

Третьякова Н.В., Федоров В.А.

Российский государственный профессионально-педагогический университет,
Екатеринбург, Россия
tretjakovnat@mail.ru

**ИНТЕРАКТИВНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК
СРЕДСТВО РЕАЛИЗАЦИИ КОМПЕТЕНТНОСТНОГО
ПОДХОДА И УСЛОВИЕ ОХРАНЫ ЗДОРОВЬЯ В
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**

Аннотация. Показано значение и особенности применения интерактивных технологий в аспекте компетентностного подхода, как условие сохранности здоровья субъектов образовательного процесса. Раскрыта характеристика, технологии и методы интерактивного обучения, а также особенности взаимодействия участников образовательного процесса.

Ключевые слова: компетентностный подход, интерактивное обучение, интерактивные технологии, методы, взаимодействие.

Tretyakova N.V., Fedorov V.A.

Russian state vocational pedagogical university,
Ekaterinburg, Russia
tretjakovnat@mail.ru

**INTERACTIVE EDUCATIONAL TECHNOLOGY AS A TOOL FOR
THE IMPLEMENTATION OF COMPETENCE-BASED APPROACH
AND THE HEALTH CONDITION IN THE EDUCATIONAL
PROCESS**

Abstract. Shows the value and features the use of interactive technology in aspect of competence-based approach, as a condition of keeping health actors of the educational process. Disclosed feature, interactive training technologies and methods, as well as peculiarities of interaction of participants in the obrazovatelnog process.

Keywords: competence approach, interactive learning, interactive technologies, methods, interaction.

Современное общество заинтересовано в специалистах, обладающих обширными знаниями и коммуникабельностью; умеющих работать в команде; отличающихся мобильностью, адаптивностью к

изменяющимся социальным и экономическим условиям; имеющих высокую мотивацию к работе и самообучению. Реализация данной потребности предполагает модернизацию системы образования на основе компетентного подхода, синтезирующего все имеющиеся в арсенале современной педагогики подходы – системный, аксиологический, личностно-ориентированный, деятельностный, развивающего обучения, интегративный и др. [7]. Его смысл и назначение заключаются в создании условий для развития у выпускника учебного заведения способностей и умений самостоятельно делать правильный выбор и грамотно действовать в проблемных ситуациях. Он направлен не только на формирование у обучающегося профессиональной и социальной мобильности, но, что не менее важно, и на реализацию социально-личностно-ориентированной модели образования, повышение уровня адаптивности к изменяющимся условиям, что наделяет характер образовательного процесса здоровьесберегающей составляющей.

Внутри компетентного подхода выделяются два базовых понятия: *компетенция* и *компетентность*, при этом первое из них «включает совокупность взаимосвязанных качеств личности, задаваемых по отношению к определенному кругу предметов и процессов», а второе соотносится с «владением, обладанием человеком соответствующей компетенцией, включающей его личностное отношение к ней и предмету деятельности» [1]. Компетентности и компетенции выступают критерием оценки качества результата обучения.

Формирование компетенций осуществляется в процессе решения практических и исследовательских задач, направленных на интеграцию полученного ранее и приобретенного в процессе совместной деятельности с преподавателем или под его руководством опыта. Использование активных и интерактивных методов обучения – развивающих технологий и коллективных форм обучения – ускоряет этот процесс [1].

На сегодняшний день ФГОС определены требования к условиям реализации основных образовательных программ всех уровней образования образования, где четко указано, что необходимо предусматривать в целях реализации компетентного подхода использование в образовательном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий.

В педагогической практике различают несколько моделей обучения.

1. Пассивная модель обучения – обучающийся выступает в роли «объекта» обучения (слушает и смотрит). Данный вид модели обучения предполагает активность обучающей среды – обучающиеся усваивают материал из слов педагога или из текста учебника, не общаются между

собой и не выполняют никаких творческих заданий. Примером могут служить традиционные формы лекции.

2. Активная модель обучения – обучающийся выступает «субъектом» обучения. Данный вид модели обучения предполагает стимулирование познавательной деятельности и самостоятельности обучающихся. Для активного обучения характерно наличие творческих заданий и общение в системе ученик-учитель, как обязательных. В числе недостатков следует выделить, то, что обучающиеся выступают как субъекты учения для себя, учащие только себя, и совершенно не взаимодействующие с другими участниками процесса, кроме педагога. Метод характерен своей односторонней направленностью, а именно для технологий самостоятельной деятельности, самообучения, самовоспитания, саморазвития, и ни сколько не учит умению обмениваться опытом и взаимодействовать в группах.

3. Интерактивная модель обучения (inter (взаимный), act (действовать)). Процесс обучения в этом случае осуществляется в условиях постоянного, активного взаимодействия всех обучающихся между собой. Преподаватель и обучающийся являются равноправными субъектами обучения. Использование интерактивной модели обучения предусматривают моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи. Именно использование данной модели обучения, говорит об инновационной деятельности педагога.

