

4. Матрос Д.Ш., Полев Д.М., Мельникова Н.Н. Управление качеством образования на основе новых информационных технологий и образовательного мониторинга // Школьные технологии. 1999. № 1–2. С. 10.

5. Сидоренко Т.В. Особенности интеграции специализированных компьютерных средств в обучении иностранному языку студентов технического вуза // Вестн. Том. гос. пед. ун-та. 2012. №4. С. 155–159.

6. Шишов С.Е., Кальней В.А., Гирба Е.Ю. Мониторинг качества образовательного процесса в школе : моногр. М. : ИНФРА-М, 2013.

* * *

1. Zvyaginskiy V.I., Zakirova A.F. Kachestvennyye i kolichestvennyye metodyi psihologicheskikh i pedagogicheskikh issledovaniy : uchebnik dlya stud. uchrezhd. vyssh. prof. obrazovaniya. M. : Akademiya, 2013.

2. Kalney V.A., Shishov S.E. Tehnologiya monitoringa kachestva obucheniya v sisteme «uchitel–uchenik»: metod. posobie dlya uchitelya. M. : Ped. o-vo Rossii, 1999.

3. Kryilova E.A. O pedagogicheskom monitoringe samostoyatelnoy raboty studentov po inostrannomu yazyku s ispolzovaniem on-layn platformy // Pisma v Emissiya.Offline (The Emissia.Offline Letters): elektron. nauch. zhurn. Noyabr 2013. ART 2085. SPb., 2013. URL : <http://www.emissia.org/offline/2013/2085.htm>.

4. Matros D.Sh., Polev D.M., Melnikova N.N. Upravlenie kachestvom obrazovaniya na osnove novykh informatsionnykh tehnologiy i obrazovatel'nogo monitoringa // Shkolnyie tehnologii. 1999. № 1–2. S. 10.

5. Sidorenko T.V. Osobennosti integratsii spetsializirovannykh kompyuternykh sredstv v obuchenii inostrannomu yazyku studentov tekhnicheskogo vuza // Vestn. Tom. gos. ped. un-ta. 2012. №4. S. 155–159.

6. Shishov S.E., Kalney V.A., Girba E.Yu. Monitoring kachestva obrazovatel'nogo protsesssa v shkole : monogr. M. : INFRA-M, 2013.

Theoretical and practical aspects of pedagogic monitoring for organization of students' independent work

There is considered the technology of implementation of monitoring of students' independent work in a foreign language at a non-linguistic higher school based on the author's web-application TeacherHub. There are described the results that show the effectiveness of the suggested technology.

Key words: *pedagogic monitoring, independent work, information technologies, web-application TeacherHub.*

(Статья поступила в редакцию 28.02.2014)

Е.В. АБРАМЕНКО, Л.А. ФЕДОТОВА, Р.В. ЯЩЕНКО
(Волгоград)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРЕПОДАВАНИИ КУРСА «ПСИХОЛОГИЯ ДЕЛОВОГО ОБЩЕНИЯ» СТУДЕНТАМ ТЕХНИЧЕСКОГО ВУЗА

Современное образование предъявляет разнообразные требования к профессиональным знаниям и деловым качествам специалиста. Это интеллектуальные способности, ответственность, работоспособность, навыки самостоятельной работы, умение профессионально мыслить, решать поставленные задачи, управлять коллективом, принимать решения и организовывать их выполнение. Использование игровых технологий в вузе позволяет создать условия для формирования у студентов данных качеств.

Ключевые слова: *игровые технологии, игра, дидактическая игра, познавательная активность, вузовское образование.*

Эффективность вузовского обучения напрямую зависит от разнообразных методов, способов и приемов, используемых педагогом. Поэтому современные преподаватели высшей школы активно внедряют элементы игровой технологии в процесс вузовского образования.

Игровые технологии — это уникальная форма современного обучения, позволяющая заинтересовать, увлечь и активизировать все психологические процессы и функции студента. Ценность игровых технологий заключается в том, что в них нет прямого обучения, а лишь создаются условия для усвоения и практического закрепления знаний.

