

RU

## Интерактивные методы контекстного обучения как способ активизации познавательной деятельности студентов в процессе изучения непрофильных дисциплин в вузе: опыт реализации

Бирюкова Н. В.

**Аннотация.** Цель исследования заключается в обосновании эффективности применения интерактивных методов контекстного обучения, что будет способствовать активизации познавательной деятельности студентов в процессе изучения непрофильных дисциплин в вузе. Статья освещает теоретико-практические вопросы активизации познавательной деятельности студентов вуза в процессе подготовки по непрофильному направлению деятельности. В статье с позиции контекстного обучения описаны наиболее актуальные для активизации познавательной деятельности обучающихся вуза интерактивные методы; в качестве примера приведен опыт их практического применения на занятиях по математике. Научная новизна исследования состоит в развитии и уточнении научных представлений о современных интерактивных методах, применяемых в условиях контекстного обучения студентов вуза непрофильным дисциплинам, и обосновании возможности их эффективного использования в учебном процессе для активизации познавательной деятельности обучающихся. В результате были выявлены и проанализированы современные интерактивные методы, применяемые в рамках контекстного обучения в вузе; определены наиболее актуальные из них для использования в процессе изучения непрофильных дисциплин с целью активизации познавательной деятельности студентов. Отобранные интерактивные методы обучения были апробированы на контекстных занятиях по математике со студентами аграрного вуза различных направлений подготовки. Контекстный характер занятий был обусловлен наличием проблемных социально-контекстных ситуаций, разрешение которых осуществлялось методами интерактивного обучения.

EN

## Interactive Methods of Contextual Learning as a Way to Enhance the Cognitive Activity of Students in the Process of Studying Non-Core Disciplines at the University: Implementation Experience

Biryukova N. V.

**Abstract.** The research aims to substantiate the effectiveness of using interactive methods of contextual learning, which will contribute to the enhancement of students' cognitive activity in the process of studying non-core disciplines at the university. The paper sheds light on the theoretical and practical issues of enhancing the cognitive activity of university students in the process of training in a non-core field of activity. The work describes the most relevant interactive methods for enhancing the cognitive activity of university students from the perspective of contextual learning; uses the experience of their practical application in mathematics classes as an example. The research is novel in that it develops and clarifies scientific ideas about modern interactive methods used in the setting of contextual learning when teaching non-core disciplines to university students and substantiates the possibility of their effective application in the educational process to enhance students' cognitive activity. As a result, modern interactive methods used in contextual learning at the university have been identified and analysed; the most relevant ones for the use in the process of studying non-core disciplines in order to enhance the cognitive activity of students have been determined. The selected interactive teaching methods were tested in contextual classes in mathematics with the students of an agricultural university in various training programmes. The contextual nature of the classes was due to the presence of problem-based socio-contextual situations, which were resolved by using interactive teaching methods.

## Введение

В настоящее время среди педагогов-исследователей (Вербицкий, Ларионова, 2009; Анненкова, 2009) есть понимание того, что процесс формирования общекультурных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций будущих выпускников вуза должен происходить посредством осуществления так называемого контекстного обучения.

Теория контекстного обучения была разработана в конце XX века российским психологом и педагогом А. А. Вербицким (2017); в трактовке автора контекстное обучение – это обучение, в котором на языке науки и с помощью всей системы форм, методов и средств обучения – традиционных и новых – моделируется предметное и социальное содержание усваиваемой студентами профессиональной деятельности.

В контекстном обучении преодолевается главное противоречие профессионального образования, состоящее в том, что овладение деятельностью будущим специалистом должно быть обеспечено в рамках качественно иной по целям, содержанию, формам, методам, процессу учебной деятельности.

Проблема обеспечения «перехода» студента от учебной деятельности к профессиональной особенно актуальна в преподавании непрофильных дисциплин в вузе, и конкретизируется в следующем: в учебном процессе студент активно усваивает лишь те знания, которые вызывают у него познавательный интерес. Наряду с познавательным интересом важной побудительной силой познавательной активности являются мотивы деятельности. Однако не все студенты осознают цели преподавания в вузе непрофильных дисциплин, считая, что данные учебные предметы не имеют отношения к выбранной профессии. В связи с этим изучение таких дисциплин не всегда побуждается познавательными и профессиональными мотивами и не вызывает нужной степени познавательной активности на занятиях. В то время как устойчивый познавательный интерес студентов, их мотивация – это критерии эффективности психолого-педагогического процесса в вузе, а также условия, обеспечивающие успешное обучение профессии.

