

Цымбал Мария Владимировна,
кандидат химических наук, доцент кафедры информационных технологий НЧОУ ВО «Академия маркетинга и социально-информационных технологий», г. Краснодар
mvcymbal@yandex.ru



Гордиенко Ольга Антоновна,
кандидат педагогических наук, доцент кафедры русского языка ФГБОУ ВПО «Кубанский государственный технологический университет», г. Краснодар
gordienko-olga@yandex.ru

Коммуникативные задачи преподавателя в свете оценки образовательной деятельности вуза

Аннотация. Рассматривается образовательная деятельность вуза с точки зрения удовлетворённости учебной аудитории ходом обучения. Описываются дидактические игры, активизирующие процесс обучения в ходе преподавания естественнонаучных и гуманитарных дисциплин. Приводятся результаты анкетирования студентов на предпочтение отдельных форм игровых учебных занятий. На основе результатов, представленных в таблице и гистограмме, делается вывод о предпочтении активных форм обучения и отдельных дидактических игр.

Ключевые слова: образовательная деятельность вуза, уровень удовлетворённости обучением, дидактические игры, организационно-деятельностные игры, веб-квесты, исследовательские кластеры, перераспределение социальных ролей в учебном процессе.

Раздел: (01) педагогика; история педагогики и образования; теория и методика обучения и воспитания (по предметным областям).

Как известно, качество функционирования вуза (его рейтинг) складывается из образовательной (учебной), научной, публикационной и изобретательской, международной деятельности. Образовательная деятельность хотя и не является основной в современных международных рейтингах, но её оценивание напрямую связано с ориентацией на пользователя, с удовлетворением интереса аудиторий (студентов, абитуриентов, их семей), что обусловлено представлением об университетах как о важнейших агентах рынков квалифицированного труда, с оценкой репутации вузов в глазах пользователя. Недаром в настоящее время вузы всерьёз занялись выстраиванием коммуникаций с потенциальными абитуриентами и их представителями, активизировалось ранжирование преподавателей по студенческим предпочтениям, изучение уровня удовлетворённости обучением.

Традиционно во главу угла при оценивании преподавания ставились технологии обучения. Но ориентация на мнение потребителя образовательных услуг заставляет обратиться к психологическим основам учебного процесса, субъектно-субъектному взаимодействию в ходе обучения между преподавателем и обучающимся, к приёмам использования положительной учебной мотивации. Действительно, учебная мотивация возможна только при открытости партнёров по общению, преподавателя и студентов.

Изучением этой проблемы активно продолжают заниматься психологи [1, 2], которыми было установлено, что учебная мотивация зависит от психологической дистанции в отношениях преподаватель – студент. Уменьшение дистанции вызывает

доверие, а увеличение – недоверие. Доверие возникает при ослаблении довлеющего фактора социальной роли педагога: при гарантии безопасности, оказании помощи со стороны преподавателя, выработке общего (коллективного) мнения, а также «за счёт схождения представлений, ожиданий, взаимной значимости содержания занятий» [3]. Обычно это происходит в процессе использования активных методов обучения, особенно при введении игровых ситуаций. Сама игра, как известно, иррациональна с точки зрения времяпрепровождения, что особенно ярко проявляется в современных компьютерных играх. Её цель – продемонстрировать сообразительность, ловкость, виртуозность в решениях, осведомлённость в способах получения выигрыша. Задача преподавателя – создать такие условия игры, которые помогут решить учебные задачи. А это можно сделать исключительно при условии доверия.

Следующие учебные игры были разработаны в основном в ходе преподавания естественнонаучных дисциплин. Но использование отдельных игр возможно и в преподавании дисциплин гуманитарных, так как в любой дидактической игре реализуются единые принципы: проблемности, совместности действий, диалогического общения, мотивации (социальной, профессиональной, мотивации достижений, познавательной мотивации), формирования конкурентных наклонностей личности и пр. [4] Успешность проведения этих игр определяется психологическим фактором доверия в учебном коллективе, на основе которого целенаправленно выстраивается учебная игровая ситуация, требующая активизации мыслительной и речевой активности обучающегося. Рассмотрим дидактические игры, пользующиеся предпочтением среди студентов.

