

		человек? Установите связи «растение – неживая природа», «человек – природа»	
--	--	---	--

Системная работа по предоставлению учащимся возможностей размышлять над собственным мышлением, новое понимание принципа учёта возрастных особенностей, требует высокого профессионализма учителя, при этом профессионализм также не является раз и навсегда установившейся величиной. В процессе обучения учащихся тому, как учиться, учитель вместе с детьми проходит путь познания и осмысления собственных педагогических действий.

Список литературы:

1. UNESCO World Education Report, Education for All. – UNESCO, 2000.
2. Руководство для учителя. Первый (продвинутый) уровень
3. Творогова Н.Д., Общая и социальная психология

Клименко Ирина Сергеевна
Заведующая кафедрой информатики
и компьютерных технологий
Костанайский государственный
педагогический институт
доктор технических наук,
ассоциированный профессор

ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ЛИЧНОСТНО-ОРИЕНТИРОВАННОГО ОБУЧЕНИЯ В СИСТЕМЕ ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

АННОТАЦИЯ

Дерексіз. Мақала студент-бағдарланған оқыту жүйесінде инновациялық технологияларды орындылығын талқылайды. Әлеуметтік модельдеу қалай ойын қысқаша сипаттамасы, жоғары білім оларды пайдалану орындылығы. Оқу процесіне әдістердің бірін пайдалану арқылы мысал.

Түйінді сөздер: инновациялық технологиялар, әлеуметтік ойын модельдеу, студент-бағдарланған тәсіл, интеграциялық әдістері.

АННОТАЦИЯ

В статье рассматривается целесообразность применения инновационных технологий в системе личностно-ориентированного обучения. Дано краткое описание методов игрового социального имитационного моделирования, обоснована целесообразность их применения в высшей школе. Приведен пример использования одного из методов в учебном процессе.

Ключевые слова: инновационные технологии, игровое социальное имитационное моделирование, личностно-ориентированный подход, интеграция методов.

ANNOTATION

The article discusses the feasibility of innovative technologies in the system of student-centered learning. A brief description of how the game of social simulation, the expediency of their use in higher education. An example of using one of the methods in the educational process.

Keywords: innovative technology, social gaming simulations, student-centered approach, integration techniques.

Современная система высшего профессионального образования Республики Казахстан ориентирована на подготовку конкурентоспособных специалистов, обладающих активной гражданской позицией и готовых участвовать в жизни страны. Именно поэтому для

научно-педагогической общественности ВУЗов РК актуальной становится задача реализации личностно-ориентированного подхода к подготовке специалистов высокой квалификации.

Автором в течение ряда лет ведутся исследования, основная цель которых создание системы подготовки специалистов с высшим профессиональным образованием, обеспечивающей формирование профессиональных компетенций выпускника высшего учебного заведения, при этом предполагается, что система предпочтений обучаемого должна быть интегрирована в планы подготовки специалиста. Решение поставленной задачи, по мнению автора, возможно только при комплексном применении инновационных и классических технологий обучения.

Интеграция методов классического и инновационного подхода к обучению – тема достаточно новая, она требует тщательного анализа и, может быть, будет найдено решение задачи активного внедрения инноваций в практику высшей школы.

Целью настоящей статьи является познакомить научно-педагогическую общественность с некоторыми аспектами внедрения инновационных технологий в практику высшей школы и систему повышения квалификации.

История вопроса. Впервые инновации в системе повышения квалификации руководящих работников вводились М.М. Бирштейн, Т.П. Тимофеевским в 30-х годах прошлого столетия. Второе рождение инновационная деятельность в виде игр и имитаций в управлении и образовании получила в 80-е годы. Когорта выдающихся ученых таких, как М.М. Бирштейн, Т.П. Тимофеевский, Р.Ф. Жуков, В.И. Рыбальский заложили основы системы повышения квалификации руководителей предприятий, преподавателей колледжей и ВУЗов, вывели отечественную школу игрового социального имитационного моделирования на международный уровень. Выращенные ими в отечественной школе игротехники достойно представляли свои разработки в Международной ассоциации по играм и имитациям (International Simulation and Gaming Association-ISAGA), форумы которой в 1985, 1991, 1992 и 2004 годах проводились в Алма-Ате, Киеве и Санкт-Петербурге. Термин игровое социальное имитационное моделирование (*ИСИМ*) предложен профессором Жуковым Р.Ф. вместо термина «методы активного обучения или активные методы обучения». Все многообразие методов, в основе которых лежит игровой момент были объединены общим названием – «игровое социальное имитационное моделирование - ИСИМ». Это не просто терминологическая корректировка, это принципиально новый методологический подход к проблеме разработки и внедрения инновационных технологий в практику подготовки специалистов. В основе новой методологии лежит системный подход к обучению, который предполагает:

- комплексное использование методов игрового социального имитационного моделирования
- инвариантность предлагаемых методик по отношению к предметной области.

