

УДК 378.147.88

**ПОВЫШЕНИЕ КАЧЕСТВА ПРЕПОДАВАНИЯ РУССКОГО ЯЗЫКА В
ТЕХНОЛОГИЧЕСКОМ ВУЗЕ МЕТОДОМ ИГРОВОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ**

**ОЙЫНДЫҚ ЖОБАЛАУ ӘДІСІМЕН ТЕХНИКАЛЫҚ ЖОҒАРЫ ОҚУ ОРЫНЫНДА
ОРЫС ТІЛІНІҢ БІЛІМ БЕРУ САПАСЫН КӨТЕРУ**

**INCREASE OF QUALITY OF TEACHING RUSSIAN LANGUAGE IN THE
TECHNOLOGICAL UNIVERSITY BY THE GAME DESIGN METHOD**

Б.А. ЕСПАЕВА

B.A. ESPAEVA

(Алматынський технологический университет)

(Алматы технологиялық университеті)

(Almaty Technological University)

E-mail: batiha_73@mail.ru

В статье описан метод игрового проектирования как метод повышения качества преподавания русского языка в технологическом вузе. Необходимость повышения качества вызвана острой нехваткой специалистов технического профиля. В статье перечислены инновационные модели обучения, среди которых выделены наиболее актуальные для технологического вуза. Основное внимание уделено методу игрового проектирования, объединяющему в себе модель исследовательского обучения и игровую модель. Автором рассчитан процент качества преподавания по специальностям, на занятиях русского языка, на которых был использован метод игрового проектирования.

Мақалада ойындық жобалау әдісі технологиялық жоғары оқу орынында орыс тілінің оқыту сапасын жақсарту әдісі ретінде сипатталады. Сапаны жақсарту қажеттілігі техникалық мамандардың тапшылығына байланысты. Мақалада оқытудың инновациялық модельдері келтірілген, олардың арасында технологиялық жоғары оқу орынына ең маңыздысы мүмкін табылған. Негізгі көңіл зерттеу моделін және ойын моделін біріктіретін ойындық жобалау әдісіне бөлінеді. Автор мамандықтардың арасында орыс тілі сабақтарында ойындық жобалау әдісін пайдаланған бойынша оқытудың сапасы пайызын есептеді.

The article describes the method of game design as a method of improving the quality of teaching Russian in a technological university. The need to improve the quality is caused by an acute shortage of technical specialists. The article lists innovative training models, among which the most relevant for a technological university are highlighted. The main attention is paid to the method of game design, which combines the model of research training and the game model. The author calculated the percentage of the quality of teaching in the specialties, in the lessons of the Russian language on which was used the method of game design.

Ключевые слова: инновационные модели обучения, модель исследовательского обучения, игровая модель, метод игрового проектирования, процент качества преподавания.

Негізгі сөздер: инновациялық оқыту модельдері, зерттеу моделі, ойын моделі, ойындық жобалау әдісі, оқыту сапасының пайызы.

Keywords: innovative learning models, a model of research training, a game model, a method of game design, a percentage of the quality of teaching.

Введение

Практика обучения в казахстанских технологических вузах свидетельствует, что преподавание русского языка традиционным методом (технология «лекция + семинар») не позволяет развить студентам необходимые навыки самовыражения и представления собственных способностей, которые позволили бы им занимать соответствующие места на рынке труда.

Процесс формирования конкурентоспособного специалиста происходит в аудиториях вузов, подготовка кадров основывается на внедренных методах обучения, при этом качество обучения зависит от многих факторов, среди которых выделяют результативность трудоустройства выпускников и уровень квалификации, получаемый студентами. Традиционный метод обучения основывается на одностороннем общении преподавателя и студента, заключается в постоянном контроле над учебной деятельностью студента, фокусируется над контролем изучения учебных программ. Результативность данного метода зависит от задач, поставленных преподавателем, и их решения на практике:

- формулировка цели учебной деятельности таким образом, чтобы мотивировать студента ее на достижение;

- передача учебной информации преподавателем студенту на лекциях и обсуждение переданной информации на семинарах;

- работа над процессом контроля полученных знаний и степени их усвоения [1].

При этом задача овладения конкурентоспособными навыками не входит в область приоритетных для преподавателя задач и, следовательно, не влияет на результативность овладения дисциплиной и качество преподавания. Такие конкурентоспособные навыки как стремление к постоянному развитию и учебе, командная работа, коллективное принятие решений, умение быстро устанавливать контакты и вести переговоры, разрабатывать и представлять презентации, самопрезентация собственных навыков, адаптация к изменяющимся условиям в значительной степени связаны с речевой компетенцией будущих специалистов. Поэтому овладение конкурентоспособными навыками может быть выделено в область приоритетных задач преподавателя русского языка.