Исследователи предлагают следующие трактовки раскрывающие суть интерактивного обучения [2, 4, 5, 6]:

- специальная форма организации познавательной деятельности учащихся в условиях их вовлеченности в процесс познания и возможности рефлексии этой деятельности;

- личностно-ориентированное взаимодействие всех субъектов профессионального образовательного процесса в специально организованной образовательной среде;

- диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие участников образовательного процесса, направленное на создание комфортных условий, когда студент чувствует свою успешность и интеллектуальную состоятельность и др.

Организация интерактивного обучения предполагает:

- моделирование жизненных ситуаций;

- использование ролевых игр;

- общее решение вопросов на основании анализа обстоятельств и ситуации;

- проникновение информационных потоков в сознание, вызывающих его активную деятельность.

Интерактивные образовательные технологии классифицируют по трем основным группам [2].

Первая группа методов: *интенсификация интеллектуальных методов* (например, метод «мозгового штурма»). Предполагается активное включение субъектов образовательной деятельности в познавательный процесс. «Коллективный разум» (S) является познающим звеном в цепи O – S – O. Последнее «O» – это новое знание, полученное в результате коллективной работы [2]. Все субъекты образовательного процесса, включенные в познавательные и творческие процессы, являются равноправными в открытии новых знаний. Представленная модель в значительной мере опирается на интеллектуальные возможности обучающихся. Данный метод является особенно продуктивным в современных условиях возрастающего потока информации.

Вторая группа методов: *создание коммуникативной среды* («метод проекта», ролевые игры, конкурсы и т.д.). Предполагается, что все субъекты образовательного процесса включены в единое образовательное пространство (образовательное, научное, коммуникативное), где сам обучающийся овладевает необходимым опытом познавательной деятельности, погружаясь в процесс коммуникации.

Третья группа методов: *«включение» виртуальной реальности*. Предполагает, что в центре коммуникативной системы стоит не объект (знание, проблема), а субъект образовательного процесса (чем и отличается данная группа методов от предыдущих). Создается виртуальная реальность посредством использования компьютера (путешествие по виртуальному миру) или искусства когда обучающийся может погрузиться в особый мир событий, пространства и времени например, сказки или музыки.

В реальной практике возможно использование элементов двух групп методов. В частности, «деловую игру» можно организовать и в виде интеллектуального поиска, и в виде проектной деятельности. Пограничной формой интерактивного взаимодействия является тренинг, поскольку может быть организован как в виде деловой игры или моделирования ситуации, так и в виде погружения в виртуальную реальность.

Преимуществом интерактивных технологий обучения является возможность создания условий, когда обучающийся открывает, приобретает и конструирует знания самостоятельно. Что и является основным отличием целей применения интерактивных образовательных технологий от традиционных.

Структура интерактивного занятия существенно отличается от структуры обычного занятия, что требует профессионализма и опыта со

стороны преподавателя. По этой причине, чаще в структуру занятия включаются только элементы интерактивных образовательных технологии: конкретные приёмы и методы, делающие занятие необычным, насыщенным и интересным. Основная задача педагога применяющего интерактивные образовательные технологии – фасилитация (облегчение, поддержка), заключающаяся в направлении и оказании помощи процессу обмена информацией.

Применение интерактивных образовательных технологии по сравнению с традиционными, предполагает изменение активности преподавателя в сторону активности обучающегося. Соответственно, задачей преподавателя становится создание условий для инициативы данной активности со стороны обучающихся. С тем, чтобы информация усваивалась в активном, а не в пассивном режиме. С этой целью широко используют применение проблемных ситуаций, интерактивных циклов и др.

Интерактивные технологии основаны на прямом взаимодействии обучающихся с учебным окружением. Учебная среда выступает как реальность, в которой обучающийся находит себя как область осваиваемого опыта, причем речь идет не просто о подключении его эмпирических наблюдений, жизненных впечатлений в качестве вспомогательного материала или иллюстративного дополнения. Опыт обучающегося – это центральный активатор учебного познания. В традиционной обучении преподаватель играет роль «фильтра», пропускающего через себя учебную информацию, в интерактивном – роль помощника в работе, одного из факторов, активизирующих взаимонаправленные потоки информации.

При применении интерактивной модели обучения преподаватель выступает в нескольких ролях, каждой из которых он организует взаимодействие участников с той или иной областью информационной среды.

1. В роли информатора-эксперта – излагает текстовый материал, демонстрирует видеоряд, отвечает на вопросы участников, отслеживает результаты процесса и т.д.

