

УДК 37.013.2

ИННОВАЦИОННЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ СОВРЕМЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Двадненко М. В., Привалова Н. М., Двадненко И. В., Двадненко В. И., Привалов Д. М.

ФГБОУ ВПО «Кубанский государственный технологический университет», Краснодар, Россия (350042, Краснодар, ул. Московская 2, КубГТУ).

Современная стратегия подготовки будущих специалистов составляет саморазвитие их личности, способной выходить за пределы нормативной деятельности, реализовывать инновационные процессы, творчески решать поставленные задачи. Инновационные процессы в образовании связаны с использованием новых педагогических приемов, способствующих совершенствованию методов обучения. Использование деловых игр является уникальным методом обучения, который создает атмосферу коллективной работы, вызывает заинтересованность в изучении предмета, подталкивает учащихся к деловой активности, что способствует эффективному повышению качества подготовки специалиста. Применение рейтинговой системы оценки знаний студентов позволяет оценить не только искусство правильно отвечать, но и способность правильно формулировать проблемы. С помощью вопросов активизируется умственный поиск студентов.

Ключевые слова: инновационные педагогические приемы, деловые игры.

THE NEWEST PEDAGOGICAL RECEPTIONS OF MODERN EDUCATION

Dvadnenko M. V., Privalova N. M., Dvadnenko I. V., Dvadnenko V. I., Privalov D. M.

FSBEE of MVT «Kuban state technological university», Krasnodar, Russia (350042, Krasnodar, street. Moscow 2, KubSTU).

The modern strategy of preparation of the future experts makes self-development of their person capable to fall outside the limits of normative activity, to realize the newest processes, creatively to decide the put tasks. The newest processes in education are connected to use of new pedagogical receptions promoting perfection of methods of training. Use of business games is unique method of training, which creates an atmosphere of collective work, causes interest in study of a subject, pushes the pupils to business activity, that promotes effective increase of quality of preparation of the expert. The application of ball system of an estimation of knowledge of the students allows to estimate not only art correctly to answer, but also ability correctly to formulate problems. With the help of questions the intellectual search of the students is made active.

Key words: the newest pedagogical receptions, business games.

Введение. Одной из основных практических проблем современного образования является формирование конкурентоспособной личности, именно такое требование предъявляют к педагогическому процессу учащиеся в соответствии с реалиями жизни. К такому спектру способностей и качеств можно отнести уверенность в себе, готовность самостоятельно и оперативно принимать решения, направленные на достижение успеха, и ответственность за свои действия.

Настоящий специалист должен быть не только высококвалифицированным профессионалом в своей области знаний, но и широко эрудированной личностью, имеющей основательную научную подготовку, способной профессионально, интеллектуально и адекватно выразить себя. Успех в социальной и деловой сфере напрямую связан с умением задавать нужные вопросы, ведь при умелом использовании вопрос становится самым продуктивным приемом получения информации.

Освоение пройденного материала, уровень его усвоения можно оценить с точки зрения того, какие вопросы задает человек. Правильная постановка вопросов есть результат его сложной мыслительной деятельности. Традиционные методики обучения не уделяют достаточного внимания развитию вопрошающей способности студентов. На занятиях студентам задаются в основном вопросы, требующие в качестве ответа воспроизвести определенную мысль учебного текста, т.е. вопросы, направленные на предметное понимание содержания текстов, но не их смысла. В результате выполнения подобных вопросительных упражнений вырабатываются автоматические навыки, т.е. формируемые без участия центра сознания в процессе репродуктивной деятельности, а такие навыки, как известно, не могут быть сознательно управляемыми и произвольно воспроизводимыми. Задания, предъявляемые для выполнения обучающимся, зачастую организуются как простой переход от одной задачи к другой, восхождение от менее сложного к более сложному; в конце занятия студентам предлагается обсудить проблемный вопрос по изученной теме. Студенты, не имеющие опыта в выполнении подобных творческих упражнений, скорее всего, окажутся не в состоянии выполнить последнее задание, требующее логического обоснования своего мнения. В результате учебный материал окажется чуждым студентам, не войдет в их сознание, а, следовательно, не станет воспроизводимым в новых коммуникативных условиях.

