

**Черняев Тимур Александрович**

магистрант

**Кох Марина Николаевна**

канд. психол. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный  
аграрный университет им. И.Т. Трубилина»

г. Краснодар, Краснодарский край

## **ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ В ВУЗЕ.**

### **ИННОВАЦИИ В ПРЕПОДАВАНИИ ДИСЦИПЛИНЫ**

#### **«ПЕДАГОГИКА И ПСИХОЛОГИЯ»**

*Аннотация: в статье рассматриваются инновационные технологии обучения в преподавании дисциплины «Педагогика и psychology». Актуальность исследования обусловлена необходимостью модернизации образовательного процесса в вузе. Цель работы заключается в анализе различных подходов и методов, направленных на повышение эффективности обучения и вовлеченности студентов: а) адаптация преподавателей к новым технологиям обучения: б) техническая и материальная обеспеченность вуза для реализации инновационных технологий обучения; в) наличие культурных и организационных барьеров к внедрению новшеств в образовательный процесс.*

*Ключевые слова: инновация, инновационные технологии обучения, барьеры к внедрению инноваций.*

Современное образование находится в стадии трансформации, вызванной стремительным развитием технологий и изменением потребностей общества.

Важнейшими задачами образования стали подготовка высококвалифицированных специалистов и формирование у них необходимых компетенций для успешной профессиональной деятельности. Интерактивные методы, электронные ресурсы, геймификация и проектное обучение – все эти подходы способны существенно изменить как содержание, так и формы учебного процесса.

Процесс педагогической инновации не является чем-то новым – он имеет глубокие корни, начиная с античных времён и продолжая до современности. Например, образование в античности было направлено на формирование гармонично развитой личности. Основными методами обучения были диалог и риторика. Философы, такие как Сократ, Платон и Аристотель, активно использовали вопросно-ответный метод, что можно считать ранней формой интерактивного обучения.

С начала XXI века происходит активное внедрение информационно-компьютерных технологий в образовательный процесс. Онлайн-курсы, электронные образовательные платформы и мобильные приложения становятся важными инструментами для обучения. Педагогические технологии становятся более адаптивными и индивидуализированными, отражая потребности студентов и изменения на рынке труда.

Электронное обучение – это форма образовательного процесса, при которой учебный материал предоставляется и усваивается с использованием цифровых технологий, таких как компьютеры, планшеты и смартфоны. Этот подход может включать разнообразные форматы, включая видеоуроки, онлайн-курсы, вебинары, форумы и другие ресурсы, доступные через интернет. Плюсы электронного обучения следующие: доступность, разнообразие форматов, экономия времени и ресурсов, а также возможности для мониторинга успеваемости и оценки выполненных заданий.

Мультимедийные технологии в образовании представляют собой интеграцию различных форматов контента, включая текст, аудио, видео, изображения и анимацию, для создания более увлекательной и эффективной учебной среды. Использование мультимедийных ресурсов позволяет облегчить восприятие информации, сделать обучение более интерактивным и помочь учащимся лучше усваивать материал. Использование видеороликов, презентаций, а также других мультимедийных технологий в обучении помогает справится с визуализацией сложных концепций. Видео помогает объяснить сложные для понимания темы.

---

Анимация или графика могут иллюстрировать процесс или систему, что значительно упрощает усвоение. Возможность записи лекций и вебинаров является положительной стороной использования мультимедиа. Запись живых лекций позволяет студентам пересматривать материал позже, что способствует лучшему усвоению информации и подготовке к экзаменам).

Геймификация – это внедрение игровых элементов в неигровые контексты с целью увеличить вовлеченность и мотивацию участников. В образовании геймификация используется для улучшения учебного процесса, создания позитивной атмосферы и повышения интереса студентов к изучаемому материалу [2; 5].

Геймификация включает в себя различные элементы, такие как:

а) награды и достижения: баллы, либо же любые другие поощрения за достижение цели; б) таблицы с рейтингом, на которых отображается успех студентов, что создает элемент конкуренции; в) игровые сценарии: ролевые игры, в которых студентам предлагают принимать различные роли и участвовать в смоделированных ситуациях. Преимущества геймификации в обучении заключается в повышение мотивации, развитии когнитивных навыков и улучшению взаимодействия [2].

Проектное обучение представляет собой образовательный метод, в рамках которого студенты работают над созданием конкретного проекта, решая реальную задачу или проблему. Этот подход активизирует познавательную деятельность учащихся, объединяя теорию и практику.

