



УДК 004

ПРИМЕНЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ В СИСТЕМЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ТЕХНИЧЕСКИХ ВУЗАХ

Етмишбоева Шахноза Алижоновна

ассистент кафедры программирования и информационных систем

ХПТТУ имени акад. М.С.Осими, г. Душанбе

Аннотация. XXI век требует высокообразованных специалистов, людей творческих способных к свободному мышлению. Для реализации данного уровня в процесс обучения во всех стадиях учебы были внедрены IT-технологии.

Ключевые слова: контроль знаний, тестирование, сервисы, онлайн-викторина, игра.

Высококвалифицированные кадры с качественной информационной подготовкой и фактическим уровнем знаний являются требованием современного производства.

Выпускники технических ВУЗов должны обладать не только фундаментальным базовым подготовкой, иже оказывает содействие при разборе сложного производства, но и информационно-технологическую готовность. Выпускник технического ВУЗа должен обладать следующие основные профессиональные концепциями:

- способность к интеграции, анализу, принятию информации, постановки цели и выбору путей ее достижения
- умение сбора информации
- умение применять IT-технологии
- способность и готовность пользоваться IT-технологиями, в том числе современные средства компьютерной графики в своей предметной области
- умение приспосабливаться к информационным нагрузкам
- способность к самообразованию и необходимость в регулярном повышении квалификации

Набор текущих компонентов информационной подготовки служит базой для основы формирования информационной культуры будущего специалиста.

Внедрение информационных и коммуникационных технологий в сфере образования, обеспечило эффективные условия обучения для новой группы молодежи за компьютерами. В то же время появилась проблема потери у обучающегося познавательного интереса к обучению и, как следствие, ухудшение образовательных показателей.

В современных комплексах образовательных технологий высших учебных заведений устойчиво закрепились интерактивные методы обучения, и с каждым годом они все более



перехватывают инициативу у традиционных методов обучения. Целевое и обоснованное применение при изучении специализированной дисциплине определяет позицию преподавателей и студентов по отношению к определенной методике обучения или их системе.

Игровые методы в образовательных системах не только увеличивает скорость восприятия информации обучающимся и повышает уровень понимания, но и благоприятствуют в выработке таких важных для любого специалиста качеств, как эмоциональные, зрительные и логическое мышление.

Применение современных информационных технологий являются ценными для обучения техническим предметам. Они в свою очередь значительно повышают эффективность понимания предмета на слух и зрительно.

Одним из самых эффективных методов является применение интерактивной системы мультимедийного типа. Они предоставляют возможность одновременной передачи звука, видео, анимации, графику, тексты.

Данный подход, когда студент играет не пассивную роль наблюдателя, а непосредственно влияющего на ход событий участника на занятиях даёт хорошие результаты.

В связи с предпочтениями нынешнего поколения, для наибольшего результата процесс обучения должен быть интереснее и веселее. Современные интерактивные методы обучения активно внедряются в мировую практику и значительно изменили методику преподавания. При этом студент больше не отвлекается от материала, как в аналогичной стандартной лекции.

На сегодняшний момент главное не много знать, намного значимее понимать, где это «много» можно найти и как им пользоваться. При применение игровых технологий в преподавании информационным технологиям в технических вузах повышают мотивацию обучения студентов посредством применения современных средств обработки визуальной информации, а также улучшается эмоциональное восприятия информации мотивируя студента самостоятельно использовать мультимедиа технологии как инструмент в профессиональной деятельности.

В высших учебных заведениях целесообразно использовать такие виды и методы интерактивного обучения, как викторины, мозговой штурм, ролевые игры (деловые, имитационные), тренинги, дискуссии и онлайн-сервисы. С первого занятия студентов необходимо погрузить в интерактивную среду обучения: например, они могут заниматься выполнением творческих проектов в небольших группах, выносить проблемные вопросы на обсуждение аудитории, предлагать решения проблемы. Основная задача педагога – организовать процесс таким образом, чтобы в нем были задействованы все студенты и между ними осуществлялось активное взаимодействие. Основной итог такого процесса обучения – не заученный материал, а его понимание и формирование необходимых компетенций. Далее более



подробно рассматриваются основные виды интерактивных методов обучения, которые эффективны в высшей школе.

1. Тренинг – это деятельность, направленная на приобретение знаний, умений и навыков, коррекцию и формирование способностей в интерактивной форме. Тренинги делятся на психологические, социально-психологические, навыки и бизнес-тренинги.

2. Дебаты – это вид интерактивных методов обучения, основанный на групповом взаимодействии в процессе решения учебных задач.

3. Мозговой штурм – это способ решения вопросов, основанный на стимулировании творческой активности участников. В данном методе обучения две группы участников: генераторы идей и эксперты. Первые генерируют свои идеи по поставленной перед ними проблеме. Вторые анализируют все предложенные идеи и выбирают наиболее подходящую из них.

4. Блиц-игры – это краткосрочные игровые процессы, которые направлены на проверку или закрепление знаний. Виды блиц-игр: предназначенные для введения в тему занятия; предназначенные для закрепления, проверки или повторения изучаемого материала.

5. Кейс-технологии – это современная образовательная технология, в основе которой лежит анализ экономической, социальной, либо любой другой проблемной ситуации. Студентам предоставляется возможность анализировать ситуацию, разобраться в сути проблемы, а также предложить возможные решения и выбрать лучшее из них. Кейсы базируются на реальном фактическом материале или же приближены к реальной ситуации.

6. Викторины – это эффективная форма внеурочной работы. Возможности викторины — это создание благоприятных условий для раскрытия личностного потенциала студентов, повышение учебной мотивации и развитие умений сотрудничества, смекалки, эрудиции.

7. Онлайн-сервисы – полезно использовать для проведения занятий как для первых, так и в старших курсах ВУЗа, данный формат викторины можно внедрить для обучающихся разных курсов в качестве варианта педагогического контроля. Главное преимущество сервисов онлайн-викторин - это бесплатный доступ к основному функционалу и отсутствие установки дополнительного программного обеспечения, необходимо устройства с доступом в Интернет и браузером.

В соответствии с нынешними профессиональными стандартами преподавателю высшего учебного заведения необходимо использовать цифровые образовательные инструменты и ресурсы. Современному преподавателю высшего учебного заведения необходимы навыки использования готовых ресурсов и создание собственных. Для создания и применения на занятиях онлайн-викторины есть возможность использования сервиса Quizizz.com. Сервисы онлайн-викторин полезны для проведения занятий как в первых, так и в старших курсах ВУЗа, текущий формат



викторины приемлем для студентов разных возрастов как варианта педагогического контроля.

Список литературы:

1. Курвитс М. Quizizz для создания викторин и тестов. Пошаговая инструкция. URL: <http://marinakurvits.com/quizizz/> .
2. Короткова М.Ю. Использование веб-сервисов для создания онлайн-викторин в образовании / М.Ю. Короткова [Электронный ресурс].
3. Рахманкулова А.А. Отбор онлайн-инструментов для обучения педагогов основам разработки цифровых ресурсов / А.А. Рахманкулова, Е.М. Любимова [Электронный ресурс].
4. Quizizz [Электронный ресурс] - <https://quizizz.com>.