Становление современной культуры будущего специалиста требует комплексного подхода и включает в себя создание условий для развития мотивационной, эмоционально-чувственной, познавательной сфер. Все эти области человеческой индивидуальности должны раскрываться через механизмы саморазвития и самоактуализации, которые осуществляются при переходе к активизирующим, развивающим способам организации учебного процесса. Инновационные процессы в образовании связаны с использованием новых педагогических приемов, способствующих совершенствованию методов обучения. Игры и игровые методы используют в своей повседневной практике практически все педагоги, поскольку игра позволяет повысить познавательный интерес учащихся, дает возможность преподнести, применить и закрепить знания в более яркой форме и в непринужденной обстановке. Положительной стороной игры является также то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс [1].

Деловые игры являются уникальным методом обучения, который способствует эффективному повышению качества подготовки специалиста. Игровой процесс вызывает заинтересованность в изучении предмета, подталкивает учащихся к деловой активности.

Деловые игры обучают коллективной проработке проблем, создают атмосферу коллективной работы, предназначены для выработки и принятия управленческих решений.

Применение игрового моделирования показало хорошие результаты в процессе экологической подготовки студентов. Данный прием позволяет имитировать конкретную ситуацию, связанную с природопользованием, при этом вырабатываются навыки системного мышления, пробуждается стремление к поиску новых идей, стремление к творчеству и коллективному взаимодействию.

Результаты исследования. Наибольшую актуальность на занятиях по экологии со студентами первого курса получили игры на темы: «Экологический суд», «Построение экологически чистого дома», «Организация работы экологически чистого предприятия» ([1], [2], [3], [4]).

Игра проводится непосредственно преподавателем, который должен предварительно познакомить студентов с ее сценарием, раздать домашние задания – заготовки для успешной реализации игрового сценария:

- 1) задается актуальная тема занятия, вызывающая общественный резонанс и повышенный интерес у студентов;
- 2) формируются несколько равных по численности (3...5 человек) групп докладчиков (3...4 группы), занимающих несовпадающие позиции по способу решения выбранной проблемы;
- 3) из числа студентов формируется экспертная группа (3...5 человек);
- 4) для оказания помощи преподавателю в проведении ролевой игры формируется группа управления;
- 5) в рамках сформированных групп осуществляется распределение ролей на основании желания участников или результатов тестирования, каждому докладчику, членам экспертной группы и группы управления задается отдельная тема для написания реферата по тематике занятия;
- 7) остальные члены академической группы выбирают себе темы рефератов по тематике занятия, например, используя матрицу тем рефератов.

Докладчики самостоятельно изучают дополнительную учебную и научно-техническую литературу, пишут рефераты и готовят доклады в соответствии с выбранной ролью.

В ходе игры «Экологический суд» совершается «суд» над виновниками создания кризисной ситуации на территории вымышленной страны. В роли обвиняемых выступают представители Правительства данной страны.

По условиям игры Правительство считает, что его действия должны были благотворно сказаться на условиях жизни населения страны. В этих действиях не было

никакого злого умысла. Возможно, Правительство не достаточно основательно продумало стратегию развития и планы действий, что и привело страну к чрезвычайной ситуации.

По итогам обсуждения принимается решение о том, насколько обоснованы и разумны были действия Правительства, возможна ли была другая более эффективная программа действий. До вынесения приговора, Правительство в своем заключительном выступлении имеет право предложить срочные меры, которые могут значительно улучшить ситуацию в стране. Это выступление Правительства учитывается «Судом». Кроме того, Правительство не может быть обвинено, если Обвинение не представит убедительной альтернативной программы действий.

Важно разъяснять участникам игры, что победить в дискуссии могут как представители Обвинения, так и представители Защиты. Все зависит от убедительности аргументов и правильного понимания взаимосвязей между факторами воздействия на окружающую среду и негативными последствиями, которые они вызывают. Даже самые благие намерения могут привести к разрушительным последствиям, если при принятии решений не учитываются все сложные взаимодействия человека с природой. Примером таких губительных последствий является глобальное изменение климата нашей планеты.

Накануне игры происходит распределение игровых ролей среди учащихся (на усмотрение преподавателя или с помощью жеребьевки):

- Главный Судья, который ведет все заседание и дает слово остальным участникам;
- Подсудимые – Правительство Страны, несущее ответственность за возникшую ситуацию (от 3–5 человек);
- Обвинители – Главный обвинитель и его помощники (2–4 человека);
- Защитники – Главный адвокат и его помощники (2–4 человека);
- Присяжные (3–11 человек – число должно быть нечётным);
- Свидетели различных возрастов: дети, взрослые, пожилые люди (от 4 человек – по два свидетеля со стороны Защиты и Обвинения);
- Журналисты (2–4 человека).