2. В роли организатора-фасилитатора – налаживает взаимодействие обучающихся с социальным и физическим окружением (разбивает на подгруппы, побуждает их самостоятельно собирать данные, координирует выполнение заданий, подготовку мини-презентаций и т.д.).

3. В роли консультанта – обращается к профессиональному опыту обучающихся, помогает искать решения уже поставленных задач, самостоятельно ставить новые и т.д.

Обратим внимание на тот факт, что в целостном процессе обучения преподавателю необходимо применять сразу несколько технологий,

обслуживающих различные его стороны. Но в реальной практике это положение не всегда реализуется, поскольку зачастую преподаватель стремится, прежде всего, овладеть и применить в практике какую-либо одну технологию или отдельные внешне привлекательные ее элементы. В этом случае нарушается принцип целостности: процесс обучения требует всестороннего его обеспечения различными технологиями, сами же технологии дают педагогический эффект только будучи целостными.

Основные преимущества использования интерактивных технологий обучения заключаются в следующем:

- вызывают определенный интерес у обучающихся, тем самым стимулируется их активное участие в образовательном процессе;
- содействуют эффективному усвоению учебного материала и выработке практико-ориентированных навыков;
- оказывают всестороннее воздействие на развитие обучающихся, формирование их компетентности.

Применение данных технологий позволяет обучающемуся интенсифицировать процесс получения знаний, осознать свои возможности в профессиональной сфере, в полной мере реализовать свой личностный и творческий потенциал, а преподавателю как субъекту творческого процесса – выйти на новый уровень осмысления своей педагогической миссии.

Следует отметить, что интерактивные технологии можно отнести к классу технологий здоровьесберегающего образования, для которых индивидуальный подход и личностно-ориентированная форма обучения являются приоритетными стратегиями, а построение образовательного процесса основано на субъект-субъектном типе ориентаций в контексте межличностных отношений.

Здоровьесберегающая педагогическая технология – это, прежде всего, элемент специальным образом организованного педагогического процесса, в ходе решения основных задач которого (обучение, воспитание, развитие) обеспечивается сохранение и поддержание здоровья его субъектов в ходе их взаимодействия в учебно-воспитательных ситуациях. Соответственно, интерактивные технологии следует рассматривать еще и как модель образовательной технологии, позволяющей уменьшить отрицательное влияние учебно-воспитательного процесса на состояние здоровья обучающихся.

Таким образом, использование интерактивных образовательных технологий в учебном процессе позволяет комплексно решать задачу повышения качества образования в рамках реализации компетентностного подхода, нацеленного на результат в условиях обеспечения здоровьесберегающего образования.

Библиографический список

1. Десятова, Е. Ю., Сартакова Е. М., Шахматова О. Н. Социально-личностные компетенции студентов технических вузов: формирование и развитие // Образование и наука. – 2008. – № 7 (55). – С. 22–29.

2. Корсакова, И. А. Философское обоснование применения интерактивных методов в образовании // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2011. № 4 (10): в 3-х ч. Ч. III. С. 65–69. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.gramota.net/materials/3/2011/4-3/17.html>

3. Котляров, И.О. Готовность преподавателей университета к использованию современных образовательных технологий // Образование и наука. – 2015. – № 1(1). – С. 103-114. DOI:10.17853/1994-5639-2015-1-103-114

4. Назарова, В. Д. Педагогическое обеспечение интерактивного взаимодействия преподавателей со студентами средних профессиональных образовательных учреждений : автореф. дисс. на соиск. учен. степ. канд. пед. наук / В. Д. Назарова. Улан-удэ, 2007. – 24 с.

5. Семенова, И.Н., Слепухин, А.В. Классификация и проектирование методов обучения с использованием информационно-коммуникационных технологий // Образование и наука. – 2013. – № 1(5). – С. 95-113. DOI:10.17853/1994-5639-2013-5-95-113

6. Сикорская, Г.П., Савельева, Т.В. Интерактивный режим обучения студентов в компетентностной парадигме образования // Образование и наука. – 2012. – № (6). –С. 74-92. DOI:10.17853/1994-5639-2012-6-74-92

7. Фоменко, С.Л. Процесс освоения педагогическим коллективом концепции, содержания и технологий компетентностного подхода в образовании // Образование и наука. – 2012. – № (6). – С. 65-73. DOI:10.17853/1994-5639-2012-6-65-73

УДК 796.01

Хакимов А.О., Зотин В.В.

Сибирский государственный университет науки и технологий имени академика М.Ф. Решетнева
Красноярск, Россия
aaa@mail.sibsau.ru

СПЕКТР ВЛИЯНИЯ ШАХМАТ НА МЫШЛЕНИЕ И МОЗГ

Аннотация. В данной статье исследованы влияния шахмат на мозг человека и на его умственные способности. Рассмотрены возможности