Практическая деятельность студентов в проектном обучении играет ключевую роль и включает в себя несколько аспектов: применение теоретических знаний на практике; развитие навыков сотрудничества; формирование критического мышления; развитие креативности и получение опыта управления проектами. В рамках курсовых или дипломных работ студенты могут исследовать актуальные проблемы в области педагогики или психологии, собирая и анализируя данные, что не только расширяет их понимание теоретических концепций, но и дает выход в научное сообщество.

Студенты могут стать организаторами образовательного мероприятия, такого как мастер-класс или семинар, что способствует развитию навыков планирования и коммуникации, а также создать свои образовательные модули для детей разных возрастных групп, включая методы и приемы, которые они хотят применить на практике [1].

Несмотря на очевидные преимущества, существует ряд проблем, с которыми придется столкнуться высшему учебному заведению на пути внедрения инновационных технологий, например: а) недостаток финансирования: ограниченные финансовые ресурсы могут стать основным сдерживающим фактором для учебного заведения при внедрении новых технологий. Это касается не только покупки оборудования, но и организации соответствующего обучения для преподавателей; б) необходимость в подготовке кадров: преподаватели зачастую не имеют достаточно высоких знаний и навыков для эффективного использования новых технологий в учебном процессе; в) технические проблемы: Неполадки с оборудованием, низкая скорость интернета и другие технические трудности могут нарушить учебный процесс и вызвать негативные чувства у студентов и преподавателей; г) разрыв в доступе: не все студенты имеют равный доступ к современным технологиям, что может создавать барьеры в обучении, особенно для тех, кто учится в удаленных или плохо обеспеченных регионах [1].

Инновационные технологии обучения в преподавании дисциплины «Педагогика и психология» для магистрантов направлены на повышения качества образовательного процесса и формирования компетенций, связанных с преподавательской деятельностью в вузе: развитие навыков публичного выступления, педагогической и психологической диагностики, развитие педагогического профессионального мышления, навыков работы с рабочих документаций преподавателя в вузе. Этому способствуют такие интерактивные формы обучения как дискуссия, деловая игра. Разработка сценария, подготовка презентации по профильной дисциплине (по соответствующему направлению обучения студента в

магистратуре) с дальнейшим докладом по выбранной теме лекции являются фактором эффективности подготовки будущих преподавателей вуза, формируют педагогическую направленность студента-магистранта [3; 4].

Таким образом, инновационные технологии способствуют повышению мотивации и вовлеченности студентов, создают условия для активного обучения и формирования профессионального мышления. Во-вторых, практическая деятельность, реализуемая с применением инновационных технологий, позволяет сформировать модель будущей профессиональной деятельности студентам и применять теоретические знания в ситуациях, максимально приближенных к реальной жизни, что значительно улучшает подготовку профессионала.

Тем не менее, внедрение инновационных технологий сталкивается с рядом проблем и барьеров, таких как финансирование, недостаток подготовки преподавателей и технические трудности. Эти вызовы требуют комплексного подхода, включающего поддержку со стороны администрации учебных заведений и формирование культуры открытости к изменениям среди академического состава [2; 5].

### ***Список литературы***

1. Штроо В.А. Методы активного социально-психологического обучения: учебник и практикум / В.А. Штроо. – М.: Юрайт, 2015. – С. 114–119. EDN TYP1AD
2. Ажиев А.В. Курс лекций по общей психологии: учеб. пособ. / сост. А.В. Ажиев, З.И. Гадаборшева. – Владикавказ: ИПП им. В. Гассиева, 2011. – С. 97–105.
3. Кох М.Н. Ценностно-смысловой компонент в структуре конкурентоспособности личности студента / М.Н. Кох, Л.В. Сурженко // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2019. – Т. 8. №3 (28). – С. 133–137. – DOI 10.26140/anip-2019-0803-0033. – EDN VNXMMK
4. Луговский В.А. Конкурентоспособность выпускника вуза в фокусе проблем оценки качества образования в России / В.А. Луговский, М.Н. Кох // Теория и практика измерения и мониторинга компетенций и других латентных переменных в образовании. материалы XXIII Всероссийской научно-практической

конференции / под ред. А.А. Маслака, С.А. Позднякова, Т.С. Анисимовой; Филиал Кубанского гос. ун-та в г. Славянске-на-Кубани. – 2015. – С. 42–45. – EDN VAZGRF

5. Информационные технологии обучения: учебное пособие / О.В. Воронина, Н.В. Петрова, А.В. Свердлова, С.Р. Удалов; под ред. С.Р. Удалова; Министерство образования и науки Российской Федерации, Омский государственный педагогический университет. – Омск: Изд-во ОмГПУ, 2017. – С. 34–36.