Преподаватель почти не вмешивается в ход игры. Он помогает командам при подготовке, дает напутствие игрокам, готовит призы или грамоты победителям, подводит итоги и только в случае необходимости помогает Судье следить за регламентом и дисциплиной в аудитории.

Главный Судья ведет заседание, следит за регламентом, дает слово остальным участникам, стараясь сохранять беспристрастность и объективность, зачитывает окончательное решение, закрывает заседание. Задача Судьи – сохранить динамичность процесса, не давать слушателям скучать. Он также должен следить за тем, чтобы участники

не забывали об основной цели игры. Роль Судьи очень важна. От его умения вести дискуссию и понимания игрового процесса будут во многом зависеть результаты игры. Желательно, чтобы Судья был авторитетным человеком среди учащихся, тогда к его голосу будут прислушиваться остальные игроки.

Подсудимые (Правительство Страны) знакомятся с заданной чрезвычайной ситуацией заранее, ищут ее аналоги в Интернете или иных источниках, готовят программу выхода из кризисной ситуации, продумывают свои выступления. Правительство также готовит описание страны и рисует карту. По желанию игроки могут выбрать для себя роли конкретных персонажей: Председатель Правительства, Министр экономики, Министр энергетики, Министр социальной политики и т.д. Роли выбираются в зависимости от специфики чрезвычайной ситуации.

Обвинители (Главный обвинитель и его помощники) знакомятся с действиями Правительства и обосновывают свое обвинение, предлагают иные действия, которые не привели бы к возникновению чрезвычайной ситуации в стране. По сути, Обвинение должно представить альтернативную программу действий и доказать, что эта программа не довела бы страну до кризиса. Обвинители выбирают роли для Свидетелей со стороны Обвинения. В роли Обвинителей могут выступать как отдельные граждане, так и общественные организации.

Защитники (Главный адвокат и его помощники) обосновывают целесообразность тех мер, которые были приняты Правительством, говорят о том, почему именно эти меры были необходимы. Защитники могут представить дополнительную информацию о новых обстоятельствах, которые вынуждали Правительство совершать указанные действия. Защита придумывает роли для Свидетелей со стороны Защиты. Защитники могут оспаривать тот факт, что альтернативная программа Обвинения не довела бы страну до катастрофической ситуации.

Защита и Обвинение в процессе выступления могут представить информацию, содержащую количественные данные и иллюстрированный материал, для большей наглядности. Это может быть опыт других стран, полученный в схожих ситуациях.

Присяжные озвучивают свое решение по поддержанию или осуждению действий Правительства. Несмотря на то, что все речи во время «Суда» обращаются к Присяжным, последние не вмешиваются в процесс до объявления своего решения. Окончательное решение и его обоснование произносится после небольшого обсуждения.

Критерии по оценке деятельности Правительства должны быть выработаны заранее. Присяжные не могут признать Правительство виновным, если Обвинение не представило убедительную альтернативную программу действий.

Свидетели – это могут быть взрослые, дети, пожилые люди (от 4 человек – по два свидетеля с каждой Стороны) получают свои роли непосредственно от Обвинения и Защиты.

Журналисты придумывают сами названия издательств, которые представляют, и ведут себя в соответствии со спецификой издательств («желтая пресса», авторитетный экономический журнал, женский журнал и т.д.). Одного из учащихся можно попросить быть фотокорреспондентом или оператором, доверив ему фото- или видеосъемку игры.

Подготовка к игре очень важный этап, так как именно в этот момент у учащихся формируется мотивация на обучение, и они начинают интересоваться различной информацией по проблеме изменения окружающей среды и последствиям деятельности человека. Основными задачами участников в это время являются: 1) выбор и анализ игровой ситуации, обдумывание возможных последствий деятельности Правительства; 2) разработка альтернативной программы действий, которая не привела бы страну к чрезвычайной ситуации; 3) подготовка выступлений, аргументов, вопросов.

Правительство представляет заранее всем участникам игры описание страны, желательно в письменной форме, описание чрезвычайной ситуации и набор действий, совершенных правительством. Исходная ситуация озвучивается всем участникам игры заранее для того, чтобы они могли обдумать возможные последствия действий Правительства, а Защита – придумать альтернативную программу действий Правительства.

