter» – это взаимный, «act» – действовать) включают методы, построенные на коммуникации всех участников образовательного процесса: взаимодействие между студентом и преподавателем, между самими студентами (например: деловая игра; игровое проектирование; анализ конкретных ситуаций, кейс-технологии; тренинги, дискуссии) [7]. Они позволяют преподавателю организовать учебный процесс таким образом, чтобы практически все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают.

При проектировании интерактивных занятий преподавателю необходимо руководствоваться следующими принципами:

- совместная учебная деятельность всех участников учебного занятия;
- создание условий для самореализации каждого обучающихся;
- поддержка альтернативности, множественности мнений: каждый участник имеет право на собственное мнение по обсуждаемому вопросу;
- кооперация и сотрудничество;
- доброжелательность и взаимная поддержка.

В практике высшего образования лекции продолжают оставаться ведущей формой обучения. Традиционный формат её проведения – одностороннее монотонное изложение больших объёмов учебного материала часто приводит к

снижению заинтересованности обучающихся. Повысить активность слушателей позволяют интерактивные технологии. В условиях активной информатизации отечественного образования большую популярность у преподавателей аграрных вузов приобретают мультимедийные лекции, которые предполагают широкое использование средств информационно-коммуникационных технологий и сети Интернет [2]. Эффективное использование на лекции мультимедийных возможностей: дикторского оформления, анимации, графики, видеоклипов, слайд-шоу, системы гиперссылок позволяют сделать лекцию более интересной, наглядной, вовлечь в процесс восприятия учебной информации большинство чувственных компонентов слушателей, делая их главными участниками учебного процесса [1]. Интерактивная наглядность обеспечивает активное восприятие учебного материала студентами, осознанное овладение ими новыми знаниями.

Еще одной формой организации обучения в рамках лекционно-семинарской системы являются семинары, которые широко практикуются преподавателями высшей школы. Придать семинару интерактивный характер позволяет организация групповой дискуссии при обсуждении проблемы. При этом преподавателю следует придерживаться следующих методических правил: 1) добиваться, чтобы каждый студент был активным участником семинара; 2) методически правильно определять возможности группы; 3) не прерывать на семинаре выступление студентов репликами и уточнениями; 4) учить говорить по существу вопроса; 5) оценивать выступающего по таким критериям, как последовательность, логичность изложения материала, умение говорить своими словами, делать аргументированные выводы. Групповое обсуждение проблемы под руководством преподавателя позволяет даже не подготовленным студентам получить необходимую информацию и сделать их активными его участниками.

Значительная часть учебных часов по каждой дисциплине приходится на практические занятия, которые также предполагают интерактивную деятельность обучающихся. Организовать практические занятия в

интерактивном формате преподавателю позволяют такие интерактивные технологии как, технологии анализа ситуаций, мозговой штурм, игровое проектирование, деловые игры, тренинги и т.д.

Кейс-технология – это технология активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач-ситуаций (кейсов) [7]. В переводе с латинского «casus» – запутанный, нестандартный случай. Эта технология способствует формированию навыков анализа профессиональных ситуаций, фактических проблем в аграрном секторе; учит студентов принимать самостоятельные решения; разрабатывать план действий; излагать свою точку зрения, оценивать точку зрения своих оппонентов. А.П. Панфилова выделяет основные этапы применения технологий анализа ситуаций: 1) ознакомление обучающихся с ситуацией; 2) определение того, что надо выяснить, решить; 3) дискуссия о возможных способах разрешения ситуации и выбор оптимального варианта ответа; 4) анализ и обобщения результатов [4]. Групповая работа по решению ситуации обеспечивает интерактивную деятельность участников занятия.

