

**Бородина Сусанна Байзетовна**

студентка

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»

преподаватель

ГБПОУ КК «Краснодарский

торгово-экономический колледж

г. Краснодар, Краснодарский край

DOI 10.31483/r-114258

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ПРИ ИНТЕГРАТИВНОМ ПОДХОДЕ В СИСТЕМЕ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

*Аннотация:* в статье рассмотрено использование интегративных форм обучения, направленных на личностно-ориентированное образование при преподавании дисциплин профессионального цикла для студентов колледжа. Рассмотрена суть игры с точки зрения учебного процесса.

*Ключевые слова:* интегративный педагогический подход, интерактивные методы обучения, игровая форма обучение, студенты, образование, знания, умения, профессиональная компетентность, личностно-ориентированный подход.

В рамках реализации нового национального проекта «Молодёжь и дети» идет формирование стратегии развития образования до 2030 года. Трансформация будет происходить на всех уровнях – школы, колледжи и вузы.

Федеральный проект «Профессионалитет» был разработан Министерством просвещения и направлен на обучение студентов необходимым навыкам для удовлетворения потребностей рынка труда. Интегративный педагогический подход, основан на выявлении междисциплинарных, межпредметных, межотраслевых связей и синтезе компонентов в целостной дидактической системе, и должен обеспечить освоения обучающимися общих и профессиональных компетенций, что предполагает интенсификацию образовательного процесса – уве-

личение концентрации элементов образовательной программы в единицу времени [1, с. 11].

Сроки обучения для студентов колледжей и техникумов сокращаются до двух лет и за этот короткий период, абитуриенты должны освоить не только программу 10–11 класса, но и профессиональные навыки, они же профессиональные компетенции, в рамках рабочих профессий.

Преподаватели колледжа используют новые, в том числе, интерактивные технологии обучения, направленные, прежде всего, на личностно-ориентированное образование.

Отличительной чертой интерактивных методов образования является то, что студенты неосознанно проявляют инициативу в учебном процессе, а педагог выступает с позиции координатора, коуча.

Современная молодежь имеет клиповое мышление, мало общается в реальном мире, не достаточно коммуникабельна и очень тяжело усваивает большой объем научных знаний в виде часовых лекций, в так называемом пассивном способе обучения. Совсем другой уровень заинтересованности и восприятия материала, когда обучающиеся становятся участниками активной формы обучения с применением интерактивных методов.

Деловая или ролевая игра дает возможность учащимся занимать определённые роли с разными целями, полномочиями, интересами и решать задачи, приближенные к реальной жизни.

Дискуссия позволяет обсуждать данный вопрос или проблему. В, участники приводят аргументы в защиту своей позиции и ищут ошибки в рассуждениях друг друга, учатся конструктивной критики и поиску компромисса

Мозговой штурм – это групповая генерация идей для решения задачи, их совместный анализ и принятие эффективного решения

Метод кейсов заставляет проанализировать ситуацию, применить теоретические знания, аргументировано подойти к решению.

Проектный метод основан на изучении проблемы и поиски инновационного способа ее решения.

Основными задачами интерактивных методов обучения являются: лучшее усвоение и понимание учебного материала, стимулирование самостоятельного поиска информации, путей и вариантов решения поставленной учебной и научной задачи; умение аргументировать свою позицию, развитие аналитических способностей, творческого мышления, умение работать в команде, формирование коммуникативных навыков общения.

С учетом сокращения периода обучения, введения профессиональных модулей с первого курса, для полноценного освоения программы, требуется поиск и внедрение актуализированных интерактивных методов.

Нидерландский историк и культуролог, Йохан Хёйзинг, в 1938-е году опубликовал трактат, первый в истории человечества, который всерьез рассматривал игры: «Homo Ludens» («Человек играющий»), он всесторонне исследовал игру и пришёл к выводу, что игра – это первичный импульс человеческой истории, она дала жизнь и обусловила развитие разнообразных форм и направлений нашей культуры, которая, по сути, является той же самой игрой [2, с. 96]. Таким образом, игра, согласно его теории- это культурно-историческая универсалия, из которой родились различные формы нашей действительности: право и порядок, общение и ремесло, искусство и наука. Игра дополняет и украшает нашу жизнь, именно поэтому она необходима каждому человеку – вне зависимости от пола и возраста [2, с. 105].

В современном мире игровые технологии широко используются в процессе обучения детей дошкольного и начального школьного образования. Однако в подростковом и взрослом возрасте игра считается баловством или зависимостью. Тем не менее, 15 минут «баловства» в «ПочтиКрокодил» дают возможность актуализировать пройденный материал, стимулировать познание, прокачать навыки выступлений, дискуссий, переключится с серьёзного пассивного восприятия научного материала, на активную игровую подачу и восприятие знаний.

Студенты с огромным желанием и энтузиазмом участвуют в играх. Правильно выбранная стратегия- подобранная игра, способна объединить в себе несколько интерактивных методов.

Мною была разработана игра «ПочтиКрокодил», для обучающихся по профессии Повар-кондитер на основе карточек для игры в «Крокодил», где используемые термины и определения взяты, том числе из Рабочей программы по профессиональным модулям, включают в себя не только названия сырья, блюд, ингредиентов, но и номенклатуру технологических процессов. Вне зависимости от курса и базы знаний, обучающимся предлагается осуществить поиск информации, согласно заданным параметрам и объяснить аудитории, не используя однокоренных слов, до получения правильного ответа.

Важным фактором является развитие логического мышления. В процессе игры усваивается определенный профессиональный материал, это развивает способность к наблюдению, сравнению, а также классифицированию объектов, развивая память и предметное внимание. Дух соперничества снимает утомляемость, повышает работоспособность [4, с. 65]. С помощью игры, студенты преодолевают психологические барьеры и обретают веру в свои силы (в игре все равны), учатся слышать своих однокурсников, логически выстраивать свою речь, работать в команде. Подавая необходимые знания в профессиональной области в игровой форме, преподаватель создает в аудитории атмосферу равенства, увлеченности и видимости отдыха от занятий, стимулирует развитие интереса к получаемой профессии.

Как показывает практика, студенты, в основной массе, не умеют ясно и четко излагать свои мысли. По их же признаниям, мало кто хотел обучаться на какую-то конкретную профессию, в 9 классе они были нацелены на заучивание тестов для ОГЭ, не пошли в 11 класс, так как уверены, что не сдадут ЕГЭ. Все это говорит, о неуверенности обучающихся в своих силах, понимании дефицита знаний, нежелания осознанного углубления в научный процесс, отсутствии профессиональной ориентации. И в таких условиях совмещение пассивного способа обучения с интерактивным, ориентированным не только на получение

профессиональных знаний и умений, но и на развитие личности обучающегося, является максимально верным педагогическим подходом.

Безусловно, в выборе тех или иных методов обучения имеют значение опыт преподавателя, подготовленность и заинтересованность студентов к восприятию учебного материала.

### *Список литературы*

1. Приказ ФГБОУ ДПО ИРПО от 28.12.2023 г. №П-618 «О введении в действие новой образовательной технологии «Профессионалитет».
2. Хейзинга Й. Человек играющий / Й. Хейзинга. – М., 1991
3. Мынбаева А.К. Инновационные методы обучения, или Как интересно преподавать / А.К. Мынбаева, З.М. Садвакасова. – Алматы, 2010. – 344 с.
4. Петричук И.И. Еще раз об игре / И.И. Петричук // Иностранный язык в школе. – 2008. – №2.