

УДК 378.147-322

ПРИМЕНЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ДИСЦИПЛИНЫ «ВЕТЕРИНАРНАЯ МИКРОБИОЛОГИЯ И МИКОЛОГИЯ»

Пульчеровская Л.П., ФГБОУ ВО Ульяновский ГАУ

Современная высшая школа призвана обеспечить активизацию учебно-познавательной деятельности студентов, формированию научного подхода к решаемым проблемам и развитию их творческих способностей, умению соединить науку с практикой. Это может быть достигнуто только благодаря оптимальному сочетанию различных видов учебной работы с активной самостоятельной деятельностью обучающихся и организацией адекватного контроля со стороны преподавателя. Формирование у студентов познавательной активности, которая выражается в желании и умении самостоятельно овладевать знаниями, актуализирует желание в получении практических навыков. Эта цель в современной высшей школе осуществляется благодаря использованию интерактивных технологий обучения. Наиболее часто, в своей практике мы используем такие интерактивные методы как деловые игры и решение ситуационных задач. Моделируя действия специалистов, имитируя условия их взаимодействия, указанные методы служат средством закрепления знаний и развития направленного практического мышления. Студенты вуза должны не только овладевать методами научной и исследовательской работы, а также приобретать знания по изучаемому предмету, научиться использовать их на практике в предстоящей трудовой деятельности.

На занятиях по дисциплине «Ветеринарная микробиология и микология» применяются различные интерактивные методы обучения, повышающие познавательную учебную активность студентов, с учетом особенности дисциплины, индивидуальных характеристик студентов, их стремление к самосовершенствованию и к самообразованию. С первых же занятий необходимо заинтересовать студентов предметом изучения дисциплины, показать ее значимость и необходимость изучения в контексте с выбранной будущей профессией. Большое значение на занятиях необходимо уделяется мотивации. Надо подобрать такую мотивацию, чтобы она затронула личные интересы студента, тогда он будет проявлять интерес в изучении данной темы. Лекционные занятия

проводить не в форме монолога, а в виде беседы с привлечением обучающихся, в обсуждении при повторении пройденного материала, при выявлении межпредметных связей, формулирования целей занятия. В конце занятия при закреплении нового материала предлагается составить вопросы по новой теме и дать на них ответы, - это работа малыми группами. Заинтересованность студентов в восприятии лекционного материала увеличивается, при условии если в начале занятия перед студентами поставить проблему, решить которую они должны на основании полученной на данном занятии информации. Нами созданы лекции по темам дисциплины (по разделам общей и частной микробиологии) с мультимедийным сопровождением. В данном случае компьютерные технологии обеспечивают наглядность, систематизацию информации в виде смысловых блоков, это способствует концентрации внимания на ключевых моментах раскрываемой темы, лучшему пониманию материала, усвоению и запоминанию его студентами.

На практических занятиях по сложным темам перед тем, как проводить контроль исходного уровня знаний, лучше проводить мини-лекции - с помощью самих же студентов с разбором наиболее сложных, вызывающих затруднение вопросов пройденного материала, выделением основных положений.

Для лучшего усвоения пройденного материала необходимо проводить деловые игры. Деловая игра – это средство моделирования разнообразных условий профессиональной деятельности методом поиска новых способов ее выполнения. Деловая игра имитирует различные аспекты человеческой активности и социального взаимодействия; представляет собой форму деятельности в условной обстановке. Она выступает средством моделирования разнообразных профессиональных ситуаций, методом поиска новых способов их выполнения, снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и конкретной формой профессиональной деятельности. При этом знания не оторваны от их практического применения, т.к. участники образовательного процесса взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации, оценивают действия коллег и свои собственные, погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества, получают опыт его использования в контексте практических действий и на их основе.

Игровой метод имеет ряд преимуществ в сравнении с традиционными методами преподавания в высшей школе:

- цели игры в большей степени согласуются с практическими потребностями обучающихся;
- метод позволяет соединить широкий охват проблем и глубину их осмысления;
- игровая форма соответствует логике деятельности, включает момент социального взаимодействия, готовит к профессиональному общению;
- игровой компонент способствует большей вовлеченности обучающихся;
- деловая игра насыщена обратной связью, причем более сильной по сравнению с применяемой в традиционных методах;
- в игре формируются установки профессиональной деятельности, легче преодолеваются стереотипы, корректируется самооценка;
- в ходе деловой игры проявляется вся личность, в то время как традиционные методы предполагают доминирование интеллектуальной сферы;
- предоставляется возможность интерпретации, осмысления полученных результатов.

