

Министерство образования Республики Беларусь
Белорусский государственный университет

**АКТУАЛЬНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ И МЕХАНИЗМЫ
СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА
В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ**

материалы Международной научно-практической
интернет-конференции
22-23 октября 2014 года

Минск

2014

УДК 378(06)
А 437

Рекомендовано

Научно-методическим советом Центра проблем развития образования
Главного управления учебной и научно-методической работы БГУ
(протокол № 8 от 2 декабря 2014 года)

Редакционная коллегия:

В. В. Самохвал – председатель; Е. Ф. Карпиевич – отв. редактор;
А. А. Полонников; М. А. Гусаковский; Д. И. Губаревич;
Н. Д. Корчалова; И. Е. Осипчик.

Рецензенты:

доктор педагогических наук, профессор, В.И. Казаренков
кандидат культурологии, доцент, Л.С. Кожуховская

Актуальные направления и механизмы совершенствования образовательного процесса в высшей школе : материалы Международной научно-практической интернет-конференции, Минск, 22–23 октября 2014 г. / БГУ ; редкол.: Е.Ф. Карпиевич (отв. ред.) [и др.]. – Минск : БГУ, 2014. – 194 с. – илл. Библиогр. в конце отд. ст.

В материалах Международной научно-практической интернет-конференции обсуждаются проблемы качества преподавания, перспективы повышения конкурентоспособности выпускников учреждений высшего образования, различные подходы к развитию педагогического профессионализма, а также методические аспекты развития медиаграмотности преподавателя и студента.

Содержание материалов предназначено для использования преподавателями, аспирантами, магистрантами, студентами вузов.

Содержание

Предисловие	5
Направления совершенствования нормативно-правового и научно-методического обеспечения образовательного процесса в вузе: отечественный и зарубежный опыт	6
Беляева Л. Е., Шилин К. А., Лигецкая И. В., Ковзова Е. И., Жизневская Н. Г. Перспективы и проблемы использования элементов дистанционного обучения студентов при изучении патофизиологии	6
Беляцкая Т. Н., Кашникова И. В. О новой специальности «экономика электронного бизнеса» в белорусском государственном университете информатики и радиоэлектроники	10
Гимпель Л. П. Конкурентоспособность как сущностная характеристика творческой личности выпускника вуза	14
Кирейчук Е. Ю. Текущий контроль знаний при компетентностном подходе в обучении	20
Кишкевич Е. В., Молофеев В. М. Современные технологии и проблемы обучения иностранных студентов: из опыта работы факультета доуниверситетского образования	26
Краснов Ю. Э. Устойчивое развитие цивилизации и образовательная доктрина самоопределения личности	31
Краснов Ю. Э. Проектные университеты как эпицентры программирования перехода к парадигме устойчивого развития	50
Кузьменко Ю. В. Влияние учебных дисциплин учебного плана вуза на процесс наращивания человеческого капитала специалистов (специализация – трудовое обучение)	88
Лубашева Т. В. Перспективы присоединения Беларуси к Болонскому процессу	96
Маковский А. Л. Какие могут быть вызовы образованию?	103
Миронов Д. Н., Иода С. А. Информационные технологии в образовательной сфере	108
Москалевич Г. Н. Способы повышения конкурентоспособности выпускников экономических вузов на рынке труда	112
Становенко В. В., Шаркова Л. И., Купченко А. М., Васильев О. М. Классическое преподавание топографической анатомии и оперативной хирургии в медицинском вузе	117

Тропец В. А. Особенности подготовки военных специалистов для финансовых органов различных силовых ведомств	121
Хвесеня Н. П. Инновационно-вузовская сфера как институт национальной инновационной экономики	124
Юхневич И. А. Образовательная система «колледж-вуз» в условиях модернизации образования	130
Направления и стратегии повышения квалификации преподавателя высшей школы	134
Дикарева Д. С. Актуализация проблемы творческих способностей студентов	134
Карягина А. В. Инновационные образовательные технологии: через игру в профессию	140
Мурюкина Е. В. Автобиографический анализ с использованием гендерных изданий на занятиях со студентами	144
Писоцкая Н. В. Возможности педагогических дисциплин по развитию творческого начала в личности будущего педагога	149
Черненко Н. И. Андрагогический подход в подготовке преподавателей как средство совершенствования педагогической деятельности	154
Чернова Е. В. Культурологическая компетентность как компонент профессиональной компетентности преподавателей специальности «искусство»	160
Швед М. В. Методы профессионально-педагогического саморазвития преподавателя вуза	165
Краснова Т. И. Перенос методов активного обучения из неформального образования в формальное: взгляд спустя 15 лет <i>(От энтузиазма новичка к лени профессионала)</i>	170
Материалы круглого стола «Практика активного обучения: новые точки роста»	178

Предисловие

Данное электронное издание включает материалы Международной научно-практической интернет-конференции «Направления и механизмы совершенствования преподавания в высшей школе», которая проходила в Белорусском государственном университете 22-23 октября 2014 года.