Таким образом, согласно основной идее контекстного обучения, образовательный процесс вуза осуществляется на основе обучения через активную познавательную деятельность и состоит в оптимизации преподавания и учения за счет использования самых разнообразных педагогических методов обучения, в том числе интерактивных (построенных на интерактивном взаимодействии обучающихся между собой, обучающихся и преподавателя).

Интерактивные методы, применяемые для активизации познавательной деятельности студентов в рамках контекстного обучения непрофильным дисциплинам в вузе, и станут предметом нашего исследования.

Задачи исследования:

1. Выявить современные интерактивные методы, применяемые в контекстном обучении студентов вуза.
2. Определить наиболее эффективные из интерактивных методов для активизации познавательной деятельности обучающихся в процессе изучения непрофильных дисциплин.
3. Апробировать отобранные интерактивные методы обучения на контекстных занятиях по непрофильной дисциплине и сделать вывод об их эффективности.

Теоретической базой исследования послужили научные статьи и методическая литература по современным способам активизации познавательной деятельности обучающихся (Панина, Вавилова, 2006; Усенкова, Игнатъева, 2017; Калинина, 2022); теории и практике контекстного обучения (Вербицкий, 2009; 2017; Вербицкий, Ларионова, 2009; Вербицкий, Ильязова, 2020; Бакшаева, Вербицкий, 2018); по использованию интерактивных методов обучения в образовательной практике вуза (Артюхина, Чумаков, 2012; Жаровская, Вотинцева, 2022; Поначугин, Лапыгин, 2017).

Методами исследования стали: теоретический анализ, опытно-экспериментальная работа, наблюдение, опрос.

Практическая значимость работы заключается в возможности использования уточненных научных представлений о современных интерактивных методах при разработке учебных занятий контекстного типа, методических пособий и рекомендаций по обучению студентов вуза непрофильной дисциплине, в основе которых лежат интерактивные методы обучения.

## Основная часть

Учебный процесс в вузе осуществляется либо на основе обучения через информацию, либо на основе обучения через деятельность. Контекстное обучение относится к образовательной технологии, опирающейся на теорию деятельности, в соответствии с которой усвоение социального опыта происходит в результате активной, по мнению А. Н. Леонтьева (Леонтьев, 2016), «беспристрастной» деятельности.

Один из основных принципов теории контекстного обучения свидетельствует о ведущей роли совместной деятельности (взаимодействия) всех субъектов образовательного процесса. Автор данной теории А. А. Вербицкий (2009, с. 130) рассматривает такое взаимодействие как систему направленных друг на друга действий (педагога и обучающегося, обучающихся друг с другом), приводящих к взаимным изменениям, выражающимся в качестве материального или идеального продукта их совместных усилий.

Современными способами активизации взаимодействия субъектов познания, по мнению Т. С. Паниной и Л. Н. Вавиловой (2006), являются активные и интерактивные методы обучения, основанные на деятельностных и диалоговых формах познания.

С точки зрения А. А. Вербицкого (2014), интерактивные методы – это «усложненный» вариант активных методов; отличия интерактивных методов от активных состоят в направленности, количестве и интенсивности межличностных отношений (Рис. 1, 2).

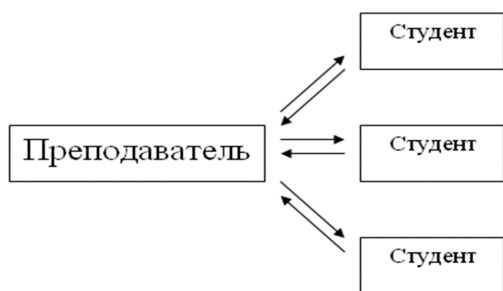


Рисунок 1. Активные методы обучения

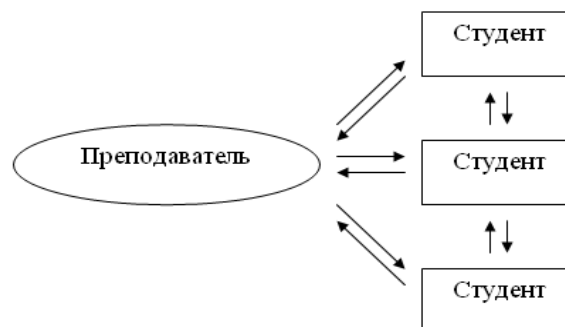


Рисунок 2. Интерактивные методы обучения

В данном исследовании будем опираться на определение, сформулированное А. И. Артюхиной и В. И. Чумаковым (2012), которые рассматривают интерактивные методы обучения как способы активизации учебно-познавательной деятельности студентов, побуждающие их к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения материалом, когда активен не только преподаватель, но активны и студенты.

