

3.Рудакова Г.В. Взаимосвязь физического и патриотического воспитания младших школьников в учреждениях дополнительного образования: Дис. ... канд. пед. наук.

Коломна, 2005

4.Харламов И.Ф. Педагогика: Учеб. пособие. – 3-е изд., перераб. и доп. – 219 с. М.: Юристъ, 1997.

SPORTS TRADITIONS OF REGION AS MEANS PATRIOTIC EDUCATION OF SCHOOLBOYS

© 2012

R.H. Kozayev, the senior teacher

North-Ossetian state University named after K.L. Khetagurov, Vladikavkaz (Russia)

Keywords: patriotic education; moral spirit; national education; national consciousness; the person.

Annotation: Education of the person solves a complex of problems among which one of important places occupies formation of patriotic qualities. Patriotic education occupies in the maintenance of modern education интегративные positions, uniting functions of other kinds of education and acting as a necessary condition of formation of the person of the high-grade citizen of the Fatherland.

УДК 378.146

СОВРЕМЕННЫЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ВУЗОВСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ

© 2012

С.И. Колодезникова, кандидат педагогических наук, доцент кафедры спортивных единоборств
*Институт физической культуры и спорта Северо-Восточного федерального университета
имени М.К. Аммосова, Якутск (Россия)*

Ключевые слова: интерактивные технологии, деловая игра, инновация, студент, профессиональное образование, структурно-функциональная модель.

Аннотация: Анализируются интерактивные методы обучения и технологии, отвечающие новым целям и задачам учебного процесса, в сочетании образовательной, научно-исследовательской и учебно-методической составляющих.

Сегодня высшее профессиональное образование Северо-Восточного федерального университета претерпевает кардинальные изменения, которые касаются не только его структуры, организации, но и методологии, технологии построения образовательного процесса, где стратегическим ориентиром становится личность студента. Правовой основой этого процесса стали федеральные образовательные стандарты (ФГОС ВПО) в которых в качестве одного из обязательных требований к основным образовательным программам (ООП) нового поколения выступает ориентация на результаты обучения, выраженная в форме компетенций, то есть требования к результатам освоения ООП должны быть сформулированы в форме компетенций, а расчет трудоемкости всех компонентов ООП должен осуществляться в зачетных единицах.

Анализ ФГОС ВПО по направлению подготовки «034300 – Физическая культура» как для бакалавриата, так и для магистратуры показал, что по «Ст.7.3» определены и законодательно оформлены «интерактивные формы проведения занятий» как обязательный элемент при формировании компетенций у обучающихся: «... удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, определяется главной целью ООП бакалавриата, ... они должны составлять не менее 20 процентов аудиторных занятий».

Современная ситуация в практике обучения студентов требует переосмысления. Традиционное обучение внесло свой вклад в дело подготовки специалистов. Стало очевидным, что результативность обучения зависит от позиции обучающихся. Это требует изменения подходов к осуществлению высшего образования, что приводит к смене образовательных парадигм. Традиционное обучение заменяет интерактивное, которое ставит в центр учебного процесса студента - субъекта своей деятельности. Интерактивное обучение базируется на идеях гуманистической психологии, философии, социологии и других наук.

Внедрение интерактивных форм обучения – одно из важнейших направлений совершенствования подготовки студентов в современном вузе. Понятие «интерактивный» происходит от английского слова «interact» (inter — это взаимный, act — действовать. Интерактивный означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо (например, компьютером) или кем-либо (человеком). Интерактивное обучение — это обучение, погруженное в общение. При этом «погруженное» не означает «замещенное». Интерактивное обучение сохраняет конечную цель и основное содержание образовательного процесса. Оно видоизменяет формы с транс-

лирующих на диалоговые, т.е. включающие в себя обмен информацией, основанной на взаимопонимании и взаимодействии. При этом интерактивное обучение позволяет представить взаимодействие субъектов учебного процесса на четырех уровнях.