Представленные в сборнике доклады, которые размещены на сайте БГУ (<http://conference.bsu.by/course/view.php?id=7>) и публикуются с сохранением авторских стилистических особенностей изложения материала, стали предметом активного обсуждения организаторов, авторов и гостей форума конференции. Комментарии, вопросы, развернувшиеся дискуссии продемонстрировали большой интерес как к содержанию докладов, отражающих различные аспекты деятельности учреждений высшего образования, так и к форме проведения конференции, предоставляющей возможность для опосредованной научной коммуникации экспертов из Республики Беларусь, Украины, Российской Федерации.

Можно отметить, что на протяжении последних лет сохраняют актуальность статьи, обсуждающие перспективы повышения конкурентоспособности выпускников и задачи опережающей подготовки специалистов для инновационной экономики страны; описывающие конкретный опыт трансформации образовательного процесса; представляющие модели, методы и способы совершенствования педагогической деятельности в учреждениях высшего образования.

Работа конференции актуализировала необходимость дальнейшего анализа образовательных проблем, связанных с активным внедрением информационных технологий, а также обозначила необходимость развития медиаграмотности преподавателя и студента. Планируется, что данная проблематика найдет отражение в тематическом поле будущих конференций.

Редакционная коллегия

Карягина А. В.

ИННОВАЦИОННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ: ЧЕРЕЗ ИГРУ В ПРОФЕССИЮ

* статья написана в рамках исследования при финансовой поддержке гранта Российского научного фонда (РНФ). Проект № 14-18-00014 «Синтез медиаобразования и медиакритики в процессе подготовки будущих педагогов», выполняемый в Таганрогском государственном институте управления и экономики.

В данной статье обосновывается необходимость применения интерактивных методов обучения в системе высшего профессионального образования. Показана значимость проведения дидактических игр. Приводится авторская методика проведения деловой игры аудиторного типа, которая имеет унифицированный характер и может быть использована при контроле знаний любой дисциплины.

This article proves the necessity of the use of interactive teaching methods in the system of higher professional education. Shows the importance of the didactic games. The author's method of conducting business games classroom type, which has a uniform character and can be used to control knowledge of any discipline.

Современное высшее образование призвано готовить специалистов, ориентированных на научный поиск, творческий подход к решению исследовательских задач, участие в модернизации экономической, социальной, правовой системы государства и т.д. Но неизменно актуальным продолжает оставаться вопрос, поставленный в свое время Плутархом о том, что есть студент: «сосуд, который нужно заполнить или факел, который следует зажечь». В связи с этим необходимо сформировать соответствующую методику обучения, способствующую освоению не только общекультурных, но профессиональных компетенций студентов для построения ими успешной карьеры.

Следствием постоянного развития и совершенствования методов педагогики стали инновационные технологии, то есть технологии, благодаря которым происходит интегративный процесс новых идей в образование. Одним из эффективных путей активизации познавательной деятельности в образовательном процессе при подготовке выпускников является дидактическая игра. Игру можно назвать восьмым чудом света, так как в ней заложены огромные воспитательные, образовательные и развивающие воз-

возможности. В процессе игр студенты приобретают профессиональные знания о принципах и сущности дисциплины, возможности применения этих знаний на практике.

Известный французский учёный Луи де Бройль утверждал, что все игры (даже самые простые) имеют много общих элементов с работой ученого. Увлёкшись, студенты не замечают, что учатся, познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий. Даже самые пассивные включаются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре.

Дидактическая игра в учебной группе преследует различные организационные, методические и воспитательные цели:

- развивает интерес у студентов к изучению теоретического материала;
- дает возможность показать практическую значимость освоения дисциплины, ее отдельных тем, а также наличие междисциплинарных связей;
- позволяет студентам реализовать теоретические знания на практике и на личном опыте убедиться в их необходимости;
- вырабатывает навыки ориентироваться в сложных ситуациях, возникающих в процессе игры;
- развивает у студентов творческое мышление, формирует такие профессионально-деловые качества, как смелость в принятии решений, ответственность за свои действия и поступки, самостоятельность, принципиальность.