Обобщая вышесказанное, можно заключить, что образовательный процесс в контекстном обучении строится на активной познавательной деятельности, поведении и общении, а приоритетными в части его организации и осуществления являются интерактивные педагогические методы обучения.

Таким образом, с целью активизации познавательной деятельности студентов вуза в процессе обучения непрофильным дисциплинам целесообразно воспользоваться средствами контекстного обучения, в том числе педагогическими интерактивными методами, применяемыми в рамках данной технологии.

В ходе исследования было установлено, что количество активных и интерактивных методов, используемых в технологии контекстного обучения, значительное; по признаку имитации (воссоздания) контекста их классифицируют на *имитационные* и *неимитационные* методы.

Интерактивные имитационные методы обучения предусматривают обязательное наличие имитационной модели объекта, процесса, деятельности. С их помощью происходит воспроизведение контекста практической и профессиональной деятельности, моделируются условия окружающей среды, индивидуальная и коллективная деятельность в выбранной сфере. Имитационные методы позволяют формировать опыт обучающихся в условиях квазипрофессиональной («мнимой») деятельности (Журина, Аверина, 2017).

Интерактивные имитационные методы, согласно классификации М. М. Кашапова (2001), могут быть игровыми и неигровыми. К игровым относятся: игровые имитационные действия, ролевые и деловые игры, организационно-деятельностные игры, управленческие игры, в частности студенческое самоуправление и пр. Неигровыми методами являются: ситуационный анализ, решение конкретных (контекстных) ситуаций, мозговая атака, синектика и пр.

Интерактивные неимитационные методы обучения характеризуются отсутствием модели изучаемого процесса и включают в себя способы активизации познавательной деятельности, построенные на системе действующих прямых и обратных связей между обучаемыми и преподавателями. К неимитационным интерактивным методам в контекстном обучении относят: лекции контекстного типа, проблемный семинар, семинар-дискуссию, работу в интерактивных группах, метод решения коллективных творческих задач и др. (Кашапов, 2001).

В ходе изучения существующих имитационных и неимитационных интерактивных методов контекстного обучения были выделены наиболее актуальные для применения на контекстных занятиях по непрофильной дисциплине в вузе методы с целью активизации познавательной деятельности студентов. Среди них: студенческое самоуправление, работа в интерактивных группах, ролевая игра, коллективные решения творческих задач, решение проблемных ситуаций.

**1. Студенческое самоуправление.** Данный метод обучения, применяемый в рамках изучения непрофильной учебной дисциплины, предполагает замену преподавателя студентом на определенных этапах процесса обучения. Студент может заменять преподавателя в течение всего учебного занятия (занятие-самоуправление) или его фрагмента (на этапе представления информативного доклада, изучения нового материала, закрепления пройденного, вывода формулы, доказательства теоремы, объяснения алгоритма решения задач). Занимая в учебном процессе место преподавателя, студент «проживает» тем самым определенную социальную роль (роль специалиста, руководителя), что способствует повышению у него уровня познавательной активности, проявлению волевого усилия для преодоления трудностей, отсутствию безразличия при выполнении порученного задания. Данные качества непосредственно связаны с выполнением должностных обязанностей и являются профессионально значимыми качествами специалиста любой профессиональной области. Согласно исследованию, проведенному А. А. Жуковой и Е. А. Федосенко (2020), опыт, накопленный студентами в результате проведения занятий при студенческом самоуправлении, способствует повышению эффективности познавательной деятельности, активизации творческой деятельности и самореализации

студентов. Авторы работы рассматривают студенческое самоуправление также как одну из форм повышения мотивации к учебе, что немаловажно в преподавании непрофильных дисциплин.