Для решения подобных педагогических задач преподавателю необходим комплекс

собственных знаний и умений, включающий в себя:

- а) методические знания (основы обучения, на которые ориентируется преподаватель при изучении инновационных подходов, и основы воспитания, включающие в себя систему взаимосвязанных педагогических и психологических факторов, учитываемых преподавателем при обучении студентов);

- б) умение использовать инновационные методы обучения, учитывая специфику обучаемых специальностей;

- в) умение внедрять разработанные инновационные методы при обучении студентов [2].

Все это свидетельствует о том, что необходимо повышать качество обучения русскому языку, особенно в вузах технологической направленности, поскольку студентов – технологов отличает практическая необходимость применения русского языка в ходе профессиональной практики и последующей работы.

Объекты и методы исследования

Объектом исследований в данной статье является качество преподавания русского языка в технологическом вузе, в частности, изменение качества преподавания посредством применения метода игрового проектирования на занятиях по русскому языку. В ходе выполнения исследования использовались такие общенаучные методы как анализ литературы по образовательным технологиям в обучении, обобщение грамматического материала по русскому языку, сравнение терминологических особенностей различных технических специальностей, эксперимент, наблюдение.

Результаты и их обсуждение

Процесс повышения качества преподавания русского языка непосредственно связан с развитием инновационных подходов к образовательным технологиям, среди которых можно выделить три типа:

- 1) радикальный инновационный подход — подход, представляющий собой полную перестройку учебного процесса с использованием последних технологических достижений. К примерам радикального инновационного подхода можно отнести дистанционное обучение, видео-лекции, интернет-курсы;

- 2) комбинаторный инновационный подход — подход, заключаемый в успешном сочетании уже разработанных методов обучения. Например, активная учебная лекция

(лекция с использованием видеоматериалов либо фрагментов свободной дискуссии);

3) модифицирующий (совершенствующий) инновационный подход — подход, характерный для современных вузов: изменение применяемых на практике программ обучения путем раскрытия их содержания инновационными методами (в программы обучения добавляются задания на разбор кейсов, мозговой штурм и т.д.).

На основе данных инновационных подходов разработаны инновационные модели обучения:

1) модель репродуктивного обучения, как правило, используется при программном обучении: преподавателем наглядно демонстрируются знания, необходимые студентам, на компьютере или на практических примерах и иллюстрациях;

2) модель исследовательского обучения представляет собой постоянный поиск и последующий анализ информации, выделенной преподавателем для усвоения дисциплины, наибольшую ценность при этом имеют практические сведения и навыки обработки информации, получаемые студентами при выполнении самостоятельных работ;

3) модель учебной дискуссии применяется при необходимости обмена сведениями и выработки нового знания при рассмотрении спорных точек зрения и различных подходов к представлению информации. Гибкость модели проявляется в возможности оценки самостоятельных мнений обучаемых, выработки умения формировать компромиссные и коллективные решения в группе;

4) игровая модель является основой для моделирования на учебных занятиях профессиональных ситуаций, требующих принятия обоснованных решений, данная модель предполагает максимальную вовлеченность студентов в учебный процесс [3].

В учебном процессе технологического вуза наиболее актуальными инновациями являются модель исследовательского обучения и игровая модель.

Модель исследовательского обучения (англ. *exploratory education*) применяется в педагогической практике со второй половины XX в. Исследовательское обучение предполагает обращение к принципиально новой форме образовательного процесса, основанного на широком применении и развитии

исследовательских навыков у студентов в учебной деятельности [4].

Педагогическая суть игровой модели — обеспечить активность студентов на занятиях, организовать возможность принятия будущими специалистами самостоятельных решений, сфокусировать на творческой составляющей в обучении, повысить уровень профессиональной подготовки, подготовить к будущей трудовой деятельности.

Игровая модель позволяет раскрыть возможности каждого студента: участники игр могут оценить свои собственные конкурентоспособные навыки и возможности, а также сравнить их при осуществлении совместной деятельности с другими участниками [5].

Модель исследовательского обучения и игровая модель тесно взаимосвязаны. Каждый из инновационных методов направлен на организацию активной деятельности студентов по поиску информации и принятию решений в ситуациях, с которыми они могут столкнуться при своей профессиональной деятельности.

Для повышения качества преподавания русского языка в технологическом вузе используются разные методы, основанные на модели исследовательского обучения и игровой модели, например, игровое проектирование, при котором студенты развивают как исследовательские навыки, так и конкурентоспособные навыки, необходимые в своей будущей профессии.

Участники занятий по русскому языку были объединены в небольшие группы для работы над проектом в рамках метода игрового проектирования, представляли результаты в виде краткой презентации и оценивали выступления участников.