Б.Ц. Бадмаев интерактивным считает такое обучение, которое основано на психологии человеческих взаимоотношений и взаимодействий. При применении интерактивных методов сильнее всего действует на интеллектуальную активность дух соревнования, соперничества, состязательности, который проявляется, когда люди коллективно ищут истину. Кроме того, действует такой психологический феномен, как заражение, и любая высказанная соседом мысль способна произвольно вызвать собственную, аналогичную высказанной, или наоборот [1].

Во время процесса обучения преподаватель взаимодействует со всей академической группой. Когда группа разбивается на подгруппы (малые группы), преподаватель продолжает взаимодействовать с каждой из них. Предусматривается взаимодействие с каждым студентом.

Взаимодействие осуществляется между студентами в малой группе, малых групп между собой и всей академической группой.

Интерактивное обучение – это система комплексных, многосторонних, многократных контактов всех участников учебного процесса. При этом работает такой важный элемент как эффект обратной связи между всеми участниками, что требует концентрации внимания, усилий каждого отдельно и всех вместе.

В этом случае теряется традиционная роль преподавателя – быть главным. Он равноправный участник процесса, творец, равный студенту.

Интерактивное обучение при групповой работе создает благоприятную среду для активного и совместного поиска. В ней присутствуют два элемента: индивидуальный поиск и обмен мнениями. Личный поиск непременно предшествует обмену. Данное условие обязательное и необходимое. Оно требует акцентирования внимания на индивидуальные формы организации учебной деятельности студентов (самостоятельная индивидуальная работа в библиотеке, в лаборатории, мастерской, спортивном зале, в аудитории и т.д.). Сначала каждый думает, действует индивидуально, создает свое представление об изучаемом вопросе, затем происходит обмен мнениями, обдумывание проблемы в группе и новый поиск.

При подготовке к практическим интерактивным занятиям преподаватель должен ставить, как минимум, три

вида целей: педагогические, развивающие и игровые. По мнению А.П. Панфиловой, «... можно сформулировать учебные цели и задачи читаемого курса или конкретной темы таким образом, чтобы они соответствовали следующей аббревиатуре: SMART – (S) Specific – конкретные, (M) Measurable – измеримые, (A) Achievable – достижимые, (R) Realistik – реалистичные, (T) Timed – структурированные во времени» [2].

Успешная организация коллективной деятельности, как отмечают исследователи, зависит от наличия у студентов следующих умений:

- умение договориться, разделить общую задачу на части;
- умение распределить части между всеми участниками;
- умение подчиняться и руководить одновременно;
- уважение друг к другу;
- ответственное отношение к порученному заданию.

Изучение исследований ученых и анализ сложившейся практики вузовского процесса обучения, собственный педагогический опыт позволили нам систематизировать основные понятия, связанные с интерактивным обучением, и представить это в виде структурно-функциональной модели (табл. 1):

Таблица 1

Структурно-функциональная модель

Направления	Интерактивное обучение
Усвоение знаний	Путем активной работы с содержанием
Цель	Развитие индивидуальности личности студента, самоопределения, самоорганизации
Организация учебного процесса	Преподаватель программирует процесс обучения через создание соответствующей среды, а выбор траектории обучения – сами студентом
Образовательный процесс	Обучение как путь творческой самореализации, активный процесс, в котором студент реконструирует знание, самообразование
Позиция преподавателя	Организатор среды, помощник, консультант
Позиция студента	Активный собеседник, генератор идей.
Особенности взаимодействия	Субъект-субъектные. Преподаватель и студент – партнеры.
Форма взаимодействия	Диалог
Приоритеты	Изменчивые, субъективные и относительные
Содержание	Дифференцированное для каждого
Образование	Непрерывный процесс

Использование интерактивных методов обучения предусматривает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых, деловых игр, игровое проектирование, тренингов, метода case-study (анализ конкретных практических ситуаций), создание проектов, учебные дискуссии, мини-лекции, решение ситуационных задач, презентации, интервью, мозговой штурм, дебаты инсценировки. Необходимо отметить, что перечисленные формы обучения не являются новыми и незаменимыми.

