

Ключевые слова: удовлетворенность потребителей, лояльность потребителей, образовательные услуги, качество образовательных услуг, оценка удовлетворенности, оценка лояльности потребителей.

The article deals with the problem associated with the methods of assessing the satisfaction and loyalty of consumers with the quality of educational services. The author reveals the content of the concept of "satisfaction" and "consumer loyalty" systematizes various points of view, substantiates their relationship and mutual influence.

Various approaches, methods and criteria for assessing satisfaction and loyalty in the field of educational services are analyzed, and a difference is established between the educational assessment systems in Europe and the United States.

Keywords: customer satisfaction, consumer loyalty, educational services, the quality of educational services, evaluation of satisfaction, assessment of consumer loyalty.

УДК 348.147.31

## ИНТЕРАКТИВНАЯ ЛЕКЦИЯ КАК СОВРЕМЕННАЯ ФОРМА УЧЕБНОГО ЗАНЯТИЯ СО СТУДЕНТАМИ И СТАРШИМИ ШКОЛЬНИКАМИ

КУЗЬМИЧ В. Н.

*Брестский государственный технический университет,  
г. Брест, Беларусь*

Применение современных технологий в обучении – одна из наиболее важных и устойчивых тенденций развития мирового образовательного процесса. Сегодня все большее внимание уделяется деятельностному и компетентностному подходам, а также активному обучению, которые являются практико-ориентированными. Однако необходимость теоретической подготовки студентов и учеников никто не отменял, поэтому отказ от лекции как способа подачи теоретического материала является преждевременным.

Есть такая шутка: «Лекция – это самый эффективный метод перенесения содержания конспекта преподавателя в тетради студентов – без участия в этом процессе их мозгов». Действительно, лекция является репродуктивной формой работы, и, следовательно, малоэффективной. А современное образование не может позволить себе тратить время на неэффективные формы работы.

У лекции действительно много недостатков:

- Лекция предполагает пассивную передачу информации, не способствует передаче и применению навыков.
- Лекция – это репродуктивная форма работы, результат которой быстро забывается.
- Лектор концентрируется больше на том, что он хочет сказать ученикам, нежели на том, что им действительно нужно.
- При отсутствии общения лектор не представляет, насколько его изложение темы понятно обучающимся.
- Для разных обучающихся лекция может быть слишком сложной или слишком простой.

- Лекция часто скучна, что приводит к быстрой потере внимания аудитории. Однако, прежде чем отказываться от лекции, следует ответить на вопросы:
- Обеспечивает ли лекция в целом или ее элементы учебную эффективность?
- В каких условиях, для каких обучающихся и для каких учебных целей лекция является продуктивной?

Ответив на них, мы приходим к выводу, что в учебном процессе складывается ряд ситуаций, когда лекционная форма обучения не может быть заменена никакой другой, прежде всего потому, что невозможно за ограниченный промежуток времени изложить большой объем материала другими способами.

Поэтому вопрос следует ставить иначе: как можно усилить преимущества лекционной формы обучения и уменьшить (или ликвидировать) ее недостатки? Ответ прост – сделать лекцию интерактивной.

Понятие «интерактивный» происходит от английского «interact» («inter» – взаимный, «act» – действовать). Интерактивное обучение рассматривается как специальная форма организации познавательной деятельности. По сравнению с другими методами интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие обучающихся не только с преподавателем, но и друг с другом в процессе обучения. Из объекта воздействия обучающийся превращается в субъект взаимодействия, он сам активно участвует в процессе обучения, следуя своим индивидуальным маршрутом. Акцент в такой деятельности делается на партнерство, соуправление, а характер взаимоотношения преподавателя и студента можно определить как субъект-субъектные [1, с. 12].

Перечень основных показателей интерактивности в учебной деятельности включает:

- 1) движение обучающихся;
- 2) возможность выбора или непредсказуемости конечного результата для обучающихся;
- 3) ролевая раскладка (включая этап итоговой рефлексии);
- 4) порционность или пошаговость заданий;
- 5) рабочие (малые) группы.

Для появления эффекта интерактивности на уроке или занятии необходимо сопряжение не менее двух показателей [2, с. 2].

Интерактивная лекция – это лекция, которая объединяют в себе аспекты традиционной лекции и интерактивных форм обучения: дискуссии, беседы, разборы конкретных ситуаций, демонстрации слайдов или учебных фильмов, мозгового штурма и т. д.