Защита выбирает роли для свидетелей со своей стороны, Обвинение – со своей стороны. Защита и Обвинение готовят свои выступления, вопросы для другой стороны.

Журналисты придумывают вопросы.

Присяжные разрабатывают критерии оценки деятельности Правительства.

Правительство, Обвинение, Защита и Присяжные должны сидеть на своих специально выделенных местах. Журналисты должны находиться чуть позади остальных участников.

Будучи чрезвычайно динамичным процессом, имитационная игра «Экологический суд» развивает навыки быстрого принятия решений, анализа ситуаций и обратных связей, планирование действий на длительную перспективу.

Для оценки знаний и активности студентов во время игры была усовершенствована рейтинговая система. Все действия: тематические выступления, вопросы, дополнения и т.д. – оценивались от 1 до 10 баллов, которые фиксируются преподавателем [5].

При изучении курса «Неорганической химии» игровые методы также пробуждают заинтересованность студентов к предмету. Для освоения лекционного материала, содержащего много новых понятий, была усовершенствована одна из популярнейших игр – кроссворд, что позволило обобщить и систематизировать основной материал по пройденным темам и разделам. Кроссворд – игра, состоящая в разгадывании слов по определениям. К

каждому слову даётся текстовое определение, в описательной или вопросительной форме указывающее некое слово, являющееся ответом. Ответ вписывается в сетку кроссворда и, благодаря пересечениям с другими словами, облегчает нахождение ответов на другие определения.

В теме «Классы неорганических соединений» основной проблемой является знание названий кислот и соответствующих солей. Применение кроссворда показало хорошие результаты (рис. 1).