Игра «Экспертное заключение» по форме проведения командная. Она имеет целью перераспределение ролей в учебном процессе на уровне Я-позиций и тем самым установление доверительных отношений. Организуются команды игроков по 4–5 человек в каждой. Все команды играют друг против друга, а потом выступают в роли экспертов (с позиции преподавателя). Игра проводится на этапе закрепления учебного материала. Команды получают одинаковый специально преобразованный преподавателем уже знакомый учебный материал, оформленный в таблицах, тезисах, блоках и пр. Команды в течение 10 минут готовят встречные вопросы. Сначала проверяется понимание сути темы предыдущего занятия путём постановки вопросов к её содержанию и обмена этими вопросами. Затем происходит обмен тестовыми заданиями. Выступая в роли экспертов, каждая команда следит за справедливостью оценок, что даёт возможность всей учебной группе апробировать иную Я-позицию. Завышение или занижение оценивания результатов в такой ситуации оспаривается игроками, что позволяет провести психологическую разрядку – снять стресс, который долгое время накапливался при реализации неравенства социальных ролей в учебном процессе (нахождении обучающегося в позиции «слабого»).

Другое направление формирования субъектно-субъектных отношений между преподавателем и студентами – это доверие к транслируемым идеям и уважение/доверие к человеку, владеющему знаниями (преподавателю). Здесь опять используется принцип перераспределения социальных ролей в учебном процессе. Моделируется ситуация введения второго преподавателя – одного из самых сильных и амбициозных студентов группы. Игра носит название «Один против всех». Избирается одна из пройденных учебных тем проблемного характера, в которой есть место для столкновения взглядов научных школ. Разыгрываются учебные бонусы, что необходимо для мотивации достижений. Группа готовится задать каверзные вопросы «преподавателю». Она может «отвоевать» у него по частям максимально 16 бонусов. Объяснения «преподавателя» должны быть логичными, убедительными, подкреплёнными зрительной наглядностью

(слайдами, видеосюжетами и пр.), он должен продемонстрировать уважительное отношение к учебной группе, организовать учебный диалог. «Преподаватель» должен досконально изучить материал, выстроить в своём сознании чёткое представление о характере споров учёных, организовать рабочую модель, на которую будет опираться его выступление и последующая дискуссия, правильно организовать части информации, чтобы удобно было вводить примеры и пр. Здесь большое значение имеет владение риторикой и сама личность «преподавателя» (харизма). Студенты «отбирают» бонусы у «преподавателя», если они сумеют его сбить и доказать свою концепцию. При этом также используются возможности технических средств. Данная игра вызывает интерес, так как построена по принципам проведения КВН, когда капитан команды должен завоевывать зрительские симпатии. В ходе игры обычно определяются претенденты на роль «преподавателя» на следующий тур игры. Но игра не должна выстраиваться по принципам урока, проводимого двумя преподавателями (педагогом и студентом). Педагог здесь корректирует только ситуацию распределения бонусов (конструктивно заданной игровой платёжной матрицы), но не берёт на себя инициативу проведения занятия.

Наибольшей популярностью у студентов пользуется игра «Крокодил», заимствованная из детских развлекательных игр. Условия такой игры хорошо известны играющим. Её учебная задача – социально-психологическая адаптация личности в группе, вступление в систему межличностных отношений, проявление собственного стиля поведения, принятие преподавателя как необходимого партнёра по общению с установленной в игре социальной ролью ведущего. Цель игры – закрепление изученного материала через образную систему, предлагаемую самими обучающимися. Учебная группа самопроизвольно разбивается на подгруппы по взаимному предпочтению. Вся группа получает общее задание изобразить в лицах (мимикой и жестами) определённые химические или физические процессы (например, электромагнитные излучения, инфракрасные излучения и др.). Каждая подгруппа должна в лицах (без привлечения технических средств) продемонстрировать свою домашнюю заготовку. Другим игрокам предстоит догадаться, какое явление представляется. Условие доказательства правильности – это объяснение сути физического или химического явления. Как известно, чтобы усвоить материал, надо его самостоятельно изучить и переработать, а затем суметь объяснить другому. Игра позволяет моделировать акт объяснения, который наиболее важен в преподавательской деятельности, и тем самым снимает ещё один фактор разобщения между студентом и преподавателем.

Данные игры позволяют скорректировать межличностные отношения и обоюдно признать личностную ценность преподавателя и студентов как партнёров по общению.