Преимущества применения интерактивных приемов на лекции:

- для обучающихся – более полное понимание сути лекции, более устойчивое запоминание ее материала, возможность расставить акценты на наиболее важных аспектах темы;
- для преподавателя – возможность сделать лекцию более понятной, выявить проблемные места и устранить их, удерживать внимание аудитории, активизировать познавательную активность обучающихся;
- для образовательного процесса – создание атмосферы сотрудничества, изменение подхода к обучению, повышение его эффективности [3, с. 4].

Существует несколько ключевых способов сделать лекцию интерактивной. Первый из них – визуализация. У современной молодежи преобладает тип мышления и запоминания, основанный на совмещении нескольких видов памяти, например зрительной, слуховой и двигательной. А с распространением информационных технологий ведущее место стало занимать наглядно-образное мышление. Этот фактор следует использовать при разработке учебных занятий, в том числе лекций.

Подготовка такого типа лекции преподавателем состоит в том, чтобы изменить, переконструировать учебную информацию по теме лекционного занятия в визуальную форму для представления обучающимся через технические средства обучения или вручную. Визуализация помогает правильно организовывать и анализировать информацию. Диаграммы, схемы, рисунки, фотографии, видеофрагменты, карты памяти способствуют усвоению больших объемов информации, легко запоминать и прослеживать взаимосвязи между блоками информации. Лекция трансформируется в связное, развернутое комментирование преподавателем и студентами подготовленных наглядных материалов, выдвижение гипотез, обмен мнениями, формулирование выводов, позволяющие полностью раскрыть изучаемую тему. При этом работу можно организовать как фронтально, так и в парах или группах. Наряду с приобретением новых знаний у обучающихся формируются умение работать с медиатекстом, коммуникативные навыки, аналитическое и критическое мышление.

Следующий способ сделать лекцию интерактивной – это использование лично значимого (субъектного) опыта обучающихся. К субъектному опыту относятся те знания, умения, эмоциональные состояния и оценочные суждения, которые образовались в результате собственного непосредственного чувственно-эмпирического взаимодействия с окружающим миром – обществом и природой. Актуализация субъектного опыта – это совокупность действий преподавателя, направленных на стимулирование желания обучающегося использовать в той или иной учебной ситуации ранее приобретенные знания, умения и навыки. Использование субъектного опыта делает содержание материала лично значимым для студентов, обращает информацию к внутренним, а не внешним мотивам.

Актуализация субъектного опыта может совершенствовать процесс обучения, способствуя:

- усилению мотивации и познавательной активности студентов;
- улучшению понимания изучаемого материала и более прочному усвоению новых знаний;
- развитию рефлексии обучающихся, формированию у них умения применять личный опыт для решения практических и теоретических задач.

Современным средством организации взаимодействия на учебном занятии является геймификация – использование игровых методов, технологий и механизмов в образовании или других неигровых сферах. Главная ее цель – вовлечь в процесс, помочь подать информацию правильно, облегчить восприятие. Геймификация образования – естественный этап развития, связанный с внедрением технологий в обычную жизнь и активизацией поколения, которое понимает игру и хорошо откликается на ее механизмы. Так достигается цель игрового обучения – получить и научиться применять знания (а не пройти этап или получить

хорошую отметку). Использование игровых элементов позволяет разнообразить процесс обучения, сделать его более привлекательным для обучающихся. При этом можно использовать как дидактические игры (анализ конкретных ситуаций, игровое проектирование, путешествие, загадка, беседа и др.), так и элементы современных цифровых игр. Также игровые технологии можно использовать в качестве контроля (квиз, викторина, квест). Уровень репродуктивных умений студентов легко проверяется современными системами тестирования, полностью автоматизируя этот процесс. Степень усвоения продуктивных знаний должна оцениваться разноуровневой системой практических заданий.

Интерактивное обучение невозможно без общения. Для организации взаимодействия на лекции невозможно обойтись без диалога. Он может быть организован в разных формах: управляемая дискуссия, эвристическая беседа, поиск ответов на поставленные вопросы. Среди подобных форм работы следует выделить проблемную лекцию. На такой лекции новое знание вводится через проблемность вопроса, задачи или ситуации. При этом процесс познания студентов в сотрудничестве и диалоге с преподавателем приближается к исследовательской деятельности. Содержание проблемы раскрывается путем организации поиска ее решения или суммирования и анализа традиционных и современных точек зрения.