**2. Работа в интерактивных группах.** Данный метод обучения подразумевает объединение обучающихся в интерактивные микрогруппы для совместного выполнения определенного задания. Работа в микрогруппах является популярным интерактивным методом обучения, направленным на активизацию познавательной деятельности обучающихся (Петровская, 2010), развитие коммуникативных навыков обучающихся, навыков работы в команде. Данная форма работы реализуется как в системе аудиторных занятий, так и в условиях самостоятельной подготовки обучающихся. Согласно мнению А. А. Вербицкого и О. А. Григоренко (2015), работа в интерактивных микрогруппах как социальных моделях профессиональной среды приводит к формированию не только предметной, но и социальной компетентности будущего специалиста.

**3. Ролевая игра.** Это метод группового обучения, в основе которого лежит принцип распределения участников группы по ролям, разыгрывание проблемной ситуации с целью ее «проживания» и отработки определенных навыков поведения, действий и отношений других людей. Ролевая игра является популярным интерактивным методом обучения, в котором группа в коммуникативно-деятельностных формах обучения критически рассматривает важную для нее тему или решает поставленную задачу. Преимуществами ролевой игры являются принудительная активация мышления обучающихся (вынужденная активность), увлеченность (ведущей эмоцией становится азарт, участник мотивирован на выигрыш), рождение командной рефлексии – за счет анализа (рефлексии) командных решений и их последствий.

В контекстном обучении ролевая игра выступает имитационной моделью для проявления и развития социально-личностных компетентностей студентов в учебно-профессиональных и квазипрофессиональных формах деятельности. А. А. Вербицкий и М. Д. Ильязова (2020) основными педагогическими целями ролевой игры называют такие, как интеграция уже усвоенных студентом теоретических знаний в целостную систему; следование морально-нравственным нормам учебного и будущего профессионального коллектива, получение опыта социальных отношений, опыта взаимодействия будущих специалистов, совместного принятия решений; формирование творческого профессионального мышления.

**4. Коллективные решения творческих задач.** Одной из форм контекстного обучения, с точки зрения педагогов-исследователей Е. Ю. Усенковой и А. В. Игнатъевой (2017), является привлечение студентов к активному аудиторному и внеаудиторному творчеству; творчество не только развивает кругозор и помогает закрепить изученное в контексте будущей профессиональной деятельности, оно способно увлечь обучающихся, поднять самооценку и побудить к расширению знаний. Согласно исследованиям А. А. Эскендарова (2007), Ш. О. Рыспековой и соавторов (Рыспекова, Жумакова, Жунистаев и др., 2017), творческие задания активизируют умственную деятельность, сознательный поиск в изучаемой области; развивают творческие способности и являются средством повышения познавательной активности обучающихся. Примерами творческих заданий, применяемых на занятиях по непрофильной дисциплине в вузе, могут быть задания кроссвордного или кластерного типа, методическая цель которых состоит в развитии умений мыслить, выделять главное, обобщать, устанавливать логические связи между изучаемыми явлениями. Такие задания позволяют детализировать конкретные разделы, темы учебной дисциплины; составление и решение таких заданий может происходить сразу после изложения нового материала, вместо опроса, или быть частью обобщающего итогового занятия.

**5. Решение проблемных ситуаций.** В качестве одних из исходных положений теории контекстного обучения принимаются такие, как: принцип проблемности содержания и процесса его развертывания в познавательной деятельности студентов и положение об основной единице содержания, в качестве которой выступает проблемная ситуация во всей ее предметной и социальной неоднозначности и противоречивости (Вербицкий, Арзамасова, 2012). Вместе они обеспечивают реализацию проблемного подхода к содержанию и процессу контекстного обучения. Согласно определению, данному Н. А. Бакшаевой и А. А. Вербицким (2018), под проблемной ситуацией понимается система условий, побуждающих субъекта и опосредующих его активность, то есть в ситуацию включаются и внешние условия, и сам субъект, и те люди, с которыми он контактирует. Таким образом, решение проблемных ситуаций, в отличие от задачного метода, рассчитанного на строго индивидуальную работу студентов, предполагает организацию диалогического общения и межличностного взаимодействия всех участников образовательного процесса. В условиях процесса изучения непрофильных дисциплин создание проблемных ситуаций возможно, например, через: противопоставление нового материала старому, уже известному; выполнение небольших исследовательских заданий; заданий практического или творческого характера; через использование занимательной формы заданий; умышленно допущенные преподавателем ошибки; решение задач на внимание и сравнение.