Следующая игра способствует выработке общего мнения в учебной группе, тем самым давая апробировать студентам характер оценочной деятельности преподавателя. Здесь мы имеем дело с имитационно-контролирующей дидактической игрой. Её проведение обусловлено необходимостью проведения контрольного среза после завершения изучения очередной темы гуманитарного цикла. На предшествующем занятии студенты получают перечень вопросов для подготовки, на один из которых им придётся ответить. После проведения жеребьёвки засекается время и студенты начинают письменно отвечать каждый на свой вопрос, используя для ответа только первую страницу двойного листа. Лист подписывается. По сигналу студенты передают свои листы вперёд так, чтобы они попали, например, к пятому впереди сидящему студенту. Чем больше студентов участвует в имитационно-контролирующей дидактической игре, тем на большее расстояние должна передаваться работа. Второй учащийся использует следующую страницу двойного листа, чтобы дополнить ответ, если это необходимо, и отмечает слабые стороны работы, ее уязвимые места. Пишет свою

фамилию. По следующему сигналу студенты опять передают свои листы вперёд так, чтобы они попали опять к пятому впереди сидящему студенту, который выступает уже не критиком, а оппонентом, имеющим целью привести наиболее значимые аргументы в защиту работы. Работает он на третьей странице двойного листа и ставит свою фамилию. По следующему сигналу работы опять передаются вперёд, и задачей следующего оппонента является оценить все три предыдущих ответа и максимально полно доказать свою позицию. Четвёртый участник, работавший на последней странице двойного листа, также указывает свою фамилию. Работа каждого отвечающего оценивается определённым рейтинговым количеством баллов. В результате каждый студент ответил последовательно на четыре вопроса. Для первого отвечающего игра была простейшей, имитационной, а для последующих – инновационно-имитационной, которая мотивировала их на формирование умений оценивания, что являлось непривычной, инновационной целью их учебной деятельности. Именно этот тип деятельности вызывал наибольшую сложность, заставлял задуматься, насколько он сам логично сумел ответить на первый вопрос. Желания студентов развернуться назад и через несколько столов спросить, что имел в виду первый отвечавший, или действовать с помощью телефона пресекались по условиям игры.

Данная игра развивает критичность ума, умение доходчиво выражать свою мысль, и в этом проявляется творческий характер игры, реализующийся в сотворчестве студентов в усвоении новых знаний, адаптации в системе понятий.

Игровые задания отвечают принципу «человекообразности» [5], максимальной реализации заложенных в человеке личных возможностей, направленных на достижение социально-культурных целей образования за счёт специально педагогически организованной активности обучающегося, порождённой мотивацией достижения.

Кроме непосредственно дидактических игр значительно повышает рейтинг преподавателя и учебную мотивацию проведение ярких химических и физических опытов, которые не транслируются с использованием видеотехники, а проводятся «вживую». Их проведение, к сожалению, сейчас уходит в прошлое, хотя желание включиться в активную самостоятельную деятельность у студентов настолько велико, что посещаемость таких занятий (исследовательских кластеров) всегда стопроцентная. По принципам совместной деятельности и диалогического общения исследовательские кластеры приближаются к дидактическим играм.

Организационно-деятельностные игры призваны обосновать выбор вариантов решения проблемы, поэтому выстраиваются по принципу мозгового штурма. Это способствует формированию навыков аналитической работы студентов, которые затем помогут им в освоении других дисциплин, в последующей трудовой деятельности. Этим играм студенты также отдают предпочтение.

Студенческие группы, обучающиеся по программам информационного обеспечения, предпочитают веб-квесты; кластеры, мини-проекты и т. д., которые также не охватывают весь курс дисциплины в полном объеме, а являются дополнением к основным формам аудиторных занятий. Цель этих типов учебных занятий аналогична целям дидактической игры – превратить студента из потребителя информации в её создателя, который должен собрать информацию, обобщить её и предложить другим участникам учебной деятельности в определённом ракурсе личностного прочтения.

Под веб-квестами (от англ. Web + quest, поиск в паутине) мы понимаем проблемно-поисковое учебное задание с элементами дидактической игры. Для его выполнения используются информационные ресурсы Интернета World Wide Web (WWW). Формы таких заданий следующие: рефераты на основе материалов из Сети, аналитические обзоры материалов, перечни аннотированных ссылок Интернета.

Выбор формы заданий зависит от подготовленности группы и трудоёмкости исполнения. Мотивация данных заданий высока: студенты подбирают информацию, связанную с их будущей специальностью, и обучаются систематизировать информацию, выстраивать информационные блоки, исходя из учебной задачи, поскольку одну и ту же тему могут выбрать несколько студентов. В последующем представлении проекта интерес представляет обсуждение проблемы с разных точек зрения. В процессе дискуссии достигается более глубокий охват проблематики исследования.