Такой подход позволяет сформировать интегрированную модель специалиста, реализация которой дает возможность студенту получить профессиональные знания и навыки, осознать себя и свое положение в рамках новой общественной, социальной и экономической системы.

Теоретической основой внедрения ИСИМ в образовательный процесс является акмеология - одна из наук в системе наук о человеке, определяемая своими основоположниками, как наука о способах, средствах и методах достижения вершин профессионального мастерства.

Интеграция ИСИМ и акмеологического подхода позволяет: реализовать системе предпочтений студента, учесть требования работодателей, выявить проблемы образовательного процесса, оценить качество подготовки специалистов; установить причины низкого качества; разработать реально действующие программы личностно-ориентированного образования.

Идея использования игры, как эффективного инструмента получения знаний и формирования навыков известна достаточно давно. В основе отдельных научных дисциплин

первоначально была заложена концепция игры, так «проигрывание» операций на игровом поле с использованием моделей прямого подобия переросло в концепцию математического моделирования с использованием знаковых моделей и моделей косвенного подобия. Игры, как метод обучения, лежат в основе ряда научных дисциплин. Методы игрового социального имитационного моделирования имеют ряд достоинств по сравнению с классическими методиками обучения: вынужденная активность обучаемых; необходимость самостоятельно принимать решение участником игры или игровой группой; повышенная эмоциональность и мотивация; постоянное взаимодействие студентов и преподавателя.

В чем преимущество игровых методов обучения перед традиционными методами? Игровые методы моделируют ситуацию и вынуждают участников вести себя, «как в жизни», вырабатываются навыки самостоятельного и коллективного принятия решений, повышается активность участников.

Интересным является то, что внедрение деловых игр, по сути, инновационных технологий, начиналось с решения производственно-технических и организационно-технических задач, затем разрабатывались игры для решения задач управления, переподготовки и аттестации кадров, и только в последние два десятилетия игровые методы стали применяться в практике преподавания. Чем это можно объяснить?

Система высшего профессионального образования, основанная на классических методах обучения и традиционных дидактических методах, имеет ряд достоинств. Наряду с достоинствами имеются и недостатки. Одним из таких недостатков является то, что в процессе обучения, как правило, происходит подмена целей – не знания, умения и навыки становятся целью, а получение сертификата об образовании.

Безусловно, и то, что обучение в ВУЗе – это не только обучение профессии, но и формирование личности. Именно поэтому так важен педагогический аспект преподавания, то есть важно, *как преподавать*. Не менее важно *что преподавать*: ведь профессиональная подготовка должна обеспечивать такие профессиональные компетенции, которые позволяют специалисту решать задачи разного уровня сложности и ответственности: от исполнительского уровня (работа по инструкции) до уровня, который требует навыков аналитической, исследовательской, координирующей деятельности. Предметное (дисциплинарное) преподавание с одной стороны дает узкую профессиональную направленность, с другой стороны готовит специалистов «широкого» профиля. И в этом суждении нет противоречия.

Проблема состоит в том, что классические формы обучения не позволяют учесть личностные качества каждого участника образовательного процесса, сложившиеся внутригрупповые связи, более того, подготовка профессионалов ведется, как правило, теоретическая, без учета того, какие задачи (по степени сложности) ему придется решать в реальной практике. Это снижает мотивацию к обучению, а значит и эффективность процесса обучения.

Многолетний опыт работы автора в системе высшего профессионального образования позволяет утверждать, что инновационные технологии, в основе которых лежит игровое социальное имитационное моделирование, лишены обозначенных недостатков.

Более того, современная интерпретация образования, как услуги изменила миссию ВУЗов РК: ВУЗы являются поставщиками некоторого ресурса для рынка труда, то есть необходимо обеспечить возможность получения качественного высшего профессионального образования разным категориям обучающихся, создать условия для формирования получения студентом профессиональных компетенций в соответствии с его системой предпочтений и условиями, которые диктует рынок труда.

Собственный опыт автора и практика применения ИСИМ в процессе подготовки специалистов с высшим образованием, в ВУЗовском и поствузовском образовании, в системе повышения квалификации руководящих работников показывают, что эти методы позволяют отойти от традиционной трансляции знаний в форме монолога, реализовать

инновационные технологии, ориентированные на потребности личности в самообразовании и продуктивный творческий процесс.

Все многообразие методов ИСИМ можно разделить на группы в зависимости от целей и структуры метода

- имитационное упражнение;
- анализ конкретных ситуаций;
- деловая игра;
- оргдеятельностная игра;
- игровое проектирование;
- метод активного социологического тестирования, анализа и контроля.

