

# **ВНЕДРЕНИЕ АКТИВНЫХ И ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМ РАБОТЫ ПО СТИМУЛИРОВАНИЮ ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

**Е.П. ВЛАСОВ**

*Автономное профессиональное образовательное учреждение  
Удмуртской Республики «Техникум радиоэлектроники  
и информационных технологий имени Александра Васильевича Воскресенского»*

Нынешнее профессиональное образование сталкивается с проблемой, как мне кажется, отдаленности от современных методов образования. Опытные специалисты, приходя с заводов и не имея педагогического опыта, в стремлении передать свои знания и накопленный опыт студентам, не всегда могут найти эффективные и актуальные возрасту методы. При этом, как правило, используют мало интересное «чтение с листа», которое не позволяет студентам активно взаимодействовать с преподавателем и другими студентами. А это, в свою очередь, ограничивает личностное развитие обоих субъектов образования – преподавателя и студента. В итоге мы получаем специалиста, который владеет багажом разрозненных теоретических знаний из множества дисциплин, но не способен применить их в реальных производственных задачах. Я, будучи студентом, испытывал это на себе, и сейчас, являясь преподавателем, пытаюсь решить именно эту проблему: сделать процесс обучения современным, значимым для каждого студента, вывести студентов из роли пассивного слушателя к роли активного участника.

Целью моего доклада является презентация трех интерактивных методов обучения, позволяющих, с одной стороны, применить и систематизировать полученные теоретические знания, с другой стороны, в рамках взаимодействия с преподавателем и другими студентами, овладеть рядом общих компетенций, на отсутствие которых так часто обращают внимание работодатели.

Первый метод, использование которого позволяет развивать навыки коммуникации в малой группе, принимать решения, брать за них ответственности и анализировать имеющуюся техническую документацию – это метод деловой игры (ОК 02 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности; ОК 04 Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде; ОК 05 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста; ОК 09 Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках) [1].

Цель деловой игры – формирование профессиональных компетенций в условиях имитации реальных условий, при отработке конкретных специфических операций, моделировании соответствующего рабочего процесса [2].

Примером деловой игры может быть работа в бригаде в рамках учебной практики. Один из студентов является рабочим, выполняющим определённую операцию согласно инструкции, по которой изготавливается/настраивается/ремонтируется некоторое изделие. Форма данной инструкции должна быть мак-

симально приближена к производственным стандартам. Другой студент выполняет роль контролера отдела технического контроля (ОТК). В ходе работы контролер следит за выполнением рабочим прописанных в инструкции операций. Задача рабочего верно интерпретировать представленную в инструкции информацию и при необходимости обращаться к мастеру производственного обучения за дополнительными пояснениями (ОК 02, 04, 05). Мастер производственного обучения в данном процессе играет роль мастера участка или же опытного коллеги на производстве. Контролер же, в процессе наблюдения за выполняемыми действиями рабочего и формировании последующего заключения о соответствии изделия его заданным параметрам (ОК 05), формирует навыки взятия ответственности за результат работы бригады, так как именно его заключение является основополагающим для последующего приема изделия заказчиком (ОК 04).

Вторая методика, которая также применима на учебной практике, – это моделирование производственных процессов и ситуаций.

Цель данного метода – применение теоретических знаний при решении производственных задач (ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам) [3].

Данную цель возможно реализовать через организацию практического занятия по методу конвейера, где каждая бригада (либо же отдельный студент) выполняет один из производственных процессов. Данный вид работы может как закрепить знания, получаемые в рамках профессиональных дисциплин, так и сформировать навыки работы в команде, взятия ответственности за ее результат (ОК 02, 04).

При грамотном построении данной модели производственного процесса рекомендуется включать процессы или технологии, изучаемые на прошлых курсах. В результате работы, после контроля ОТК в лице одного из студентов, готовое изделие сдается мастеру производственного обучения в роли заказчика, который формирует акт приема или же рекламацию на данное изделие.

Важно, чтобы каждый производственный этап оканчивался заполнением технологического паспорта, форма которого максимально приближена к реально используемой на производстве. Оценка результата деятельности, даваемая мастером, как мне кажется, должна быть одна для всех студентов, что позволит формировать ОК 04.

Третий метод подразумевает активное участие каждого студента в рамках изучения профессиональных дисциплин. Brainstorm, или же мозговой штурм позволяет как решить спорную задачу, так и собрать обратную связь по ранее изученной теме.

Цель метода – формирование творческого подхода к решению проблем, актуализация знаний студентов по изученным темам [2].

В течение короткого периода студенты предлагают идеи для решения некоторой сформированной проблемы либо же называют ряд ключевых (аналогичных) понятий по заданной теме. Преподаватель фиксирует их на доске. В ходе мозгового штурма преподавателю важно не комментировать и не оценивать ответы студентов, дать каждому возможность высказаться, даже если предло-

женные варианты будут, возможно, странные или некорректные с точки зрения профессиональной лексики.

После выписывания слов, необходимо обсудить все варианты ответов, выбрать главные и второстепенные. Преподаватель в данном случае может четко отследить уровень освоения темы по тем словам, которые написаны на доске. Желательно, чтобы мозговой штурм был лишь вступительной частью к занятию и занимал не более 7 минут. При активном участии большей части студентов, формируются ОК 05.

Таким образом, использование данных методов позволяет активизировать студентов в процессе получения и систематизации знаний, а также стимулировать их профессиональное и личностное развитие. Только в этом случае полученные знания становятся частью их личностного опыта, формирование которого невозможно без методически выстроенного процесса обучения.

### **Список литературы**

1. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 11.02.17 Разработка электронных устройств и систем, утвержденный приказом Министерства Просвещения Российской Федерации, от 2 июня 2022 г. № 392 // Официальный интернет-портал правовой информации [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://www.cenunst.bsu.by/journal/2004.2/01.pdf>. – Дата доступа: 18.05.2023.

2. Сафонова, Л. Методы интерактивного обучения: метод. указания / Л.Ю. Сафонова. – Великие Луки, 2015.– 86 с.

3. Малахина, Н. Моделирование производственных ситуаций в учебном процессе: метод. разработка / Н.В. Малахина. – Саратов, 2021. [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://www.cenunst.bsu.by/journal/2004.2/01.pdf>. – Дата доступа: 19.05.2023.