Обобщая вышесказанное, отметим, что интерактивные методы в контекстном обучении направлены на активизацию сознания, самосознания, мышления и действия. Применение данных методов ставит обучающегося перед необходимостью проявления деятельностного отношения к миру и самому себе; вводит в ситуацию познавательной деятельности, но при этом не обязывает предоставить конкретный продукт этой деятельности. Студент может компенсировать недостаток знаний личностными качествами, например коммуникабельностью, деловой активностью, хорошей речью.

Опытно-экспериментальная работа по активизации познавательной деятельности студентов в процессе изучения непрофильных дисциплин в вузе состояла в разработке и апробации учебных занятий контекстного типа с применением интерактивных методов обучения, а также в диагностике познавательных процессов обучающихся (познавательной активности, познавательного интереса, инициативности и самостоятельности, стремления к успеху).

В качестве примера контекстного занятия по непрофильной дисциплине в вузе с использованием интерактивных методов обучения приведем реализованный план проведения учебного практического занятия по дисциплине «Математика» со студентами аграрных направлений подготовки бакалавриата в ФГБОУ ВО «Государственный аграрный университет Северного Зауралья» (г. Тюмень) в 2022 году (Табл. 1). В эксперименте участвовали обучающиеся пяти студенческих групп (общей численностью 86 человек) таких направлений подготовки, как «Агрономия», «Садоводство», «Землеустройство и кадастры», «Агрохимия и агропочвоведение», «Природообустройство». Дисциплина «Математика» для обучающихся данных направлений подготовки является непрофильным предметом и изучается в рамках базовых общеобразовательных дисциплин в первом и втором учебных семестрах.

Представленное учебное занятие было заключительным в изучении одного из разделов дисциплины, а именно раздела «Основы теории вероятностей», и представляло собой занятие-самоуправление, т.е. проходило без прямого участия преподавателя. В роли преподавателя выступал один из обучающихся студенческой группы, в которой проходило занятие, получивший предварительно все необходимые инструкции. Контекстный характер занятия был обусловлен моделированием в учебной деятельности студентов проблемных социально-контекстных ситуаций, решение которых осуществлялось интерактивными методами обучения. Развивающие цели занятия направлены на развитие познавательной деятельности студентов.

**Таблица 1.** План проведения контекстного занятия по математике с использованием интерактивных методов обучения

<p><b>Тема занятия:</b> Основные элементы теории вероятностей. Обобщение изученного.</p> <p><b>Вид занятия:</b> занятие-самоуправление.</p> <p><b>Цели занятия:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) обучающая: обобщение и систематизация основных понятий теории вероятностей;</li> <li>2) развивающая: развитие познавательной деятельности студентов;</li> <li>3) воспитывающие: приобщение обучаемых к обобщенному и систематизированному опыту; формирование активности и самостоятельности; приобретение опыта оценки, самооценки, сотрудничества.</li> </ol>	
Проводимые мероприятия:	Учебно-методическая база, учет времени
ОРГАНИЗАЦИОННАЯ ЧАСТЬ:	10 мин.
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Объявление темы, целей занятия.</li> <li>2. Объединение обучающихся в интерактивные микрогруппы (по 4-5 человек).</li> </ol> <p style="text-align: center;">ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Моделирование проблемной ситуации «Систематизация основных понятий теории вероятностей» и ее разрешение (составление интерактивными группами глоссария терминов по заранее обозначенному разделу теории вероятностей).</li> <li>4. Моделирование игровой ситуации «Редакция стенгазеты «Высшая математика в кроссвордах». Составление учебных кроссвордов с распределением ролей должностных лиц, занятых в составлении кроссворда: главный редактор (руководит творческим процессом, организует работу в микрогруппах, следит за рабочим процессом, вносит коррективы и предложения, следит за содержанием); редактор-составитель (1-2 чел.; готовят рабочий материал, составляют кроссвордные вопросы и ответы); художник-оформитель (разрабатывает дизайнерское решение, оформляет стенгазету); спикер (презентует разработанный кроссворд, организует решение кроссворда другими микрогруппами).</li> </ol>	60 мин. Ватман, цветные карандаши, учебная литература. <u>Интерактивные методы обучения:</u> решение проблемных ситуаций, работа в интерактивных группах, ролевая игра, коллективные решения творческих задач.
ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ:	20 мин.
<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Моделирование ситуации успеха с целью достижения наилучшего результата и рефлексии (самоанализа, самооценки собственной деятельности) – конкурс кроссвордов (презентация и решение кроссвордов).</li> </ol>	

