

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ КОМПЕТЕНТНОСТНОГО ПОДХОДА В ПРЕПОДАВАНИИ ОБЩЕПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ДИСЦИПЛИН ВУЗА

© 2016 Г. И. Жилина

Воронежский институт высоких технологий

В работе представлены актуальные педагогические технологии компетентностного подхода к процессу преподавания общепрофессиональных дисциплин в вузе, выявленные и апробированные в процессе педагогической деятельности.

Ключевые слова: компетентностный подход, интерактивные технологии, проектные технологии, проблемно-развивающие технологии, технология достижений.

Компетентностный подход предъявляет свои требования к преподавателю вуза: поиску новых форм, методов, технологий обучения. Педагогу необходимо ориентироваться в широком спектре современных технологий, идей, направлений. Технологические знания являются важнейшим компонентом педагогического мастерства. Традиционные образовательные технологии не позволяют студенту достичь требуемых сферой его будущей деятельности компетенций, а, следовательно, и профессиональных достижений в этой деятельности.

Компетентностный подход к организации и реализации образовательного процесса продиктован современными требованиями к формированию специалиста и закреплен в понятии компетенции ФГОС. Основой компетентностного обучения является формирование значимых общих и профессиональных компетенций в пределах учебного модуля (или дисциплины). Реализация компетентностного подхода предполагает использование активных педагогических технологий в учебном процессе. К ним можно отнести деловые и ролевые игры, тренинги, компьютерное моделирование социальных и технических процессов, проектные занятия и т. д.

В процессе преподавания студентам дисциплин (общепрофессионального профиля) выявлена актуальность следующих педагогических технологий, способствующих формированию общепрофессиональных компетенций:

- деятельностно-компетентностные;
- проектные;
- интерактивные;

- дистанционные;
- проблемно-развивающие;
- технология достижений, и т. п.

Раскроем основные их воздействующие факторы.

Деятельностно-компетентностные технологии (термин введен Ф. Г. Ялаловым, профессором, ректором Нижнекамского муниципального института) основываются на неразрывности приобретаемых студентом компетенций и его будущей профессиональной деятельности. Овладение профессиональными компетенциями (в том числе, общепрофессиональными) выливается в процесс приобретения знаний, овладения умениями и навыками и расширения опыта профессиональной деятельности с целью достижения профессиональных (а так же социально значимых) компетентностей. Таким образом, обучение представляет деятельность, в ходе которой студент на основе приобретенных компетенций сам реализует элементы профессиональной деятельности. Такую деятельность можно реализовывать в ходе практических и лабораторных занятий, наполняя индивидуальный опыт профессиональной деятельности.

Использование проектных технологий предполагает, что студент в процессе работы над учебным проектом постигает реальные процессы, объекты, проживает конкретные ситуации. Для решения какой-либо профессиональной задачи (проблемы) требуется использование разнообразных методов, технологий, а с другой стороны – интегрирование знаний и умений из различных учебных модулей (дисциплин). Проекты следует ориентировать на достижение конкретных целей, ограничивая при этом во времени. Важно, чтобы результаты проектирования являлись «осязаемыми», т. е., если это теорети-

ческая проблема, то конкретное ее решение, если практическая – конкретный результат, готовый к реализации. Проектные технологии предполагают координацию действий исполнителей (студентов) и преподавателя. В качестве проектов могут быть предложены следующие типы:

- практико-ориентированный проект – макет устройства на основе учебного пособия;
- исследовательский проект – выявление какой-либо теоретической закономерности;
- информационный проект – сбор, переработка информации по значимой проблеме и доведение ее широкой аудитории (доклад, презентация, статья);
- творческий проект – оригинальное (авторское) решение проблемы; более применим к гуманитарным дисциплинам;
- ролевой проект – построение роли в деловой игре, т. п.

Проектные технологии направлены на развитие познавательных навыков студентов, критического мышления, формирование умения самостоятельно конструировать свои знания, умения ориентироваться в информационном пространстве. Отметим, что проекты могут быть не только внутригрупповые, но и реализованы посредством телекоммуникаций с участием студентов других специальностей (для общепрофессиональных дисциплин). Не маловажным для закрепления компетенций студентов является презентация результатов проекта, например, в виде доклада на конференции, статьи в вузовском издании, совместного с преподавателем методического издания и т. п.