Последовательность шагов включения в учебный процесс обучения менеджменту физической культуры и спорта интерактивных технологий следующая:

- Обзор темы;
- Решение проблемы, обычно с использованием методов и подходов, определенных в ходе предшествующих учебных занятий;
- Самоанализ обучаемых с помощью тестирования, диагностика социальных навыков («на входе»);
- Выполнение групповых заданий на практическое применение навыков, полученных в ходе предшествующих учебных занятий.

В качестве примера рассмотрим методику проведе-

ния деловой игры. Деловые игры выгодно отличаются от других методов обучения тем, что позволяют студентам в разыгрываемой, а не в реальной ситуации, апробировать имеющиеся знания, умения и навыки. Одновременно побывать в роли человека определенной деятельности, примерить на себя функции той или иной профессии.

Игра деловая, отмечается в кратком психологическом словаре, - форма деятельности людей, имитирующая те или иные практические ситуации, одно из средств активизации учебного процесса в системе образования. Как отмечает автор одного из учебников по деловым играм В.Я. Платов, в ней синтезируются характеристические признаки метода анализа конкретных ситуаций, игрового проектирования и ситуационно-ролевых игр [3].

Анализ литературы и проведенных игр позволил сформулировать основные преимущества деловых игр перед другими интерактивными технологиями, а именно:

- процесс обучения максимально приближен к реальной практической деятельности руководителей и специалистов. Это достигается путем использования в деловых играх моделей реальных социально-экономических отношений;

- игровая форма соответствует логике деятельности, включает момент социального взаимодействия, готовит к профессиональному общению;

- деловая игра насыщена обратной связью, причем более содержательной, по сравнению с применяемой в традиционных методах;

- в игре формируются установки профессиональной деятельности, легче преодолеваются стереотипы, корректируется самооценка;

- растет самооценка обучаемых, а для тех, у кого на начало игры самооценка была завышена, она становится более объективной;

- реализуется системный подход к решению поставленной проблемы, так как можно проследить ход этого решения от начала до конца в отведенное время.

Наиболее благоприятный момент для применения игр – завершающий этап профессионального обучения, т.к. обучающиеся уже обладают достаточным уровнем знаний и умеют самостоятельно работать. Деловые игры проводятся, как правило, по спецдисциплинам и чаще всего носят межпредметный характер.

Технологическая схема проведения состоит из: этапа подготовки, этапа проведения, этапа анализа и обобщения.

Деловая игра «Имидж» (пример из разработок А.П. Панфиловой).

Цель игры: научить участников осуществлять само-маркетинг, разрабатывать требования к личностному имиджу, создавать позитивный имидж и осуществлять самопрезентацию.

В игре участвуют три команды: претенденты на должность (2 - 3 человека); эксперты (3 - 5 человек); имиджмейкеры (зависит от количества участников, но их не меньше, чем количества претендентов).

Прежде чем приступить к игре и распределению ролей, группа создает основание для игры - придумывает ситуацию, фирму, ее историю и вакантную должность, для которой имидж имеет существенное значение. Затем группа делится на три команды и получает инструктаж о последовательности и содержания работы. Все три команды работают одновременно, параллельно.

Игра состоит из трех этапов:

- подготовка команд к игре;
- собственно игра: самопрезентации и презентации проектов, интервью с претендентами;
- анализ игры - подведение итогов, рефлексия и дебрифинг.

Этап 1. 45-60 мин.

1-я группа – претенденты, готовятся к самопрезентации. С этой целью пишут резюме в любом формате, работают над своим имиджем для участия в отборочном интервью, разрабатывают презентационную программу-проект по решению проблем фирмы. Время - 45 - 60

мин.