Благодаря данному методу увеличивается интенсивность учебного процесса, так как студенты поставлены в такие условия, когда весь ход игры, развитие и завершение игры зависит от степени подготовленности к занятию каждого ее участника. Данные положения в рамках статьи предлагается продемонстрировать на примере авторской методики проведения дидактической игры, основной целью которой является контрольный срез индивидуальных знаний каждого студента по изученным темам дисциплины.

Методические рекомендации проведения деловой игры аудиторного типа «Морской бой» носят универсальный характер и могут быть использованы при проведении занятия практически по любой дисциплине.

Вид занятия: Контроль знаний по изученным темам в форме деловой игры.

Цели: 1) обучающая – закрепление знаний на основе включения каждого студента в процесс деловой игры, развитие интеллектуальных способностей; 2) воспитательная – проявление в процессе игры деловой

активности и качеств личности, активизация внимания.

В результате игры студент должен:

знать: понятийный аппарат, предусмотренный в рамках изученных тем;

уметь: ориентироваться в изученном материале; быстро и верно отвечать на поставленные вопросы;

приобрести навыки: правильного решения задач/казусов; мобильного поиска необходимого ответа на поставленный вопрос из всего массива изученного материала; ораторского искусства.

Ход игры:

1. Обозначить цель игры – 1 мин.
2. Рассказать правила игры – 4 мин.
3. Участие каждого студента в игре и демонстрация своих знаний – 75 мин.
4. Подведение итогов, подсчет результатов и комплексная оценка проявленных знаний – 10 мин.

Методические рекомендации по проведению деловой игры

Данная игра предполагает индивидуальную оценку знаний каждого учащегося. На учебной доске с помощью проектора (или маркером) отображается игровое поле, представляющее собой квадрат (10×10), разделенный на координаты по горизонтали (отмечаются буквами от «а» до «к») и вертикали (от «1» до «10»). Всего на игровом поле будут представлены следующие корабли:

- 1 корабль – ряд из 4 клеток («линкоры», или «четырёхпалубные»)
- 2 корабля – ряд из 3 клеток («крейсера», или «трёхпалубные»)
- 3 корабля – ряд из 2 клеток («эсминцы», или «двухпалубные»)
- 4 корабля – 1 клетка («подлодки», или «однопалубные»)

При этом пустые клетки (80) соответствуют вопросам средней категории сложности, а клетки, в которых расположены корабли (20) соответствуют вопросам повышенной категории сложности.

У преподавателя находится бумажная копия игрового поля с заполненными на ней кораблями. Студенты по очереди называют координаты, если в данной клетке корабля нет (отмечается точкой), то студенту предлагается ответить на вопрос, оцениваемый по степени сложности в 5 баллов, и ход переходит к следующему студенту. Если студент затрудняется с ответом, право ответа на этот вопрос переходит к следующему по списку студенту и т.д.

Если студент указывает координаты, соответствующие положению корабля (ставится крестик), ему предлагается ответить на вопрос, соответствующий по степени сложности 10 баллам. В случае успешного ответа, этот же студент делает следующий ход (но не более 2 подряд). В случае неправильного ответа, это право переходит к следующему по списку студенту.

Преподаватель ведет учет баллов каждого студента. По итогам игры, проводится комплексный подсчет баллов и выставление оценок, исходя из следующих критериев:

Расчет соотношения количества баллов с оценкой рассчитывается по следующей схеме: количество вопросов разделить на количество студентов = количество вопросов, на которые студент должен дать ответ.

Например, $100/20=5$.

Таким образом, каждый студент должен ответить минимум на 5 вопросов.

Менее 10 баллов – неудовлетворительно.

15 баллов – удовлетворительно.

20 баллов – хорошо.

25 баллов и более – отлично.

Количество вопросов может варьироваться в зависимости от объема и сложности тематики, по которой проводится данная игра. В целом, грамотно спланированные и проведенные дидактические игры позволяют студентам освоить и закрепить знания, поскольку они предполагают:

- эффективное усвоение теоретического материала, полученного во время лекций и самостоятельной подготовки к семинарским занятиям;
- умение выступать, грамотно и убедительно говорить, логически правильно строить свои мысли и передавать их вслух;
- выработку способности самостоятельно делать выводы;
- умение обобщать, формулировать, выработать и защищать свою позицию;
- способность работать в коллективе;
- повышение уровня культуры общения во время занятия.

Автором данная методика успешно применяется на протяжении четырех лет при преподавании ряда дисциплин уголовно-правового цикла с целью проверки усвоенного материала. Полученные студентами в ходе интерактивного процесса обучения знания, умения и навыки являются необходимыми для применения полученного опыта в их будущей профессиональной деятельности.