Рамки данной статьи не позволяют привести полное и подробное описание идеи каждого метода, его структуры и области применения. Можно говорить только об особенностях ИСИМ и привести примеры применения в практике преподавания.

Примеры методов игрового социального имитационного моделирования

Имитационное упражнение – форма проведения занятия, в которой обучающимся ставится задача/проблема, для которой существует единственное правильное решение и обучающиеся должны его найти.

Имитационное упражнение Полет на Луну. Игровая ситуация. Группе участников численностью 20-25 человек предлагается представить, что все они находятся на Луне, причем путешественники ушли от своего космического корабля на расстояние, которое можно преодолеть за три дня. У каждого участника с собой имеется комплект из 14 предметов, значимость которых определяется их необходимостью для обеспечения жизнедеятельности человека, полезностью на данном участке пути, системой предпочтений путешественника и т.п. По мере продвижения предметы можно выбрасывать за ненадобностью, бесполезностью и т.д.

Задание участникам: предложенный список предметов ранжировать, то есть, не меняя порядка предметов, определить самый важный/нужный предмет, который путешественник будет нести до самого корабля и присвоить этому предмету номер 1, менее важному предмету присваивается номер 2 и т. д., самый ненужный предмет, который будет выброшен сразу же, получает номер 14.

Порядок игры: участники проводят оценку значимости предметов индивидуально, потом руководитель игры объединяет их в пары, и они должны выработать общую оценку, затем объединяются в четверки и вырабатывают групповую оценку. После того, как оценка значимости предметов сделана, преподаватель/руководитель игры оглашает объективную (правильную оценку). Участники игры должны посчитать свою индивидуальную, парную и групповую ошибки.

Самый важный этап в этом виде занятий – послеигровой анализ, основанный на интерпретации полученных числовых данных. При проведении анализа следует вернуться к целям игры и разграничить игровые цели и цели учебные. Игровые цели и задачи – ранжировать предметы, убедить партнеров в правильности своего решения, дойти до корабля и вернуться на Землю. Анализ информационного обмена между участниками позволяет оценить уровень организованности группы. Учебные цели и задачи: формирование умения практических действий при решении логических задач, проверка знаний по предмету, формирование навыков коллективной работы и обоснованной аргументации, развитие у игроков навыков коммуникативного контроля и организации группы. При проведении анализа ведущий игру должен дать четкий ответ на вопрос: насколько хорошо решены группой поставленные задачи, выявить причины, препятствовавшие достижению поставленных целей. Послеигровой анализ – это важнейший этап всего занятия, так как именно на этом этапе участники игрового занятия должны понять, чему они научились, что они смогут использовать в своей дальнейшей профессиональной деятельности.

Кажущаяся простота метода не снижает его ценности: имитационное упражнение можно использовать для проверки знаний по теме /или курсу, «погружения» в игровой режим и т.п. Второе его назначение – это выявление лидеров в коллективе, их «окраски», формирование работоспособного коллектива (бригады, звена и т.п.), третье, и далеко не последнее, разработка рекомендаций по организации коллективной деятельности по принятию решения, выработке единой стратегии и т.д. При многократном применении игры в различных социальных группах результаты дают прекрасный материал для анализа зависимости эффективности работы группы от половозрастного и образовательного уровня участников игры.

Метод активного социологического тестирования, анализа и контроля (МАСТАК-технология). Сущность метода активного социологического тестирования, анализа и контроля заключается в организации и проведении мозговой эстафеты. Работа проводится в два этапа: на первом этапе участники мозговой эстафеты формулируют свои рекомендации на чек-листах в течение 5-10 минут, на втором этапе каждый участник зачитывает свои рекомендации, а остальные оценивают их важность (В) и формулировку (Ф) по пятибалльной системе. Все чек-листы собираются, обрабатываются, рекомендации систематизируются по разделам, определяется ранг каждой из них и создается Пособие по решению конкретной задачи /проблемы. Например, Пособие для первокурсника «Как научиться учиться», Пособие для руководителей «Как руководить без конфликтов», Пособие для преподавателя «Работа на заочном факультете» и т.п. Все пособия, разрабатываемые с помощью мастак-технологии, состоят из двух разделов: вводная часть, в которой дается краткое описание сущности метода, определяется порядок разработки пособия, даются рекомендации по созданию и использованию пособий данного типа и основная часть, которая представлена в форме таблицы (таблица 1).