Курс «Психология делового общения» имеет целью как выработку коммуникативной компетенции студентов, так и освоение ими научных знаний о психологических проблемах делового общения и способах эффективного взаимодействия с партнером по деловому общению для выполнения поставленных задач.

По нашему мнению, данные цели могут быть достигнуты в полной мере при использовании игровой технологии. Чтобы оценить возможность применения данной технологии для развития психологической грамотности при деловом общении, а также креативности студентов в рамках учебной деятель-

ности, представляется необходимым рассмотреть само понятие «игровые педагогические технологии».

В.Я. Вульферт дает два определения понятия «игровые педагогические технологии»:

1) это технологии обучения, имеющие целью обеспечение личностно-деятельного характера усвоения знаний, приобретения умений и навыков; активизирующие самостоятельную познавательную деятельность, направленную на поиск, обработку и усвоение учебной информации с помощью игровых методов вовлечения обучаемых в творческую деятельность;

2) игровые педагогические технологии включают достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр [3].

Мы считаем, что игра – это уникальная форма работы, т.к. сочетает в себе учебную и развлекательную функции. Положительная сторона игры в том, что в ней нет ощутимых неудач. Неудача воспринимается студентом не как удар по самолюбию, а как фактор, стимулирующий его познавательную деятельность. При этом успех воспринимается как общая победа группы, а совместные эмоциональные переживания во время игры способствуют укреплению межличностных отношений. Кроме того, преимущество дидактической игры в том, что она способствует выработке определенных личностных качеств (общительность, организованность, умение отстаивать свою точку зрения, проявить толерантность по отношению к противоположному мнению), а также дает возможность овладеть психологическими навыками и нормами поведения в социуме.

На занятиях со студентами целесообразно использовать ролевые игры. Студенты, «исполняя» определенную роль, имеют возможность наблюдать за реакцией товарищей на свои решения, поступки и поведение, благодаря чему формируются навыки поведения в коллективе, умение анализировать характер межличностных отношений.

Примером может стать игра «Есть идея!», описанная в учебном пособии Е.Н. Скаженик «Деловое общение» [5].

Цели игры:

- • развитие умений разрабатывать новые идеи и отказываться от стереотипных путей решения проблемы;
- • развитие творческого мышления и способности осуществлять экспертизу идей с помощью полярных аргументов;

- • развитие умений аргументированно вести дискуссию;

- • развитие и закрепление умений работать в режиме заданных норм, регламента;

- • развитие навыков группового сотрудничества, эффективного взаимодействия с деловыми партнерами.

Студентам предлагается обсудить тему, которую дает преподаватель, в игровых группах:

- • «Новаторы». Основная задача группы – представить на защиту и обосновать новые прогрессивные идеи.

- • «Оптимисты». Основная задача группы – обоснованно защитить выдвинутую «новаторами» идею; вскрыть ее конструктивные стороны.

- • «Пессимисты». Основная задача группы – аргументированно вскрыть несостоятельность выдвинутой на защиту идеи, отметить возможные негативные последствия ее внедрения, обозначить проблемы, порождаемые этой идеей.

- • «Реалисты». Основная задача группы – аргументированно доказать возможность реального внедрения выдвинутой «новаторами» на защиту идеи на основе заданных критериев:
 - новизна предлагаемой идеи;
 - конструктивность и снятие проблем;
 - ресурсная и организационная обоснованность;
 - практическая реализуемость в ближайшей перспективе.

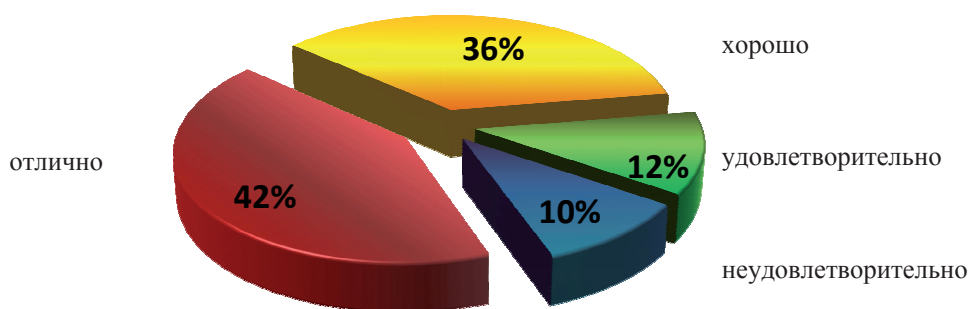
В завершение игры преподаватель и студенты подводят итоги.