Ситуационная задача – это вид учебного задания, имитирующий ситуации, которые могут возникнуть в реальной действительности. Основными действиями студентов по работе с ситуационной задачей являются:

- подготовка к занятию;
- знакомство с критериями оценки ситуационной задачи;
- уяснение сути задания и выяснение алгоритма решения ситуационной задачи;
- разработка вариантов для принятия решения, выбор критериев решения, оценка и прогноз перебираемых вариантов;
- презентация решения ситуационной задачи (письменная или устная форма);
- получение оценки и ее осмысление.

При контроле знаний лучше использовать различные формы опросов: решение ситуационных задач, разно-уровневые тестовые задания с последующим анализом результатов. Обязательна индивидуальная устная беседа с каждым студентом. Важен положительный настрой преподавателя по отношению к обучающемуся и он должен видеть его заинтересованность в положительном результате.

Творческая активность студентов проявляется при самостоятельном составлении ими мультимедийных презентаций и постеров по раз-

личным темам изучаемым дисциплиной «Ветеринарная микробиология и микология».

Одна из важнейших форм повышения учебной и познавательной активности студентов – научно-исследовательская работа, а именно, участие в научно-практических конференциях. На занятиях научного кружка «Микробиолог», а также при проведении практических исследований. По результатам, которых обучающиеся пишут научные статьи и выступают с докладами на конференциях.

Исходя из вышесказанного одним из основных направлений развития высшей школы является совершенствование методов обучения. В последнее время значительно возрос интерес педагогов к интерактивным методам обучения. Это связано с переходом от преимущественно регламентирующих форм и методов организации образовательного процесса к исследовательским, поисковым, проблемным, развивающим, обеспечивающим создание условий для творчества и обучения. В современном высшем образовании наиболее эффективными для активизации учебного процесса являются интерактивные методы, в частности метод деловых, ролевых, имитационных и познавательных игр. Воспитательная функция интерактивных форм обучения призвана формировать у обучающихся целенаправленный интерес к знаниям, развивать память и мышление, умение работать в коллективе, планировать свои действия в соответствии с обстановкой, соединять теорию и практику, уметь применять современные научные знания на практике, осуществлять самоконтроль и самооценку.

Библиографический список:

1. Васильева Ю.Б. Организация самостоятельной работы студентов при изучении клинических дисциплин кафедры МВЭ и ВСЭ /Ю.Б. Васильева, Л.П.Пульчеровская, Н.И. Молофеева, Д.А. Васильев // Материалы научно-методической конференции профессорско-преподавательского состава академии: Инновационные технологии в высшем профессиональном образовании . 2015. С. 144-146.
2. Дежаткин М.Е. Развитие мультимедийных технологий в образовательном процессе /М.Е. Дежаткин, С.В. Дежаткина //Материалы научно-методической конференции профессорско-преподавательского состава академии: Инновационные технологии в высшем профессиональном образовании. - Ульяновск: УГСХА, 2010. - С. 33-36.

3. Дежаткина С.В. Модульная система обучения студентов /С.В. Дежаткина, Н.А. Любин. - Ульяновск: УГСХА, 2008. – 75 с.
4. Дежаткина С.В. Как написать научную статью /С.В. Дежаткина, Н.А. Любин //Международная студенческая научная конференция: Актуальные проблемы инфекционной патологии и биотехнологии. - Ульяновск: УГСХА, 2016. - С. 3-10.
5. Любомирова В.Н. Инновации образовательного процесса как фактор повышения мотивации при обучении в колледже /В.Н. Любомирова, Т.М. Шленкина, Д.С. Игнаткин //Материалы научно – методической конференции профессорско - преподавательского состава академии: Инновационные технологии в высшем профессиональном образовании. – Ульяновск, 2014. - 254 с.
6. Протасова, И.Н. Возможность использования деловых игр на практических занятиях по микробиологии в медицинском вузе /И.Н. Протасова, Т.С. Подгрушная, Т.В. Рукосуева, О.В. Перьянова //Фундаментальные исследования. – 2014. – № 9-6. – С. 1347-1351.
7. Романова Е.М. Тестирование как форма текущего и рубежного контроля знаний студентов/ Е.М. Романова, Т.М. Шленкина, В.В. Романов, Л.А. Шадыева, В.Н. Любомирова //Международная научно-практическая конференция: Наука и образование: Векторы развития. Чебоксары, 2015. – С. 307-309.
8. Шаронина Н.В. К методике по проведению практических занятий по курсу «Лекарственные и ядовитые растения»/Н.В. Шаронина, Н.К. Шишков, С.В. Дежаткина// Материалы научно-методической конференции профессорско-преподавательского состава академии: «Инновационные технологии в высшем профессиональном образовании». - Ульяновск: УГСХА, 2016. - С. 135-136.