Веб-квест может выполняться как индивидуально, так и в группе. В последнем случае активизируется соревновательный фактор, который мотивирует внимательный подход группы по отношению к предлагаемым проектам.

Широкий спектр программного обеспечения (PowerPoint, Flash, Visio и др.) позволяет оптимально активизировать восприятие материала и обеспечивает возможность наглядности. Результаты выполнения заданий могут быть представлены в виде устного выступления, компьютерной презентации, слайд-шоу с обязательной защитой представленного материала.

Исследования проводились на базе вузов Кубани, в учебных группах естественнонаучного и гуманитарного профилей обучения. Основным условием опроса студентов по поводу предпочтения форм занятий была анонимность. Итоги опроса студентов относительно предпочтения ими различных форм проведения учебных занятий приведены в таблице, которая представлена ниже.

Результаты анкетирования студентов на уровень удовлетворённости обучением (предпочтение отдельных форм учебных занятий)

Форма проведения занятия	Учебный год, % к общему количеству обучающихся										
	2012/2013			2013/2014				2014/2015			
	Х*	РЯ	Е	Х	РЯ	Е	ЭОП	Х	РЯ	Е	ЭОП
Мозговая атака		4	5		6	12	14	5	8	15	
Научная конференция	12	8	6	12	9		5	17	9	13	13
Имитационно-контролирующая дидактическая игра		12			13				10		
«Один против всех»			5		7	8			15	5	9
«Крокодил»			25	14		30	8	16		20	19
«Экспертное заключение»	24		12	12		12	13			13	
Защита и представление проектов, веб-квестов и кластеров		9	14			13	45				45
Исследовательские кластеры	50		21	45		21	12	55		18	14
Классическая форма обучения	14	7	12	16	6	8	3	7	6	16	

В таблице использованы следующие условные сокращения: Х* – химия (преподавание химии), РЯ – русский язык и культура речи (преподавание данного предмета), Е – естествознание (преподавание данного предмета), ЭОП – экологические основы природопользования (преподавание данного предмета).

Представленные в таблице результаты говорят о предпочтительности игровых форм занятий по сравнению с классической формой обучения.

В этих же учебных группах нами проводились исследования и по поводу предпочтения модульных, витагенных и других форм обучения, фреймовой модели и пр., результаты которых представлены в ранее опубликованных исследованиях [6–9].

Студентам не задавался вопрос о том, почему именно эти формы обучения их больше всего устраивают, констатировался только сам факт выбора. Психолого-педагогический комментарий этого выбора явился целью нашего исследования и представлен в данной публикации. Далее предполагается исследовать мотивацию выбора студентами лучшего преподавателя вуза, что также связано с рассмотрением проблемы образовательной деятельности вуза.

Ссылки на источники

1. Зимина Н. А. Доверие между преподавателем и студентами как необходимый компонент учебно-воспитательного процесса в вузе // Концепт. – 2015. – № 07 (июль). – URL: <http://e-koncept.ru/2015/15238.htm>.
2. Тутова Е. А. Доверие как фактор коммуникативной компетентности учителя: автореф. ... канд. психол. наук: 19.00.07. – Ростов н/Д., 2008. – 21 с.
3. Зимина Н. А. Указ. соч. – С. 6.
4. Вербицкий А. А. Психолого-педагогические особенности деловой игры как формы знаково-контекстного обучения // Игровое моделирование: методология и практика / под ред. И. С. Ладенко. – Новосибирск: Наука. 1987. – С. 78–99.
5. Хуторской А. В. Модель системно-деятельностного обучения и самореализации учащихся // Интернет-журнал «Эйдос». – 2012. – № 2. – С. 2. – URL: <http://www.eidos.ru/journal/2012/0329-10.htm>.
6. Цымбал М. В., Гордиенко О. А. Интенсификация творческой активности студентов как результат формирования научно-исследовательской компетенции // Дискуссия. – 2014. – № 6 (47). – С. 113–119.
7. Tsybmal M. V., Gordiyenko O. A., Dikun N. V., Vitageneous M. B. Education as a Means of Nurturing Students' Personality Creative Component (Illustrated by Teaching Natural Sciences and the Humanities) // Science-SD.com. International journal of applied and fundamental research. – 2014. – № 2. – URL: www.science-sd.com/457-24566 (30.11.2014).
8. Tsybmal M. V., Gordienko O. A. The results of using frame model in teaching the humanities end natural sciences // Materials of the conference "Education end science without borders". – URL: <http://science-sd.com/455-24206>.
9. Гордиенко О. А., Репьев Ю. Г. Актуализация оценочного компонента игровой деятельности в ходе проведения психолого-педагогического мониторинга на ФПК // Инновационные процессы в высшей школе: материалы XVI Всерос. науч.-практ. конф. – 2010. – С. 191–192.

