

У спалучэнні гэтыя віды самастойнай работы дазваляюць матывіраваць студэнтаў да вывучэння гісторыі і развіваць іх даследчыя і пазнавальныя навыкі, але толькі пры ўмове, што студэнты маюць матывацыю да ўспрымання ведаў гістарычнай навукі як дысцыпліны і любых ведаў увогуле і разглядаюць сам працэс навучання як сродак самаразвіцця.

Заклучэнне

Такім чынам, апошнія тэндэнцыі ў вышэйшай адукацыі ставяць перад выкладчыкамі задачу фарміравання кампетентнаснай асобы, якая дасягаецца за кошт эфектыўнай і творчай самастойнай работы студэнта.

Прыпыпы арганізацыі кіруемай самастойнай работы студэнтаў прадугледжваюць яе творчы характар, шматварыятыўнасць выканання і індывідуальны падыход.

Эфектыўнасць работы залежыць ад працэса ўзаемадзеяння выкладчыка і студэнта. Важная роля адводзіцца прафесійным навыкам выкладчыка, яго арганізатарскім здольнасцям і творчаму мысленню. Аднак без жадання студэнта самаразвівацца дасягнуць поспеху будзе немагчыма.

Літаратура

1. Лобанов, А.П. Управляемая самостоятельная работа студентов в контексте инновационных технологий/ А.П. Лобанов, Н.В. Дроздова. – Минск: РИВШ, 2005. – 107 с.
2. Матюшин, Г.Н Историческое краеведение: Учеб. пособие для студентов пед ин-тов по спец. № 2108 «История». – М.: Просвещение, 1987. – 207 с.
3. Научно-методические инновации в высшей школе/ под общ. ред. проф. А.В. Макарова. – Минск: РИВШ, 2008. – 186 с.
4. Сергеенкова, В.В. Управляемая самостоятельная работа студентов. Модульно-рейтинговая и рейтинговая системы / В.В. Сергеенкова – Минск: РИВШ, 2005. – 131 с.

УДК 378:001.895

ОБ ИГРОВЫХ МЕТОДАХ В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ФИЛОСОФИИ СТУДЕНТАМ ИНЖЕНЕРНЫХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ

Ломако Л.В., ст. преподаватель, Чубрик Р.И., ст. преподаватель
*УО «Белорусский государственный аграрный технический университет»,
г. Минск, Республика Беларусь*

Введение

Актуальность и эффективность применения игровых методов в процессе преподавания философии и других дисциплин обусловлена, прежде

всего, тем, что игра, как имманентный атрибут человеческого бытия, питает и отчасти формирует всю человеческую культуру. Имея в своей природе Homo Ludens, мы легко откликается на призыв к игре, ждем от нее удовольствия и радости, что делает игру экзистенциально ориентированной на положительные переживания.

Основная часть

Современное постиндустриальное общество—это «цивилизация досуга». Сущностью «цивилизации досуга» является стирание границ между сферами работы и отдыха, рост самостоятельной ценности досуга и, как следствие, все большее проникновение досуговых ценностей, в том числе и игрового момента, в область труда и знания, то есть в «сферу серьезности» [3, с. 83–88].

«В цивилизации досуга, по мнению Т. Абанкиной, изменяется отношение к роли и функциям организаций культуры. Просветительская модель культуры сменяется так называемой гедонистической концепцией, согласно которой культура должна доставлять удовольствие, развлекать, успокаивать. В современном мире люди испытывают постоянные стрессы, они перегружены на работе, устают от бытовых проблем. И именно организации культуры должны дать им возможность отдохнуть, отвлечься от проблем, даже обучать «играючи». «Общение с прекрасным» должно радовать людей, давать им позитивные эмоциональные переживания и новые впечатления. Главное в досуге— раскрепощение творческой энергии» [1, с. 118-119].

С одной стороны, образование – это «труд» и принадлежит сфере серьезности, требует усилий, не является развлечением. С другой стороны, общепринята точка зрения, согласно которой преподаватель обязан «увлечь», «заинтересовать», подать материал в наиболее приемлемой для конкретной аудитории форме, то есть он должен являться своеобразным переводчиком «серьезного и сложного» на «нормальный человеческий язык», посредником между системой знания как «багажом культуры», «информационным складом» и потребителем – студентом. Задача преподавателя в этой ситуации становится противоречивой: он должен, и защищать знание от профанации («быть жрецом»), и одновременно идти на заведомую профанацию и популяризацию, транслировать знание с максимальной эффективностью («быть маркетологом»), поскольку в образовательном процессе затрачивается время, усилия, финансовые ресурсы, которые должны окупаться результатом [2, с.386].