В нашей практике преподавания курса «Психология делового общения» игровая форма использовалась как при изучении нового материала, так и при его закреплении, повторении и обобщении.

Игры при изучении нового материала.

На данном этапе возможно использовать простые игры, т.к. перед педагогом стоит задача мобилизовать внимание студентов, актуализировать ранее полученные знания и настроить познавательную активность на изучение нового материала.

Мы предлагаем использовать игру «Чистая доска». Для организации данной игры педагогу необходимо перед объяснением нового материала в разных концах доски в произвольном порядке записать вопросы по изучаемой теме. Задание студентам заключается в том, чтобы все вопросы стереть с доски. А сделать это возможно лишь при внимательном слушании изложения педагогом нового материала. Как только студент услышит ответ на постав-



Отношение студентов к применению игровых технологий

ленный вопрос – он отвечает и стирает свой вопрос с доски. К концу семинара доска должна оказаться совсем чистой. В игре участвуют все студенты.

Игра «Творческая мастерская». При подготовке к семинару студенты делятся на 4 группы. Кроме подготовки к основным вопросам по семинару, группы получают карточки с одним из заданий. Например, тема «Понятие “общение”». Структура и средства общения». Задания могут выглядеть следующим образом:

- создать видеопрезентацию «Этнография общения у разных народов»;
- подготовить иллюстрированный доклад на тему «Общение и средства общения в разные исторические эпохи»;
- подготовить и провести тест на выявление уровня общительности (тест «Оценка уровня общительности» В.Ф. Ряховского) [2];
- создать красочный кроссворд.

При разгадывании кроссворда желательно поделить незадействованных студентов на две команды. И та команда, которая больше даст верных ответов, получает дополнительные баллы. Такая форма работы активизирует студентов.

Ориентируясь на практический опыт Р.А. Долженко [4, с. 127], в своей работе мы используем соревновательный метод. Соревнование на звание «Лучший докладчик» проходит между студентами, проводить его целесообразно в несколько этапов (четвертьфинал, полуфинал, финал). Первоначально желающие разбиваются на пары и каждая должна подготовить доклад на заранее выбранную тему, выступить с ним на одном из семинарских занятий (два разных доклада на одну тему). Выступление оценивают однокурсники путем тайного голосования. Победитель выходит в следующий тур, побеж-

денный, получая обычную оценку, выбывает из соревнования. Творческая самореализация заключается в том, что студентам приходится максимально выкладываться на каждом выступлении, чтобы заинтересовать оценивающих: применять раздаточный материал, аудио-, видеоматериалы, тесты, игры и т.д. Победитель финала получает бонусы к зачету или экзамену.

Игры на закрепление, повторение и обобщение учебного материала. Исследования показывают, что главное в запоминании – это умение обобщать. Зачастую студенту трудно выделить главное из большого объема информации. На зачете или экзамене можно услышать от студента: «У меня “каша” в голове. Такое количество информации». Поэтому для обобщения изученного материала можно предложить простую игру «Шпаргалка», которую можно использовать при изучении любой дисциплины.

Задача студента – составить шпаргалку по предложенной теме, используя разный шрифт, цвет, схемы, стрелочки, рисунки и т.д. Главное условие: шпаргалка должна быть понятна любому из присутствующих студентов. Дается время для выполнения данной работы, затем преподаватель собирает шпаргалки и передает для оценки другим студентам (оценка от 0 до 5 баллов). Они оцениваются по кругу. После этого каждый находит свою работу и суммирует баллы. Занявшие первые 3 места считаются победителями соревнования и могут претендовать на бонусы.