Maria Tsybmal,

Candidate of Chemical Sciences, Associate Professor at the chair of Information Technologies, Mathematics, Academy of Marketing, Social and Information Technologies, Krasnodar
mvcymbal@yandex.ru

Olga Gordienko,

Candidate of Pedagogic Sciences, Associate Professor at the chair of the Russian Language, Kuban State Technological University, Krasnodar
gordienko-olga@yandex.ru

The communicative tasks of a teacher in the light of assessment of university educational activity

Abstract. The paper deals with the educational activities of a university from the point of view of classroom training. The authors describe didactic games, activating the learning process during the teaching of Science and Humanities. The results of the students' survey on the preference for certain forms of gaming training sessions. Based on the results presented in the table and the histogram, the authors make the conclusion about the preference for active learning and individual didactic games.

Key words: university educational activities, level of satisfaction with training, didactic games, activity games, web quests, research clusters, redistribution of social roles in educational process.

References

1. Zimina, N. A. (2015) "Doverie mezhdru prepodavatelem i studentami kak neobhodimyj komponent uchebno-vospitatel'nogo processa v vuze", *Koncept*, № 07 (ijul'). Available at: <http://e-koncept.ru/2015/15238.htm> (in Russian).
2. Tutova, E. A. (2008) *Doverie kak faktor kommunikativnoj kompetentnosti uchitelja: avtoref. ... kand. psihol. nauk: 19.00.07*, Rostov n/D., 21 p. (in Russian).
3. Zimina, N. A. (2015) Op. cit., p. 6.

4. Verbickij, A. A. (1987) "Psihologo-pedagogicheskie osobennosti delovoj igry kak formy znakovogo kontekstnogo obucheniya", in Ladenko, I. S. (ed.) *Igrovoe modelirovanie: metodologiya i praktika*, Nauka, Novosibirsk, pp. 78–99 (in Russian).
5. Hutorskoj, A. V. (2012) "Model' sistemno-dejatel'nostnogo obucheniya i samorealizacii uchashhihsja", *Internet-zhurnal "Jeidos"*, № 2, p. 2. Available at: <http://www.eidos.ru/journal/2012/0329-10.htm> (in Russian).
6. Cymbal, M. V. & Gordienko, O. A. (2014) "Intensifikacija tvorcheskoy aktivnosti studentov kak rezul'tat formirovaniya nauchno-issledovatel'skoj kompetencii", *Diskussija*, № 6 (47), pp. 113–119 (in Russian).
7. Tcymbal, M. V., Gordiyenko, O. A., Dikun, N. V. & Vitageneous, M. V. (2014) "Education as a Means of Nurturing Students' Personality Creative Component (Illustrated by Teaching Natural Sciences and the Humanities)", *Science-SD.com. International journal of applied and fundamental research*, № 2. Available at: www.science-sd.com/457-24566 (30.11.2014) (in Russian).
8. Tsymbal, M. V. & Gordienko, O. A. "The results of using frame model in teaching the humanities end natural sciences", *Materials of the conference "Education end science without borders"*. Available at: <http://science-sd.com/455-24206> (in Russian).
9. Gordienko, O. A. & Rep'ev, Ju. G. (2010) "Aktualizacija ocenocnogo komponenta igrovoj dejatel'nosti v ho-de provedeniya psihologo-pedagogicheskogo monitoringa na FPK", *Innovacionnye processy v vysshej shkole: materialy XVI Vseros. nauch.-prakt. konf.*, pp. 191–192 (in Russian).

Рекомендовано к публикации:

Горевым П. М., кандидатом педагогических наук,
главным редактором журнала «Концепт»



www.e-koncept.ru

Поступила в редакцию <i>Received</i>	03.08.15	Получена положительная рецензия <i>Received a positive review</i>	07.08.15
Принята к публикации <i>Accepted for publication</i>	07.08.15	Опубликована <i>Published</i>	30.10.15

© Концепт, научно-методический электронный журнал, 2015

© Цымбал М.В., Гордиенко О. А., 2015