*Самоанализ занятий.* Наблюдение за работой студенческих групп во время проведения (студентом) практикума по математике показало, что в целом занятия прошли успешно; образовательные цели, поставленные на занятии, были достигнуты в полной мере; выбранные интерактивные методы соответствовали поставленным целям обучения. Во время разрешения проблемной ситуации «систематизации основных понятий теории вероятностей» студенты отработывали умение анализировать и объяснять термины и определения, находить и обрабатывать дополнительную информацию по теме, нарабатывали опыт обобщения и систематизации данных; обучались исследовательской работе, так необходимой в будущей профессиональной деятельности.

Работая в интерактивных группах, студенты действовали сообща и с интересом, характер взаимодействия в микрогруппах был дружелюбный, основывался на принципах сотрудничества и партнерства; студенты были познавательно активны, демонстрировали математическую эрудицию и самостоятельность. Находясь в условиях ролевой игры, студенты получали опыт социального взаимодействия будущего специалиста; обучающиеся оттачивали на практике свои коммуникативно-деятельностные навыки речевого поведения, адекватные целям, ситуациям общения; закрепляли умения решать практические задачи, связанные с конкретными действиями в реальных жизненных ситуациях.

На заключительном этапе обучающиеся представили кроссворды по одному из разделов теории вероятностей: «Случайные события», «Дискретная случайная величина», «Непрерывная случайная величина» и другие. Учебное занятие проходило в условиях конкуренции, у обучающихся проявлялось желание достойно выступить на конкурсе, реализовать свой творческий потенциал, оценить свои возможности и возможности других.

Таким образом, методом наблюдения удалось зафиксировать основные признаки познавательной деятельности студентов, а именно выраженный познавательный интерес к теме исследования; высокую степень познавательной активности, инициативности и самостоятельности; стремление к успеху.

Помимо метода наблюдения для диагностики познавательных процессов обучающихся использовался метод опроса. Опрос был проведен по окончании учебного занятия в каждой учебной группе и включал в себя 3 вопроса и 3 варианта ответа на каждый из них (Табл. 2).

**Таблица 2.** Критерии и показатели познавательной деятельности студентов при проведении контекстного занятия по математике с использованием интерактивных методов обучения

Критерии	Показатели
Характер деятельности: степень включенности, активности, самостоятельности	На занятии по математике Вы: 1. Активно участвовали в работе малых групп. 2. Больше наблюдали за работой одногруппников, чем участвовали сами. 3. Ждали окончания занятия.
Наличие познавательного интереса	При выполнении кроссвордного задания Вы: 1. Не проявляя интереса, добросовестно выполняли задание. 2. Найдя творческое решение, радовались предстоящему результату. 3. Получали удовольствие от процесса, проявляя познавательный интерес на протяжении всего процесса.
Мотивация достижения успеха	Вы считаете, что: 1. Творческий подход к процессу обучения способствует Вашему личностному и профессиональному становлению и развитию. 2. Знания математики имеют незначительное значение в Вашей жизни. 3. Качество Ваших знаний по математике оказывает влияние на дальнейшую профессиональную деятельность.

Результаты проведенной диагностики (всего в опросе участвовало 86 студентов из 5 учебных групп) показали, что большинство студентов (66%) принимали самое активное участие в работе малых групп, степень их инициативности и самостоятельности оставалась достаточно высокой на протяжении всего учебного занятия. Четвертая часть обучающихся (25%) находилась в менее активной позиции, проявляя меньшую инициативность при составлении кроссворда, больше внимательно наблюдали за рабочим процессом одногруппников, чем участвовали сами. И лишь малая часть студентов (9%) ждали окончания занятия.

При определении познавательного интереса студентов к содержанию обучения были получены следующие результаты. Подавляющему большинству обучающихся (79%) работать над содержанием кроссворда было интересно; они с удовольствием подыскивали нужные термины и понятия и формулировали смысловые вопросы к ним, стараясь при этом охватить весь пройденный материал. Для 12% студентов характерны всплески познавательного интереса, их радовало и вызывало интерес к содержанию обучения неожиданно найденное творческое решение. 9% обучающихся ответили, что просто добросовестно выполняли учебное задание, не проявляя при этом познавательного интереса.