2-я группа – эксперты (компетентные жюри). В период подготовки претендентов на должность разрабатывают личностную спецификацию на вакантную должность, составляют вопросы для группового систематизированного интервью (делая акцент на анализе личностного имиджа претендентов). Продумывают критерии (на основе изученного материала по проблеме имиджа) и идентичную для всех экспертов систему оценивания (табл. 2). Время - 45 - 60 мин.

Таблица 2

Личностная спецификация

Характеристики, требуемые для деятельности менеджера	Требуемые качества		
	обязательные	желаемые	противопоказания
Физический облик (возраст, пол, здоровье, внешний вид, имидж)			
Достижения: - образование, - квалификация, - опыт			
Интеллект (ум, смекалка, память, культура речи, логика мышления, четкое выражение мысли)			
Специальные способности: - организаторские, - коммуникативные, - лидерские (харизма), - способность к развитию, - адаптивность			
Интересы (хобби)			
Черты характера: - деловые, - личные			
Дополнительные сведения			

3-я группа – имиджмейкеры. Осуществляют маркетинговый анализ достоинств и недостатков каждого претендента и на его основе создают проект нового имиджа (вербального, кинетического и визуального), реализуют его и продумывают программу продвижения. Время – 45-60 мин.

Перерыв: 15 мин.

Этап 2. Общее время - 30 - 40 мин.

После перерыва начинается самопрезентация претендентов у стенда для демонстрации адекватности вакантной должности – менеджера. Далее по очереди на основании пожеланий или жребия каждый из претендентов осуществляет самопрезентацию в течение 10 мин:

- представляет себя;
- делает саморекламу; участвует в интервью;
- защищает свой проект решения задачи фирмы.

В процессе демонстрации возможностей претендентами имиджмейкеры анализируют имидж участников конкурса и производимое на экспертов впечатление.

Эксперты оценивают имидж претендентов и проекты предложений для решения задач фирмы, умения осуществлять самопрезентацию и саморекламу.

Этап 3. На этом этапе сначала выступают эксперты, докладывают о принятом решении назначения на должность и высказывают свое мнение об имидже претендентов, впечатления, которое они произвели и ошибках, которые допустили.

Затем выступают имиджмейкеры с анализом планируемого и реализованного имиджа претендентов, намерений и ожиданий по итогам презентации.

Далее высказываются претенденты, рассказывая о своих трудностях, проблемах, чувствах, которые они пережили.

По окончании дискуссии каждая команда в течение пяти минут разрабатывает «Памятку» менеджеру на тему: «Что нужно сделать, чтобы понравиться публике». После анализа «Памятки» с заключительными итогами выступает руководитель игры [2].

Таким образом, из изложенного можно сделать вывод, что деловая игра – это сложная интерактивная технология, позволяющая, исходя из анализа моделируемой ситуации, разрабатывать многоальтернативные решения и проекты на основе взаимодействия и сотрудничества обучаемых, в условиях противоречивых ролевых интересов, интеллектуальной и эмоциональной напряженности, соревнования и экспертного оценивания.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бадмаев, Б.Ц. Методика преподавания психологии / Б.Ц. Бадмаев. – М., 2001. – 268 с.
2. Панфилова, А.П., Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учеб. пособие для студ. вузов / А.П. Панфилова. – М.: Академия, 2009. – 192 с.
3. Платов, В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: учебник / В.Я. Платов. – М.: Профиздат, 1991. – 242 с.

MODERN INTERACTIVE TECHNOLOGIES IN HIGHER SCHOOL SPACE

© 2012

S.I. Kolodeznikova, candidate of pedagogical sciences
*Institute of physical culture and sport of the North-Eastern Federal University
of a name of M.K. Ammosov, Yakutsk (Russia)*

Keywords: interactive technologies, business game, innovation, student, professional education, structural and functional model.

Annotation: Interactive methods of education and teaching technologies, corresponding to the new aims and tasks of the curriculum are analyzed in combination with educational, research, methodological components.