Эксперимент проводился в следующих группах: «Технология и конструирование изделий легкой промышленности» (ТиКЛП), «Вычислительная техника и программное обеспечение» (ВТиПО), «Информационные системы» (ИС), «Ресторанное дело и гостиничный бизнес» (РДиГБ), «Экология», «Технологические машины и оборудование» (ТМО), «Государственное и местное управление» (ГМУ).

Данным группам был предложен проект «Составление терминологической карты специальности». Проект разработан автором для решения следующих задач:

- поиск и установление связей между профессиональным русским языком и дисциплинами групп специальностей;

- описание роли русского языка в подготовке будущего специалиста;

- составление краткого словаря необходимой терминологии по каждой из специальностей;

- толкование терминов на основе научных источников (монографий, материалов конференций, научных статей, терминологических словарей и т.д.).

Преподаватель русского языка при применении метода игрового проектирования получает возможность развития у студентов следующих навыков:

1. Совершенствование терминологического материала, который изучается студентами; языковедческие знания, развитие речевой деятельности, устные выступления, тезисная работа.

2. Поиск, отбор и подача необходимых материалов, организация учебного труда, развитие личности путем выявления знаний и умений.

3. Мотивация на творческий труд в рамках собственной специальности.

4. Справедливое оценивание: выставление результатов согласно вкладу каждого студента.

В ходе эксперимента автором были подведены итоги в виде расчета процента качества преподавания. В образовании «качество» обычно рассматривается не только как результат деятельности, но и как процесс, направленный на достижение запланированных результатов с учетом внутреннего потенциала и внешних условий объекта. В связи с этим, говоря о содержании термина «ка-

чество образования», всегда следует проводить четкую грань между процессом и результатом, дифференцируя уровни образования и разграничивая требования к качеству со стороны потребителей и заказчиков образовательных услуг. Как правило, в системе профессионального образования выделяют не две, а три группы характеристик: качество потенциала достижения цели образования, качество процесса формирования профессионализма и качество результата образования.

Применительно к результатам в самом общем случае под «качеством образования» понимают интегральную характеристику системы образования, отражающую степень соответствия реально достигаемых образовательных результатов нормативным требованиям, социальным и личностным ожиданиям обучаемых, т.е. студентов различных специальностей [6].

Метод игрового проектирования был использован автором на занятиях по русскому языку со студентами различных специальностей. Внедрение данного метода позволило повысить процент качества преподавания русского языка. На рисунке 1 представлен процент качества преподавания русского языка, рассчитанный автором по результатам опроса студентов по окончании ими занятий с использованием метода игрового проектирования. Сам процент качества рассчитывался следующим образом:

$$\% \text{ качества преподавания (по внедренному методу)} = (\text{количество студентов, оценивших результативность метода игрового проектирования на «отлично»} + \text{количество студентов, оценивших результативность метода игрового проектирования на «хорошо»}) \times 100\% / \text{общее кол-во учащихся}$$