Ответ на третий вопрос анкеты предполагал рефлексию учебной деятельности, направленной на изучение предмета в целом. Было интересно узнать, как студенты осознают значимость учебной дисциплины для их будущей жизни и профессии; что движет студентами в достижении успеха в изучаемой области знаний. В результате опроса оказалось, что 60% опрошенных студентов считают, что творческий подход к процессу обучения способствует их личностному и профессиональному становлению и развитию. Такое отношение к процессу изучения непрофильной дисциплины характерно для обучающихся с высоким уровнем познавательно-профессиональной мотивации. 33% респондентов отмечают, что качество знаний по математике оказывает влияние на дальнейшую профессиональную деятельность, что также может означать наличие у обучающихся положительной предметной мотивации, однако уже с меньшей степенью выраженности профессиональных мотивов обучения. Для 7% обучающихся знания по математике имеют незначительное значение для их будущей практической и профессиональной деятельности. Мотивами изучения учебной дисциплины таких студентов скорее всего выступают внешние, не связанные с содержанием обучения мотивы (желание получить оценку, быть не хуже других, не допускать академической задолженности по предмету).

## Заключение

1. В ходе исследования были выявлены и проанализированы современные интерактивные методы, применяемые в условиях контекстного обучения студентов вуза непрофильным дисциплинам, к которым были отнесены: студенческое самоуправление, метод работы в интерактивных группах, ролевая игра, метод коллективного решения творческих задач, метод решения проблемных ситуаций.

2. Отобранные интерактивные методы обучения непрофильной дисциплине были апробированы на контекстных занятиях по математике, проводимых со студентами аграрных направлений подготовки по программам бакалавриата в вузе, для которых данная дисциплина является непрофильной. Контекстные занятия по математике предусматривали моделирование проблемных социально-контекстных ситуаций, разрешение которых осуществляется интерактивными методами обучения.

3. Были определены наиболее эффективные для активизации познавательной деятельности студентов интерактивные методы контекстного обучения непрофильной дисциплине в вузе:

- студенческое самоуправление – в виде ответственной руководящей общественной деятельности студента в рамках образовательного процесса; с целью самореализации в личностном процессе обучения непрофильной дисциплине; применяется как метод активизации самостоятельной активности;
- работа в интерактивных группах – в виде совместного участия в обсуждении и разрешении теоретических и практических проблем, с целью развития опыта инициативной, самостоятельной деятельности, опыта совместного принятия решений;
- ролевая игра – для укрепления смысловых связей между содержанием учебного материала и опытом решения практико-ориентированных задач; с целью повышения познавательного интереса к содержанию обучения, приобщения к опыту социально-личностных отношений, присущих специалистам любой отрасли;
- коллективные решения творческих задач – представляют собой особую форму созидательной деятельности студентов; включают обучающихся в жизнетворчество: производство новых идей, открытий и изобретений; формируют творческое профессиональное мышление;
- решение проблемных ситуаций – рассматривается как метод актуализации собственных усилий студентов, направленных на изучение непрофильного предмета в процессе осмысленного аналитического исследования проблемной ситуации.

Эффективность применения интерактивных методов обучения оценивалась по результатам наблюдения за поведением студентов во время проведения учебных занятий по степени их включенности в рабочий процесс, заинтересованности, познавательной активности и самостоятельности, а также на основании проведенного опроса обучающихся экспериментальных групп.

Применяемые на учебных занятиях интерактивные методы обучения позволили, во-первых, разрешить проблемные ситуации посредством контекстуального моделирования, во-вторых, активизировали и разнообразили познавательную деятельность студентов, направленную на изучение непрофильной дисциплины.

Перспектива исследования состоит в дальнейшем развитии и усовершенствовании образовательной практики по применению интерактивных методов контекстного обучения в процессе подготовки студентов вуза по непрофильному направлению деятельности.