Проблемная лекция начинается с вопросов, с постановки проблемы, которую в ходе изложения материала необходимо решить. Лекция строится таким образом, чтобы обусловить появление вопроса в сознании студента. Учебный материал представляется в форме учебной проблемы. Она имеет логическую форму познавательной задачи, отмечающей некоторые противоречия в ее условиях и завершающейся вопросами, которые это противоречие объективирует. Проблемная ситуация возникает после обнаружения противоречий в исходных данных учебной проблемы.

Наиболее простой является лекция-беседа. Эта лекция предполагает непосредственный контакт преподавателя с аудиторией. К участию в лекции-беседе можно привлечь различными приемами, так, например активизация студентов вопросами в начале лекции и по ее ходу. Вопросы могут быть информационного и проблемного характера, для выяснения мнений и уровня осведомленности по рассматриваемой теме, степени их готовности к восприятию последующего материала.

Также существует лекция-пресс-конференция (ответы лектора на вопросы аудитории по заявленной заранее теме), лекция-дискуссия (предполагает свободный обмен мнениями, идеями и взглядами по изучаемому вопросу), лекция с заранее запланированными ошибками.

Удерживать внимание студентов позволяет также промежуточный контроль. Для его реализации можно использовать заранее подготовленные вопросы, тесты (как в печатном, так и в цифровом виде), заполнение таблиц, создание схем, кластеров, ментальных карт и даже выполнение мини-проектов.

Таким образом, участие в интерактивной лекции одновременно преподавателя и студента значительно улучшает качество образования. Использование такого вида работы активизирует процесс преподавания, повышает интерес студентов к изучаемой дисциплине и эффективность учебного процесса. Однако использование интерактивной лекции предъявляет более высокие требования

к уровню подготовки преподавателя и его квалификации, который должен уже не только владеть традиционными методиками преподавания, но и уметь модернизировать их в соответствии со спецификой обучаемых, используя современные достижения науки и техники.

#### Литература

1. Кашлев, С. С. Интерактивные методы обучения педагогике: учеб. пособие / С. С. Кашлев. – Минск: Выш. шк., 2004. – 176 с.

2. Панина, Т. С. Интерактивное обучение / Т. С. Панина, Л. Н. Вавилова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnoe-obuchenie>. – Дата доступа 12.04.2021

3. Рюмина, Ю. Н. Интерактивная лекция как форма обучения в системе профессиональной подготовки бакалавров / Ю. Н. Рюмина. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://docviewer.yandex.by/view/0>. – Дата доступа: 13.04.2021.

4. Шаламіцкая, Н. М. Якасць адукацыі: актывізацыя і стымуляванне матываў вучэння / Н. М. Шаламіцкая // Народная асвета. – 2014. – № 10. – С. 68–73.

Ключевые слова: лекция, интерактивная лекция, общение, взаимодействие, визуализация, геймификация.

Key words: lecture, interactive lecture, communication, interaction, visualization, gamification

Статья посвящена одной из современных форм обучения – интерактивной лекции, которая позволяет изложить большой объем теоретического материала за ограниченный период времени, сохраняя активность и внимание студентов. Основными способами сделать лекцию интерактивной являются визуализация, геймификация, актуализация субъектного опыта студентов, организация диалога и контроля.

The article is dedicated to one of the modern forms of teaching – an interactive lecture, which allows to present a large volume of theoretical material in a limited period of time, maintaining the activity and attention of students. The main ways to make a lecture interactive are visualization, games, actualization of the subjective experience of students, organization of dialogue and control.

УДК 159.922.1

## ГЕНДЕРНЫЙ АСПЕКТ БРАЧНЫХ ОТНОШЕНИЙ

ЛАГОНДА Г. В.

*Брестский государственный университет имени А. С. Пушкина,  
г. Брест, Беларусь*

Разрабатывая психологическую теорию брака, мы отталкиваемся от нескольких тезисов, как правило, не вызывающих возражений. Во-первых, брак является формой межличностных взаимоотношений, то есть разновидностью психологической связи между людьми. Во-вторых, поскольку в основе любых форм отношений лежат потребности, постольку сущностью психологической связи между супругами (основным объединяющим их фактором) логично считать брачные потребности. И, в-третьих, в сознании партнёров по браку их