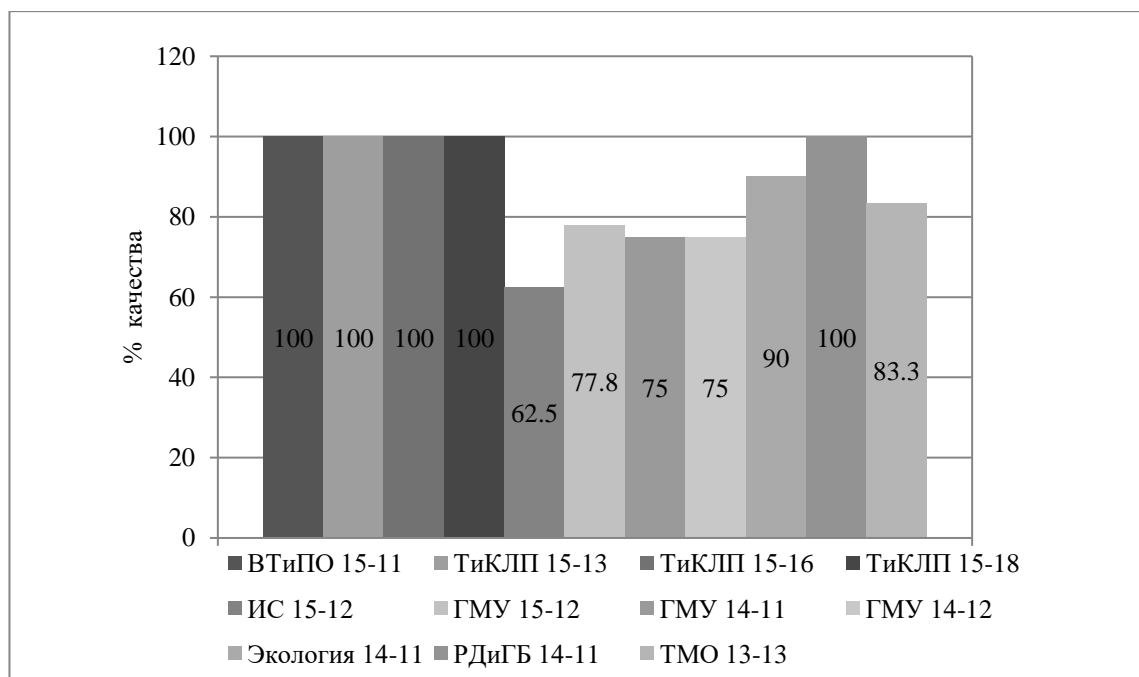


Рисунок 1 - Процент качества преподавания по группам студентов различных специальностей

По данным рисунка 1 наивысший процент качества преподавания достигнут в следующих группах: «Вычислительная техника и программное обеспечение» (ВТиПО), «Технология и конструирование изделий легкой промышленности» (ТиКЛП), «Ресторанное дело и гостиничный бизнес» (РДиГБ). В группе «Экология» процент качества преподавания составил 90%. Процент качества преподавания в группе «Технологические машины и оборудование» (ТМО) составил 83,3%. В трех группах специальности «Государственное и местное управление» (ГМУ) процент качества преподавания составил соответственно 77,8%, 75% и 75%. Самый низкий процент качества преподавания составил 62,5% в группе «Информационные системы» (ИС). Автор связывает низкие результаты по данной группе с недостаточной мотивацией студентов и высокой нагрузкой по другим дисциплинам. Средний процент качества преподавания составил 87,6%.

Таким образом, метод игрового проектирования на занятиях по русскому языку показал хорошую результативность, но нуждается в дальнейшей доработке с учетом учебной нагрузки студентов и специфики их специальностей.

Заключение

Преподаватель русского языка, нацеленный на развитие собственных студентов,

должен не только знать теоретическую основу инновационных подходов к системе обучения и разработанных инновационных моделей, но и реализовывать данные модели на практике, что позволит оценить уровень подготовки студентов и качество самого преподавания данной дисциплины.

Требования работодателей и общества к подготовке будущих специалистов, критически мыслящих, способных к постоянному повышению собственной квалификации, смене работы и применению собственных конкурентоспособных навыков в новых областях в кратчайшие сроки, обеспечивают необходимость внедрения инновационных подходов и разработанных на их основе инновационных моделей обучения, которые и являются возможностью повышения качества преподавания. Большую роль при подготовке современного специалиста также занимает самостоятельная подготовка. Следовательно, обучающий материал должен быть представлен в новых удобных для обучения форматах, а инновационные методы обучения должны составить основу повышения уровня самостоятельной учебной деятельности студента [7]. Таким образом, потребность в инновационных методах обучения по-прежнему растет.

В заключение можно сделать вывод, что преподавателю русского языка необхо-

димо целенаправленно и напористо овладеть инновационными подходами и моделями обучения студентов, разрабатывать на их основе собственные методы обучения, тщательным образом анализируя влияние данных методов на качество преподавания. Необходимость внедрения инновационных методов обусловлена развитием базовых компетентностей и конкурентоспособных навыков студентов, формированием специалистов адекватных современным требованиям рынка труда, психологически готовых к изменяющимся рыночным условиям и обладающих требуемыми знаниями для овладения профессией.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Добрынина Д.В. Инновационные методы обучения студентов вузов как средство реализации интерактивной модели обучения // Вестник Бурятского государственного университета. – 2010. – № 5. – С.172–176.
2. Балыхина Т.М. Методика преподавания русского языка как неродного (нового) – М.: Изд-во Российского университета дружбы народов, 2007. – 51 с.
3. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учебное пособие для студ. высш. учеб. заведений – М.: Издательский центр «Академия», 2009. – 192 с.
4. Середенко П.В. Подготовка учителя-исследователя в вузе // Сибирский педагогический журнал. – 2008. – № 2. – С. 181-189.
5. Князев А.М., Одинцова И.В. Режиссура и менеджмент технологий активно-игрового обучения – М.: Изд-во РАГС, 2008. – 233 с.
6. Звонников В.И., Чельшкова М.Б. Контроль качества обучения при аттестации: компетентностный подход: учеб. пособие – М.: Университетская книга, Логос, 2009. – 272 с.
7. Красильникова В.А. Информационные и коммуникационные технологии в образовании: учебное пособие – М.: Оренбург, ГОУ ОГУ, 2006. – 235 с.