Интерактивные технологии – это обучение с хорошо организованной обратной связью: студент-преподаватель, студент-студент. Организация интерактивного обучения предполагает моделирование профессиональных ситуаций, решение профессиональных задач, деловые игры и т. п. Наиболее актуально применение интерактивной технологии при закреплении усвоения учебного материала (на семинарских занятиях). Интерактивная технология является более эффективной с точки зрения приобретения компетенций, чем прогрессирующая технология компьютерного тестирования. Последняя не развивает компетенции, а является методом их выявления, оценки. Зачастую об этом забывают, замещая практические и/или семинарские занятия тестированием. Интерактивные технологии позволяют апробировать разнообразные должностные и

личностные роли, рассмотреть практические ситуации, расширить умения и навыки, сформировать и/или улучшить модель взаимодействия специалистов в производственной сфере. При этом игровой сюжет помогает активизировать учебную деятельность (в рамках учебного занятия), осваивать ряд учебных элементов.

Проблемно-развивающие технологии способствуют развитию (а иногда и формированию) у студентов творческих способностей, критического мышления. Основной ее целью можно считать овладение студентом способов познания. Технология актуальна не только для дисциплин общеобразовательного цикла. Эта технология применима на занятиях, построенных на имитации профессиональной деятельности будущего специалиста (например, работу специалиста отдела кадров).

Технология достижений нацелена на смещение акцента с того, что студент не знает и не умеет (оценка знаний в ходе сессии), на то, что он знает и умеет (по определенному модулю, дисциплине). В итоге, акцент переносится с оценки обучения на самооценку будущего специалиста. Один из методов технологии достижений заключается в подготовке портфолио. Портфолио является показателем качества и динамики учебных достижений по видам профессиональной деятельности. Кроме «накопительной», портфолио выполняет моделирующую функцию, отражая динамику развития студента, демонстрируя стиль обучения, служит способом самооценки результатов работы студента. Портфолио представляет собой одновременно организацию процесса учения студента, форму и технологию его работы с продуктами собственной познавательной, проектной и творческой деятельности.

Дистанционные технологии актуальны для заочной формы обучения – их использование значительно расширяет возможности освоения учебного материала студентом. Дистанционные технологии базируются на использовании современных информационных и телекоммуникационных технологий. С педагогической точки зрения они хороши тем, что предполагают предоставление студенту учебного материала в легко доступном и хорошо структурированном виде. На текущий момент уже многие вузы имеют возможность предоставления учебного материала посредством модульной объектно-ориентированной динамической обучающей среды Moodle. Ее педагогические ценности:

- использование современных мультимедийных технологий, что не всегда возможно при очных занятиях в аудитории;
- широкие возможности в подаче информации и варьирование типов заданий;
- оперативный доступ к работам студентов;
- возможность индивидуализации обучения, отслеживания прогресса каждого студента;
- асинхронное общение студентов между собой и с преподавателем.

Опыт использования в учебном процессе вуза изложенных в статье педагогических технологий позволяет утверждать повышение качества обучения студентов и рекомендовать к использованию данные технологии преподавателями по другим дисциплинам, в том числе гуманитарного, социального и экономического цикла, математического и естественно-научного цикла и профессионального цикла.

ЛИТЕРАТУРА

1. Воронов М. В. Компетентносто-ориентированный подход как системное решение актуальных проблем современного отечественного образования / М. В. Воронов, Г. И. Письменский // Реализация компетентностного подхода в образовательном процессе: научные труды СГА. – М.: Изд-во СГУ, 2009. – 146 с., С. 38-45.
2. Трайнев В. А. Деловые игры в учебном процессе: Методология разработки и практика проведения / В. А. Трайнев. – М., 2002. – 359 с.
3. Федорова С. Г. Формирование профессиональных компетенций и подготовка личностных качеств будущих специалистов в вузе / С. Г. Федорова, Г. Ю. Беляева // Формирование профессиональных компетенций будущих специалистов: материалы VII международной научно-практической конференции. – Воронеж, ИПЦ «Научная книга», 2013. – С. 121-124.

TEACHING TECHNOLOGY COMPETENCY APPROACH IN THE TEACHING OF GENERAL UNIVERSITY DISCIPLINES

© 2016 G. I. Zhilina

Voronezh Institute of High Technologies

The paper presents the current educational technology competency approach to the process of teaching of general subjects at the university, the identified and approved in the course of pedagogical activity.

Keywords: competence approach, interactive technology, design technology, problem-developing technology, technology advances.