Наиболее остро проблема объединения развлекательных элементов и собственно серьезного образовательного содержания стоит именно перед философией, предназначенной для нефилософских специальностей. Априорная установка студентов: «философия нам не нужна, потому что не

пригодится в профессиональной деятельности», может быть преодолена только с помощью подлинной заинтересованности, связанной не только с будущей профессией, а и с экзистенциальным видением перспективы личностного развития. Заинтересованность, т.е. эмоциональная реакция на предмет, а как следствие – стремление узнать больше, постичь его глубже, т.е. возрастание когнитивной или познавательной активности - неременное условие успешного освоения учебного материала.

Игра является наиболее эффективным механизмом эмоционального включения, «оживления» студентов в предмет философии. Игра – это способ бытия, механизм формирования культуры и самосознания личности. Основные свойства игры – самодостаточность, нацеленность на процесс, эмоциональная насыщенность, моделирование реальности, одновременно выходя за её пределы. С одной стороны, игровая реальность трансформирует любое наличное бытие, а с другой, создает свое собственное. Для игровой реальности характерны определенные правила, ограничивающие сферу ее распространенности и действующие в определенных пространственно-временных пределах. Этим правилам добровольно подчиняется каждый участник игры. Играющий человек увлечен самим процессом игры. Будучи свободной, по своему характеру, игра не может заставить или принудить кого-то, игра манит, притягивает, завораживает, игра существует ради самой игры. Игра выступает как форма свободной творческой активности, где человек может реализовать свою свободу, отвлечься от бесконечных «надо», гнета повседневности, практической целесообразности и выгоды.

Игра с ее правилами создает оптимальное соотношение *emotio* и *ratio*, необходимые при изучении философии. Платон, Кант и другие философы обращали внимание на педагогическую ценность игры. Они призывали обучать детей играючи, так как игра помогает вырабатывать навыки самостоятельного принятия решений, способствует активизированию творческого мышления, усиливает эффект эмоционально-психологического восприятия изучаемого материала, что подтверждают исследования психологов и педагогов.

Ж. Пиаже показал, что игровая методика способствует лучшему усвоению материала, поскольку обучающиеся переходят из состояния пассивного наблюдателя, слушателя в состояние активного участника определенного действия. Полученная ранее информация становится как бы «ключом» к действию, по-новому переживается, осознается и усваивается.

Ретюнских Л.Т. в работе «Игровая методика как способ интенсификации познавательной активности студентов в процессе преподавания философии» разработал игровые методы, применяемые в преподавании фило-

софии на разных уровнях образования. Основными принципами их использования, согласно Л.Т. Ретюнских, выступают: 1) диалогика, 2) опора на первоисточники, 3) творческое решение задач.

Принцип диалогии опирается на метод Сократа (майевтику) и предполагает активизацию мыслительного процесса, стимулирование его развития с помощью особым образом организованной беседы. Философская беседа строится по принципу равноправия собеседников (учителя-ученика) [4].

Опора на первоисточники дает возможность знакомства студентов с лучшими образцами философствования, которые выступают как информация к размышлению над проблемой, требующей самостоятельного творческого осмысления.

Принцип творческого решения задач достигается построением учебных заданий, выполнение которых требует самостоятельного анализа, собственного понимания проблемы. Игра не может заменить традиционные формы работы. Она уместна и применима в процессе обучения тогда, когда органично вписывается в общую концепцию и стратегию преподаваемого курса. Целесообразно соединять игровые методы с методикой малых групп (деление академической группы на несколько подгрупп не более чем по 5-7 человек). Согласно, Ретюнских, Л.Т., на использование игры на семинарских занятиях целесообразно выделять не более 1/5 всего аудиторного времени. Игровые методы могут использоваться как на импровизационной основе, так и базе предварительной подготовки. Импровизационные задания способны даже «выручить» преподавателя в ситуации неподготовленности группы к семинарскому занятию. В такой ситуации можно предложить студентам проанализировать отрывки из философских текстов, подобранные по теме семинара, прокомментировать их и поставить к ним вопросы, причем оценивать выступления студентов можно, сравнивая их друг с другом, это усиливает элемент соревновательности, стимулирующий активность.

Можно попросить студентов продолжить диалог, например, из «Диалогов» Платона, разыграв его. Студенты, пытаясь продолжить разговор Сократа с его собеседником, осмысливают полученный текст, идеи которого запоминаются без лишнего заучивания, принимая на себя роль Сократа, начинают не просто пересказывать прочитанное в учебнике описание майевтики, а пытаются применить ее. Импровизационный характер предлагаемой игры стимулирует когнитивную активность, мобилизует все предшествующие знания, способности и т.п. Подобные задания можно применить к изучению таких вопросов, как «Философия Сократа», «Диалектика как философский метод», «Методы и формы познания».