#### Источники | References

1. Анненкова О. С. Компетентный подход в контекстном обучении // Механизмы гарантии качества образования: системы, технологии, инновации: тез. докл. междунар. науч.-практ. конф. Барнаул: Изд-во Алтайского государственного технического университета, 2009.
2. Аргюхина А. И., Чумаков В. И. Интерактивные методы обучения в медицинском вузе. Волгоград: Изд-во Волгоградского государственного медицинского университета, 2012.
3. Бакшаева Н. А., Вербицкий А. А. Психология мотивации студентов. Изд-е 2-е, стер. М.: Юрайт, 2018.
4. Вербицкий А. А. Деловая игра как форма контекстного обучения и квазипрофессиональной деятельности студентов // Педагогика и психология образования. 2009. № 4.
5. Вербицкий А. А. Методы обучения: традиции и инновации // Вестник Воронежского государственного технического университета. 2014. Т. 10. № 3-2.
6. Вербицкий А. А. Теория и технологии контекстного образования. М.: Изд-во Московского педагогического государственного университета, 2017.
7. Вербицкий А. А., Арзамасова К. А. О механизме разрешения проблемной ситуации посредством контекстуального моделирования // Вестник Воронежского государственного технического университета. 2012. Т. 8. № 10-2.
8. Вербицкий А. А., Григоренко О. А. Контекстное обучение иностранному языку специальности. М., 2015.
9. Вербицкий А. А., Ильязова М. Д. Инварианты профессионализма: проблемы формирования: монография. М., 2020.
10. Вербицкий А. А., Ларионова О. Г. Личностный и компетентный подходы в образовании: проблемы интеграции. М.: Логос, 2009.
11. Жаровская Е. В., Вотинцева М. В. Интерактивные методы обучения иностранному языку, актуальные для применения в образовательном процессе в военном вузе // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2022. Т. 15. Вып. 8.
12. Жукова А. А., Федосенко Е. А. Студенческое самоуправление как эффективный способ повышения мотивации к учебе // Университетская наука: взгляд в будущее: сб. науч. тр. по мат. междунар. науч. конф., посвящ. 85-летию Курского государственного медицинского университета: в 2-х т. / под ред. В. А. Лазаренко. Курск, 2020. Т. 2.
13. Журина А. С., Аверина М. Н. Контекстное обучение в системе подготовки учителей английского языка // Ярославский педагогический вестник. 2017. № 6.
14. Калинина А. А. Интерактивное обучение как способ активизации познавательного интереса // Совершенствование науки в наши дни: междисциплинарные аспекты: мат. XLIV всерос. науч.-практ. конф.: в 2-х ч. Ростов н/Д, 2022. Ч. 2.
15. Кашапов М. М. Неимитационные активные методы обучения: методические указания / сост. М. М. Кашапов. Ярославль, 2001.

16. Леонтьев Д. А. Понятие мотива у А. Н. Леонтьева и проблема качества мотивации // Вестник Московского университета. Серия 14 «Психология». 2016. № 2.
17. Панина Т. С., Вавилова Л. Н. Современные способы активизации обучения. М., 2006.
18. Петровская А. А. Технология группового обучения как средство активизации познавательной деятельности учащихся. Мн., 2010.
19. Поначугин А. В., Лапыгин Ю. Н. Организация интерактивного взаимодействия в электронном обучении // Вестник Мининского университета. 2017. № 4.
20. Рыспекова Ш. О., Жумакова Т. А., Жунистаев Д. Д., Антонен К. В., Мухамеджанова Л. Т. Кроссвордные задания как активный метод обучения студентов на кафедре нормальной физиологии Казахского национального медицинского университета имени С. Д. Асфендиярова // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. 2017. № 5-2.
21. Усенкова Е. Ю., Игнатьева А. В. Активизация деятельности студентов средствами контекстного обучения // Научное мнение. 2017. № 5.
22. Эскендаров А. А. Учебные кроссворды как средство актуализации познавательного интереса старшеклассников сельских школ: автореф. дисс. ... к. пед. н. Махачкала, 2007.

### Информация об авторах | Author information



**Бирюкова Наталья Владимировна<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Государственный аграрный университет Северного Зауралья, г. Тюмень



**Biryukova Natalia Vladimirovna<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> State Agrarian University of the Northern Trans-Urals, Tyumen

<sup>1</sup> [n.biriukova@bk.ru](mailto:n.biriukova@bk.ru)

### Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 02.11.2022; опубликовано (published): 26.12.2022.

**Ключевые слова (keywords):** интерактивные методы; контекстное обучение; активизация познавательной деятельности; высшее профессиональное образование; обучение непрофильным дисциплинам; interactive methods; contextual learning; enhancement of cognitive activity; higher professional education; non-core disciplines teaching.