**ФОРМИРОВАНИЕ КОМПЕТЕНЦИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

**ПРИ ИЗУЧЕНИИ ОБЩЕПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «АНАТОМИЯ И ФИЗИОЛОГИЯ ЖИВОТНЫХ»**

**Ермилина В.А., преподаватель общепрофессиональных дисциплин**

 «Анатомия и физиология животных» изучается в колледже как общепрофессиональная дисциплина, базируясь на объемном теоретическом материале, выполнении лабораторных работ и практических занятий, самостоятельной работе обучающихся: аудиторной и внеаудиторной. Общепрофессиональная дисциплина направлена на формирование профессиональных компетенций (ПК 1.1 – 1.3; ПК 2.1 – 2.6; ПК 3.1 – 3.8; ПК 4.1 – 4.5) и общих компетенций (ОК 1-9), и является базой освоения всех профессиональных модулей специальности «Ветеринария».

В формировании компетенций большое значение имеет информационно-справочное обеспечение всех видов занятий, моделирование и демонстрация изучаемых объектов, явлений и процессов, поддержка активных форм занятий, отработка навыков и умений, своевременный контроль и оценка знаний студентов. В связи с этим на преподавателе лежит большая ответственность за качественную подготовку студентов, за формирование умения самостоятельно мыслить, находить пути решения проблемы, не останавливаться в сложной учебной ситуации, а всегда достигать поставленной цели.

Для выполнения лабораторных работ, практических занятий, усвоения теоретического материала и формирования компетенций составлен сборник тестовых заданий, учебно-методические пособия для самостоятельной работы обучающихся. Учебно - методические пособия хорошо иллюстрированные рисунками, логическими схемами, содержат блок контроля с заданиями разной степени сложности.

 Назначение этих методических материалов - освоение теоретического и практического курса дисциплины. С целью формирования профессиональных компетенций специальным образом конструируются вопросы, задачи с опорой на содержательную основу профессиональной деятельности. Благодаря мультимедийным презентациям, обучающие развивают умение работать с информацией, расширяют свой образовательный и профессиональный кругозор, развивают творческое мышление, самостоятельность и другие личностные качества.

Формированию компетенций, безусловно способствуют и занятия в морфологическом музее колледжа, которого многие экспонаты, препараты изготовлены обучающимися.

Конфуций – древний мыслитель и философ Китая (511- 479 д.н.э.) привел такую цитату: «Скажи мне, и я забуду. Покажи мне, и я запомню. Дай мне действовать самому, и я научусь».

Основная задача преподавателя сводится, не к изложению готовых знаний, а к организации обучения при этом необходимо соблюдать основные дидактические принципы:

- достаточность и содержательная целесообразность объема учебного материала;

- научность;

- доступность;

- наглядность;

- новизна учебного материала.

В современных условиях содержание обучения требует дополнение его новыми учебными элементами. Один их них – применение компьютера в учебном процессе как информационно обучающей среды.

Информационно-коммуникационная технология обладает уникальными дидактическими возможностями, активно применяется для передачи информации и обеспечения взаимодействия преподавателя и обучаемого.

 Компьютер помогает сэкономить время на занятии, богато иллюстрировать материал, трудные для понимания моменты показать в динамике, повторить то, что вызвало затруднение, берет на себя функцию контроля знаний, позволяет активизировать обучаемого, когда он не просто воспринимает информацию, а действует. Информационные технологии применяю для подготовки печатных раздаточных материалов (это позволяет заменить целый шкаф учебных таблиц), мультимедийного сопровождения занятия (презентации, аудиозаписи, учебные видеоролики), компьютерного тестирования. Заранее подготовленная информация к занятию появляется в нужное время, в эстетической форме, в нужном объеме. Современные компьютерные программы позволяют демонстрировать физиологические процессы максимально приближенно к реальности, иногда даже неотличимо от нее. Данные основных экспериментов заносятся в базу компьютера. Кривая порога стимуляции, например, записывается в таком случае не с сокращающейся мышцы лапки лягушки, а вычисляется компьютером после того, как студент внёс параметры в виртуальную лабораторию. Большинство программ работают с цифровыми изображениями и являются в высокой степени интерактивными, т. е. требуют от студента максимального участия. Таким образом, повышается запоминаемость и учебный эффект проводимого виртуального эксперимента. При выполнении лабораторных работ по разделу 3 « Физиология » внедрена компьютерная программа «Виртуальная физиология» LuPraFi-Sim, представленная Международной сетью за гуманное образование (InterNICHE) при поддержке Proefdiervrij и WSPA. Координатор проекта − доктор факультета ветеринарной медицины в Бухаресте Габриэль Котор. Создание данного учебного проекта профинансировано специальной премией «Награда за вклад в гуманное образование – 2002». В разделе «Гормональная регуляция функций» при выполнении лабораторной работы, например, на тему «Влияние инсулина и аллоксана на уровень глюкозы в крови» студенты после запуска компьютерной программы изучают теоретическую часть, экспериментальное оборудование, цель и методику исследований. Следуя указаниям, представленным на экране, студент сначала берет кровь виртуального животного без введения веществ, влияющих на содержание глюкозы 11 в крови и, добавив реагент, получает на экране данные о содержании глюкозы в крови крысы (рисунок 1). Повторив эксперимент с введением сначала инсулина, затем аллоксана, а также инсулина совместно с аллоксаном, студенты имеют возможность сравнить между собой полученные показатели и оценить влияние этих веществ на содержание глюкозы в крови экспериментальной крысы. Программа позволяет выполнять исследования в разделах «Нервная система», «Пищеварительная система», «Сердечно-сосудистая система» и др. Рисунок 1 – Диалоговое окно виртуальной программы LuPraFi-Sim Замена лабораторных животных компьютерными программами и другими современными обучающими средствами не только сохраняет жизни подопытным животным, но и способствует более эффективному способу усвоения учебной информации, прививает студентам навыки экспериментальной работы, экономит материально-технические ресурсы в виде измерительных приборов, оборудования, расходных материалов и, в свою очередь, наилучшим образом сказывается на успеваемости студентов

Мультимедийные технологии повышают мотивацию учащихся на занятиях, позволяют создавать атмосферу заинтересованности при изучении темы, ориентируют их на удовлетворение профессионального интереса по выбранной специальности.