Преподаватель может превратить затянутое чтение докладов по тексту в увлекательное общение. По группам дается задание подготовить представление той или иной философской школы, направления, автора. Студентам предлагается говорить от имени и в образе какого-либо философа, и не с изложением его взглядов, а с обоснованием и защитой «своих», на основе текстов первоисточников. Другие группы продумывают и предлагают «каверзные» вопросы своим оппонентам. Оценивается и вопрос, и ответ. Все эти задания даются заранее, равно как и список первоисточников. Студенты знакомятся не только с материалами своего задания, но и материалами задания оппонентов.

Для проведения семинара в виде конференции целесообразно подготовить и аудиторию – поставить стол президиума, написать таблички с именами философов, возглавляющих собрание, по-особому расставить мебель, иногда даже использовать элементы костюмирования. Все подробности такой конференции могут быть оговорены с лидерами мини-групп, которым обязательно сообщается о соревновательном характере предстоящего выступления. Примером применения игровых методов может считаться применение популярного в настоящее время телевизионного жанра ток-шоу, когда студенту предоставляется возможность поспорить с одноклассниками и преподавателем, всё подвергнуть сомнению, приводя свои аргументы, отстаивать собственную точку зрения. Ток-шоу могут служить основой для творческого поиска преподавателя философии и студентов в создании своих форм дискуссий. Организационно ток-шоу позволяет включить в дискуссию всех студентов, и как воспитывающая форма имеет много достоинств: 1) обсуждаются проблемы, волнующие студентов, в привлекательной и достаточно известной для них форме; 2) аудитория делится на группы, отстаивающие или придерживающиеся различных точек зрения; 3) ведущие - студенты направляют обсуждение на предмет спора, напоминая о правилах ведения дискуссии и о необходимости уважать друг друга; 4) в ходе ток-шоу мнение преподавателя не навязывается студентам, они свободны в своём нравственном выборе, и даже если они его не сделают в ходе диспута, он натолкнёт их на размышления, на поиск истины. Обсуждение проблемы направляется вопросами ведущих. В ходе дискуссии происходит коллективный анализ ситуации (выявление проблемы или конфликта, поиск оптимального нравственно обоснованного решения проблемы).

К игровым занятиям некоторые относят индивидуальное и коллективное составление и решение студентами кроссвордов по определенной философской теме, разделу или курсу; викторины, конкурсы.

Заключение

Введение в традиционные формы проведения занятий элементов ролевой игры делают сами занятия увлекательными, яркими, запоминающимися. Использование игровых методов в преподавании философии наряду с традиционными дидактическими приемами активизирует познавательную деятельность студентов, формирует устойчивый интерес к изучаемому предмету, позволяет повысить уровень и качество знаний по философии, создает предпосылки для собственного мировоззренческого выбора.

Литература

1. Абанкина, Т. Экономика желаний в современной «цивилизации досуга»/ Т. Абанкина // Отечественные записки. – 2005. – № 4. – С. 115–123.
2. Бауман, З. Индивидуализированное общество/ З. Бауман; пер. с англ. под ред. В. Л. Иноземцева. – М. : Логос, 2002. – 390 с.
3. Дюмазедье, Ж. На пути к цивилизации досуга/ Ж. Дюмазедье // Вестник МГУ. Сер. 12, Социально-политические исследования. – 1993. – № 1. – С. 83–88.
4. Ретюнских, Л. Т. Игровая методика как способ интенсификации познавательной активности студентов в процессе преподавания философии/ Л.Т. Ретюнских. – Электрон. текстовые ан. – Режим доступа: <http://www.ethicscenter.ru/ed/school3/materials/retunsc.html>.

УДК 378.663.01: 001. 895

ПОВЫШЕНИЕ КАЧЕСТВА ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ БУДУЩИХ СПЕЦИАЛИСТОВ АПК ПРИ ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННОЙ ТЕХНОЛОГИИ

Черновец Т.Е.

*УО «Белорусский государственный аграрный технический университет»,
г. Минск, Республика Беларусь*

Введение

Осуществление в Республике Беларусь инновационной и кадровой политики, стратегии устойчивого социально-экономического развития ставит перед исследователями и практиками задачу пересмотра моделей подготовки современного специалиста АПК. Большая роль отводится подготовке специалистов, обладающих высокой общей и коммуникативной культурой и способных к эффективной профессиональной деятельности на уровне мировых стандартов. В современных условиях, когда иноязычное общение становится существенным компонентом будущей профессиональной деятельности специалиста АПК, а изучение иностранного языка (ИЯ) нацелено на реализацию задач будущей профессиональной деятель-