Об отношении студентов к применению игровых технологий в ходе учебных занятий свидетельствуют полученные нами результаты (см. рис.). Всего в опросе приняли участие 130 студентов, изучающих дисциплину «Психология делового общения». Опрос показал, что 42% студентов оценили применение игро-

вых технологий на «отлично», 36% – на «хорошо», 12% – на «удовлетворительно» и только 10% не были удовлетворены использованием игры.

В заключение подчеркнем необходимость использования игровых форм в условиях вузовского технического образования. Игровые технологии обладают широкими дидактическими возможностями. С их помощью можно сформировать широкий спектр умений, навыков и профессионально значимых качеств личности будущего инженера. При этом процесс изучения курса строится на групповом взаимодействии, благодаря чему происходит ускоренное овладение предметом.

Литература

1. Абраменко Е.В. Педагогические условия реализации принципов позитивного взаимодействия в условиях гуманитаризации образования // Грани познания : электрон. науч.-образоват. журн. ВГСПУ. 2012. № 4 (ноябрь). С. 31–34. URL : www.grani.vspu.ru.
2. Булатова О.С. Педагогический артистизм: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. М. : Академия, 2001.
3. Вульферт В.Я. Имитационные методы активного обучения: учеб. пособие / Новосиб. гос. аграр. ун-т. Инженер. ин-т. 2-е изд., испр. Новосибирск, 2011.
4. Долженко Р.А. Управление эмоциями студентов как основа формирования позитивной мотивации к обучению // Вестн. Том. гос. ун-та. Сер. : Экономика. 2011. №1(13). С. 127.
5. URL : <http://www.aup.ru/books/m161>.

* * *

1. Abramenko E.V. Pedagogicheskie usloviya realizatsii printsipov pozitivnogo vzaimodeystviya v usloviyah gumanitarizatsii obrazovaniya // Grani poznaniya : elektron. nauch.-obrazovat. zhurn. VGSPU. 2012. № 4 (noyabr). S. 31–34. URL : www.grani.vspu.ru.
2. Bulatova O.S. Pedagogicheskiy artistizm: ucheb. posobie dlya stud. vyssh. ped. ucheb. zavedeniy. M. : Akademiya, 2001.
3. Vulfert V.Ya. Imitatsionnyie metodyi aktivnogo obucheniya: ucheb. posobie / Novosib. gos. agrar. un-t. Inzhener. in-t. 2-e izd., ispr. Novosibirsk, 2011.
4. Dolzhenko R.A. Upravlenie emotsiyami studentov kak osnova formirovaniya pozitivnoy motivatsii k obucheniyu // Vestn. Tom. gos. un-ta. Ser. : Ekonomika. 2011. №1(13). S. 127.
5. URL : <http://www.aup.ru/books/m161>.

Technologies of playing in the conditions of higher school education

At present there is a steady interest in implementation of technologies of playing in higher school education. The success of a modern student depends on his concernment in gaining new knowledge. Researches show that student's motivation has the primary significance for education. Use of playing technologies makes it possible for a teacher to create the conditions for active knowledge mastering.

Key words: *technologies of playing, game, didactic game, cognitive activity, higher school education.*

(Статья поступила в редакцию 11.01.2014)

М.В. БАКАНОВА, О.В. ПУХАРЕВА
(Пенза)

РАЗВИТИЕ УЧЕБНО-ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ УМЕНИЙ СТУДЕНТОВ В УСЛОВИЯХ АВТОМАТИЗИРОВАННОГО КОНТРОЛЯ

Представлена модель организации автоматизированного контроля, цель которого – развитие учебно-интеллектуальных умений студентов. Данная модель включает в себя логически связанные между собой блоки и отражает существенные черты исследуемого процесса. Представленные результаты эксперимента подтверждают эффективность разработанной модели.

Ключевые слова: *модель, компоненты, автоматизированный контроль, развитие, учебно-интеллектуальные умения.*

В связи с развитием средств вычислительной техники актуальной является интеграция современных информационных технологий в процесс традиционного обучения. Век глобальной компьютеризации и информатизации предоставляет современному человеку эффективные средства усиления его умственных возможностей, позволяющие интенсифицировать процессы интеллектуального развития индивида. Наряду с уже традиционными компьютерными средствами обучения автоматизированный контроль также обладает зна-