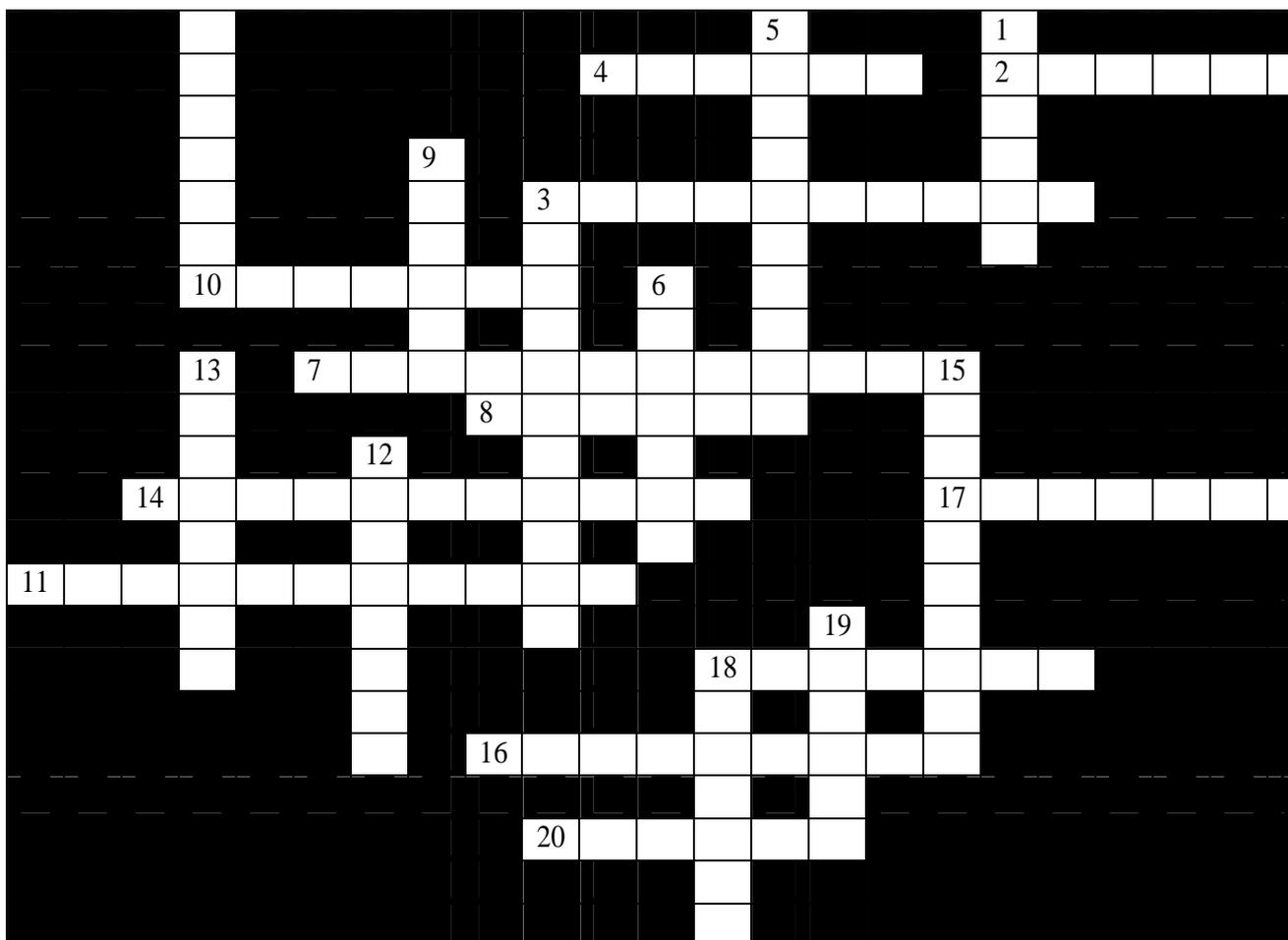


Рис. 1. Дайте название солей соответствующих кислот

По вертикали: 1) уксусная; 3) ортомышьяковая; 5) ортожелезистая; 6) свинцовистая; 9) цинковая; 10) селеноводородная; 12) марганцовистая; 13) дихромовая; 15) тиосерная; 18) сероводородная; 19) хлорноватая. **По горизонтали:** 2) циановодородная; 3) ортофосфорная; 4) азотная; 7) ортоалюминиевая; 8) хромовая; 10) кремниевая; 11) марганцовая; 14) ортомышьяковистая; 16) хлорная; 17) сернистая; 18) серная; 20) фосфорная.

Заключение. С помощью вопросов активизируется умственный поиск студентов, с их помощью педагог может направлять мысль студентов не только на открытие новых знаний, но и новых способов действия. Возникающий диалог позволяет обеспечить понимание одним субъектом другого субъекта, который обладает собственной внутренней активностью.

Это может быть диалог между преподавателем и студентами; между студентами, занимающими различные позиции по изучаемому вопросу. Происходит процесс обобщения и систематизации по пройденным темам, разделам, выделение самого главного в изучаемом материале, отделение существенных понятий от несущественных, познание научного и практического знания изучаемого материала, развитие логического мышления и творческих способностей учащихся. Такой подход направлен на создание обучающей среды: выбор оптимального режима и мотивации учебной деятельности, формирование коммуникационных навыков, сотрудничества, умения анализировать и выявлять проблемы, эффективное использование форм активного обучения.

Студенты охотно учатся, когда им интересно, когда они находят свою собственную дорогу в обучении, а набранные баллы во время игры – в какой-то степени позволяют им открыто конкурировать между собой.

Список литературы

1. Двадненко М. В., Привалова Н. М. Деловые игры в курсе экология. Концепции и методики преподавания. – Издатель: LAP LAMBERT Academic Publishing GmbH ISBN: 978-3-8473-9247-7, 2012. – 61 с.
2. Двадненко М. В., Привалова Н. М., Бондаренко А. И. Игровые технологии и мультимедиа // Международный журнал экспериментального образования. – 2011. – №5. – С.11.
3. Двадненко М. В., Привалова Н. М., Трухляк А. С. Игровые педагогические технологии // Международный журнал экспериментального образования. – 2011. – № 5. – С. 11-12.
4. Привалов Д. М., Привалова Н. М., Двадненко М. В., Делок З. К. // Успехи современного естествознания. – 2010. – № 9. – С.167.
5. Привалова Н. М., Двадненко М. В., Марочкина С. Г. Балльно-рейтинговая оценка знаний студентов по дисциплинам кафедры неорганической химии // Фундаментальные исследования. – 2009. – № 5. – С. 113.

Рецензенты:

Черных Анатолий Иосифович, доктор педагогических наук, профессор, проректор по учебной работе ФГБОУ ВПО «Кубанский государственный технологический университет», г. Краснодар.

Шапошникова Татьяна Леонидовна, доктор педагогических наук, кандидат физико-математических наук, профессор, заведующая кафедрой физики ФГБОУ ВПО «Кубанский государственный технологический университет», г. Краснодар.