

«Сейфуллин окулары-14: Жастар, ғылым, инновациялар: цифрландыру – жаңа даму кезеңі» атты Республикалық ғылыми-теориялық = **Материалы** Республиканской научно-теоретической конференции «Сейфуллинские чтения-14: Молодежь, наука, инновации: цифровизация – новый этап развития». - 2018. - Т.1,Ч.4. - С. 76-77

ПРИМЕНЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ДИЗАЙНЕРОВ

Абдыкалыкова А.О., Муратова Г.К.

Аннотация. В данной статье рассматриваются внедрение интерактивного метода обучения в сфере дизайна, преимущества которого перед традиционным методом обучения является взаимодействие студентов как друг с другом, так и с преподавателем.

Ключевые слова: интерактивное обучение, взаимодействие, нестандартное мышление.

В процессе развития, Казахстан становится все ближе к европейскому пространству по методам образовательного обучения. В государстве все больше выявляется потребность в компетентных и конкурентоспособных специалистах. Исходя из этого, нужно ориентироваться на новые цели образования. Это не только улучшение содержания изучаемых предметов, но и внедрение разных методов обучения.

Один из таких методов обучения - интерактивный. Интерактивный метод обучения основан на тесном взаимодействии обучаемого с чем-либо (компьютером) или с кем-либо (человеком). Это специальная форма обучения, которая способствует взаимодействию студентов друг с другом, совместному решению возникающих проблем, сложностей и путей их оптимального решения, креативного мышления, участия в видео конференциях и использования метода портфолио. Изучив опыт обучения в европейских вузах, можно также внедрить демонстрацию выполненных работ в местах большого скопления людей, что приблизит представляемый материал к реальной жизни. Выявятся плюсы и минусы в виде высказываний и замечаний, как профессионалов, так и людей других специальностей, что побуждает к устранению недостатков, улучшению качества продукта, решать сложные проблемы, взвешивать альтернативные мнения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми и принимать продуманные решения.

Цель интерактивного обучения состоит в создании условий, при котором студент максимально приближен к реалиям своей будущей профессии дизайнера. Учебный процесс нужно организовывать так, чтобы обучающийся мог понимать, анализировать и тем самым лучше воспринимать изучаемый материал. Данный метод развивает личную ответственность, навыки совместной работы и работы в команде [1].

Отличие интерактивного метода обучения от традиционных форм ведения занятий заключается в том, что активность педагога уступает место

активности обучаемых. Преподаватель может организовать парные, групповые работы, ролевые игры, при которых обучаемые проявляют инициативу в изучении материала. Задача педагога побуждать студентов к самостоятельному поиску знаний для выполнения самостоятельных работ. Тем самым преподаватель выполняет функцию помощника в работе, становится наставником. Источником учебного познания становится опыт, приобретенный студентом во время интерактивного обучения, в котором предполагается отличная от привычного логика образовательного процесса: не от теории к практике, а от полученного нового опыта к его теоретическому осмыслению через применение.

По книге Т.С. Панина и Л.Н. Вавилова эффективность интерактивной методики обеспечивается за счет непосредственного использования знаний на практике. При регулярном применении интерактивного обучения у студентов дизайнеров формируются продуктивное мышление, вырабатывается свой стиль, появляется уверенность в высказывании своих предположений, уверенность в инновации, развивается нестандартное мышление. Также данный метод дает эмоциональный толчок, мотивацию к созданию новых работ и проектов. Побуждает к конкретным действиям и дает новые умения и навыки в различных ситуациях [2].

В европейских странах, студентов давно привлекают к демонстрации своих работ не только в рабочих аудиториях, но и в общественных местах, таких как метро, торгово-развлекательные центры, выставочные павильоны [3]. Исходя из опыта зарубежных стран, в Казахстанских вузах, также можно внедрить демонстрацию дизайнерских работ. В частности, в Казахском агротехническом университете имени С.Сейфуллина есть возможность выставлять работы дизайнеров в нескольких корпусах университета. Это привлечет внимание известных художников и ведущих дизайнеров Казахстана, тем самым стимулируя будущих дизайнеров.

Таким образом, внедрение интерактивного метода обучения в сфере дизайна даст возможность студентам развить навыки и получить знания, чтобы быть конкурентно способным, компетентным и востребованным специалистом.

Список литературы

1. Кукушкин В.С. Теория и методика обучения. –Ростов //Д.: Феникс, 2005, –474 с.
2. Панина Т. С.,ВавиловаЛ.Н. Современные способы активизации обучения. —М.: Академия, 2008. –176 с.
3. Коммерс П. Социальные медиа в обучении с применением ИКТ: Аналит. записка, март, 2011. М.: Институт. ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании,.
URL:http://iite.unesco.org/files/policy_briefs/pdf/ru/social_media
4. I. F. Akyildiz, F. Brunetti, C. Blazquez Nanonetworks: A New Communication Paradigm // *Computer Networks*, vol. 52, no. 12, pp. 2260-79, Aug. 2008.