Еще одной из форм организации интерактивных практических занятий является игровое проектирование, которое основывается на методе проектов, возникшем еще в 20-е годы XX столетия в США. Основой проектирования является развитие интеллектуальных умений и навыков, реализующих учебную и познавательную деятельность студентов. В процессе проектной деятельности у обучающиеся формируются умения самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развивается критическое мышление. Проект предполагает самостоятельную деятельность, выполненную индивидуально, парно, группой за определенный период времени. Проектная деятельность всегда направлена на решение конкретной проблемы, использование для этого различных методов и средств, интегрирование знаний и умений учащихся из разных предметных областей [4].

В настоящее время в практике обучения студентом широко применяются деловые игры – это создание ситуации выбора и принятия решения, в которой

воспроизводятся условия, близкие к реальным [6]. Характерными особенностями деловых игр являются: имитация реального события; распределение ролей; наличие конкретной цели у участников; внутри- и межгрупповое взаимодействие участников друг с другом для построения и реализации цепочки решений; рефлексия путем оценки результатов деятельности. Деловые игры соединяют теорию и практику, способствуют формированию и профессиональных знаний и практических умений, повышают интерес к отдельным темам и предмету в целом, развивают аналитическое мышление, исследовательские умения, коммуникативные навыки в условиях взаимодействия и сотрудничества участников.

Таким образом, интерактивные технологии позволяют качественно изменить подходы к обучению, интенсифицировать учебно-воспитательный процесс, повысить его эффективность и качество. Их применение в практике обучения обеспечивают развитие коммуникативных, креативных, предметных компетенций в сфере АПК, устойчивой мотивации на самореализацию в сельском социуме, готовности к осознанному выбору профессии с учетом устойчивых познавательных интересов, к продолжению аграрного образования и продуктивной трудовой сельскохозяйственной деятельности на родной земле.

Список литературы:

1. Карпачёва Т.В. Компетентностный подход как основа проектирования занятий по дисциплине «Методика обучения безопасности жизнедеятельности» в условиях реализации новых образовательных стандартов. Технологии пищевой и перерабатывающей промышленности. АПК – продукты здорового питания. 2016. №6. С.88 – 95.

2. Кузнецова Н.В., Карпачёва Т.В. Активные и интерактивные технологии в подготовке студентов по дисциплине «Теория и методика обучения безопасности жизнедеятельности» // Школа XXI века: тенденции и перспективы: материалы II международной научно-практической конференции (Чебоксары, 18 дек. 2014 г.). Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс». 2014. С. 19-22.

3. Манаенкова М.П. Компетентностный подход: от теории к практике // Преподаватель высшей школы: традиции, проблемы, перспективы. Материалы XI Всероссийской научно-практической Internet-конференции (с международным участием). Тамбов: Издательский дом «Державинский». 2020. С. 127-131.
4. Панфилова А.П. Инновационные технологии. Активное обучение: учеб. пособие для студ. высш. учеб. Заведений. М.: Академия, 2009. 234 с.
5. Фофонова А.С., Романкина М.Ю. Формирование и развитие учебно-познавательной компетентности обучающихся при использовании современных технологий обучения // Наука и Образование. 2019. Т. 2. № 4. С. 43.
6. Ситаров В.А. Дидактика: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. М.: Издательский центр «Академия». 2002. С. 239 – 241.
7. Современные образовательные технологии: учеб. пособие для бакалавриата и магистратуры / под ред. Е. Н. Ашаниной О. В. Васиной, С. П. Ежова. – М.: Издательство Юрайт. 2019. 165 с.

UDC 378

INTERACTIVE TECHNOLOGIES IN AGRARIAN EDUCATION

Tatyana V. Karpacheva

Candidate of Agricultural Sciences, associate Professor,

michurinsk_68@mail.ru

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Annotation. Currently, it requires from the teacher of higher education not only knowledge of the discipline, but also the use in the process of its teaching of interactive technologies that allow to reveal the cognitive, communicative and creative potential of students, to form professional competencies, to increase motivation to study, the quality of training. The article deals with the methodological aspects of the use of interactive technologies in the educational process of an agrarian university.

Key words: agrarian education, interactive technologies, educational process.