Таблица 1- Табличное представление рекомендаций

Текст рекомендации	Важность рекомендации	Оценка исполнения рекомендации
--------------------	-----------------------	--------------------------------

Как работать с Пособиями

Внимательно прочитайте рекомендацию, подумайте насколько применима она в Ваших условиях, оцените степень полезности по пятибалльной системе: 5-очень полезная, четкая; 4- полезная; 3- затрудняюсь с оценкой; 2 –малополезна; 1- бесполезная, неверная и проставьте оценку в графе В(важность).

Оцените реальность выполнения Вами рекомендаций по пятибалльной системе: 5- сознательно стараюсь делать именно так; 4-делаю так часто; 3-выполняю иногда; 2-еще не применяю, но ищу пути применения в своей деятельности; 1-не выполняю.

За один раз прорабатывайте не более 20 рекомендаций. После проработки обратите внимание на те рекомендации, которые Вы оценили, как важные, а исполнение значительно ниже. Выявите рекомендации для первоочередного внедрения. Повторяйте эту работу систематически: анализируйте, как меняются методы Вашей работы. Зачастую бывает, что рекомендации, признанные малоценными по мере накопления опыта оцениваются значительно выше или, напротив, теряет актуальность. Выдерживайте данный порядок работы: простое чтение без оценивания малоэффективно.

Резюме. Современные образовательные технологии и технические средства (внедрение персональных компьютеров, интерактивные доски, технические средства обучения и пр.) предоставляют преподавательской общественности неисчерпаемые возможности по усовершенствованию процесса обучения. В то же время именно это разнообразие возможностей таит в себе «подводные камни»: вне зависимости от того, по какой специальности обучаются студенты высшего учебного заведения, их всех объединяет единая цель: они пришли в ВУЗ получить профессию.

Обучить профессии может только профессионал, и так легко за современными

техническими новшествами скрыть дилетантский подход к формированию специалиста, заменить обучение банальным натаскиванием.

Именно поэтому при создании личностно-ориентированной системы образования необходимо интеграция классических и инновационных технологий формирования профессиональных компетенций.

Список литературы

1. Клименко И.С. От технологии 2С к технологии 2Д// Монография. Saarbrücken: Palmarium Academic Publishing, 2014. – 284 с.

Коньсбаева Дамеля Торемуратовна,
кандидат биологических наук, доцент КГПИ
Баубекова Гаухар Коньспаевна,
магистр педагогики, старший преподаватель
Омарова Кунсулу Избасаровна,
магистр географии, старший преподаватель КГПИ, г.Костанай

ПРОЕКТНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ КАК СРЕДСТВО ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ ЕСТЕСТВЕННОГО НАПРАВЛЕНИЯ

АННОТАЦИЯ

Қазіргі заманғы білім берудің мақсаттарынан шығатын қорытынды оқушылардың өздігінен білім алу және өзіндік ұйымдастыру, зерттеушілік білімдерін дамытуда, практикалық есептерді шешуде тұлғаны жан-жақты дамытуды қалыптастыруда оқу үрдісінде жобалық технологияны қолдану өте өзекті болып табылады.

Бұл мақаланың мақсаты – «Биология» және «География» мамандықтары студенттерінің өзіндік жұмыстарының негізгі формаларына жобалық оқыту технологиясын қолдануды көрсету. Бұл мақалада біз студенттер жобаларымен орындалған тәжірибе жұмыстарын көрсетеміз; студенттердің пәндік және кәсіби компетенциясын қалыптастырудағы жобалық технологияның рөлі туралы қарастырылған.

***Түйінді сөздер:** жобалық технология, үздіксіз өзін – өзі оқыту, жүйелеу, нәтиже, топпен жұмыс істеу, тұлғаны қалыптастыру.*

АННОТАЦИЯ

Исходя из цели современного образования, которая заключается в формировании разносторонне развитой личности, использование проектной технологии в учебном процессе актуально, так как она побуждает учащихся к самообразованию и самоорганизации, развитию исследовательских знаний, к решению практических задач.

Цель статьи – показать основные формы самостоятельной работы студентов специальностей «Биология» и «География» с использованием технологии проектного обучения. В данной статье мы делимся опытом работы в данном направлении и приводим примеры уже выполненных студентами проектов; выделяем роль проектной технологии в формировании профессиональных и предметных компетенций учащихся.

***Ключевые слова:** проектная технология, непрерывное самообразование, систематизация, результат, работа в группах, самореализующаяся личность.*

ABSTRACT

With the goal of modern education, which consists in the formation of multiple personality, the use of design technology in the educational process is overdue, as it encourages students to self-education and self-organization and the development of research knowledge to solve practical problems.

Purpose of the article - to show basic forms of independent work of students of specialties "Biology" and "Geography" technology with project-based learning. In this article, we share experience in this area and provide examples of projects already carried out by students; We emphasize the role of technology in shaping the design of professional and subject specific competences of students.