

РАЗРАБОТКА ПРОГРАММЫ ИГРЫ «ДЕБАТЫ» КАК ФОРМЫ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

Кузнецова О.М., студентка 3 курса,

Кафедра философии и социологии (ФиС), «ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ СИСТЕМ
УПРАВЛЕНИЯ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ»

Код специальности: 39.03.03 «Организация работы с молодежью»

Аннотация:

В статье выявлены проблемы, вытекающие из требований современного стандарта образования. Рассмотрен вопрос о внедрении новых технологий в образовательный процесс и предложена своя программа игры «Дебаты» с точки зрения практической ценности.

Ключевые слова: Социально – личностные компетенции, стандарт образования, интерактивные технологии, дебаты, формирование навыков.

DEVELOPMENT OF THE PROGRAM OF THE GAME "DEBATES" AS A FORM OF INTERACTIVE LEARNING

specialty code: 39.03.03

Annotation:

In this article reveals problems arising from the requirements of modern standards of education. It is also considering the introduction of new technologies into the educational process and offered own program of the game "Debates" from the standpoint of practical value.

Key words: Social - personal competencies, standard of education, interactive technology, debates, skill formation.

Проводимые меры по реформе образования на сегодняшний день отражают, на мой взгляд, негативную ситуацию: в школьном образовании теперь главной задачей является не всестороннее развитие ребенка, а успешная сдача Единого Государственного Экзамена. В Высшем Профессиональном образовании ставка делается не на практические профессиональные умения и навыки будущего специалиста, а на его более широкие, но теоретические знания. При этом сама форма подачи материала чаще всего выглядит как монотонное воспроизведение информации лектором, которая вскоре забывается. Практические занятия зачастую представляют собой ответы студентов на заданные вопросы по материалам прошлых лекций. Существует определенная закономерность обучения, описанная американскими исследователями Р. Карникау и Ф. Макэлроу [2]: человек помнит 10% прочитанного; 20% – услышанного; 30% – увиденного; 50% – увиденного и услышанного; 80% – того, что говорит сам; 90% – того, до чего дошел в деятельности.

Еще одной проблемой данной формы обучения является нежелание преподавателя принимать личную точку зрения студента, ссылаясь и опираясь на давно знакомые материалы. Подобного рода проблемы ярко выражены на гуманитарных специальностях. Таким образом, студент для получения хорошей оценки должен ответить так, как хочет услышать учитель, что ведет в будущем к пассивности человека относительно получения новой и интересной информации и к отсутствию интереса к коммуникации в целом.

Поэтому все чаще складывается такая ситуация, когда выпускники, только что вышедшие из ряда вчерашних студентов, оказываются ненужными на рынке труда в виду отсутствия у себя не только практических навыков, но и социально – личностных компетенций. Под социально – личностными компетенциями понимается совокупность компетенций, относящихся к самому человеку как к личности и к взаимодействию личности с другими людьми, группой и обществом. Социально-личностные качества любого будущего специалиста включают в себя: умение ориентироваться и адаптироваться к быстро меняющимся условиям

профессиональной среды, мобильность, высокая мотивация к работе, умение и желание постоянно учиться, умение работать в команде, личная эффективность, организационный опыт, коммуникабельность, коммуникационные навыки, умение вести переговоры и т.д. Важность овладения социально – личностными компетенциями студентов также подчеркивается и в ФГОС ВПО от 2010г. [5].

Решение данной проблемы я вижу в использовании в работе вузов различных интерактивных форм обучения. Таким образом, целью моей работы является изучение интерактивной технологии «Дебаты» с целью ее усовершенствования и внедрения в образовательный процесс.

В ходе изучения предложений по повышению компетенций было обнаружено, что образовательный потенциал технологии «Дебаты» не рассмотрен в контексте внедрения ФГОС нового поколения. Однако многие ученые и педагоги-практики в России отмечают только положительные стороны данной технологии. По мнению Светенко Т.В., применение «Дебатов» в учебном процессе способствует созданию устойчивой мотивации к учению, так личностная значимость учебного материала для учащихся; наличие элемента состязательности стимулирует творческую, поисковую деятельность, тщательную проработку изучаемого материала [4]. В отличие от других интеллектуальных, творческих и спортивных игр «Дебаты» дают реальные возможности каждому участнику развить в себе лидерские качества, научиться рассматривать проблемы с разных точек зрения, аргументировано доказывать свою позицию, выступать на публике. Как можно заметить, данная технология полностью отвечает запросам социально-личностных компетенций.

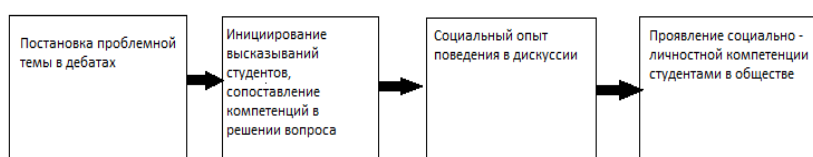


Схема 1. Модель овладения студентом социально-личностными компетенциями в технологии «Дебаты».

Технология дебатов занимает особое место в системе инновационных методов обучения. Различают два вида дебатов – неформальные и формальные. Формальные дебаты имеют определенные правила, регламент – так называемый формат. В этом смысле дебаты представляют собой формализованное обсуждение, построенное на основе заранее фиксированное обсуждение, построенное на основе заранее фиксированных выступлений участников-представителей двух противостоящих, соперничающих команд (групп), таким образом, оппоненты выступают в строгой последовательности в соответствии со строгим регламентом.

Дебаты (англ. debate, debating) — это формальный метод ведения спора, при котором стороны взаимодействуют друг с другом, представляя определенные точки зрения, с целью убедить третью сторону (зрителей, судей и т.д.) в том, что высказываемые аргументы весомее и убедительнее, чем аргументы оппонента. Дебаты не требуют определенных и окончательных решений. Они дают студентам возможность анализировать понятия и доводы, защищать свои взгляды, убеждать в них третью сторону (других людей). Для участия в дебатах мало высказать свою точку зрения, надо обнаружить сильные и слабые стороны противоположного суждения, подобрать доказательства, опровергающие ошибочность одной и подтверждающие достоверность другой точки зрения.

Дебаты выполняют такие функции, как [1]:

1. Формирование диалектического мышления.
2. Формирование нравственного сознания, способности к нравственной самореализации.
3. Развитие коммуникативных и ораторских навыков, умений вести диспут-диалог, отстаивая собственную профессиональную, гражданскую, ценностную позицию.
4. Развитие проективных умений (реализуется поисковый исследовательский тип обучения).
5. Осознание социальных ролей (в ходе дебатов воспроизводится поведение людей в реальной жизни, что способствует формированию важнейших социальных умений и навыков, глубокому осознанию социальных ролей). Кроме того, дебаты активно способствуют превращению знаний в убеждения.

Из всего вышесказанного можно сделать вывод, что Дебаты развивают у студентов навыки, необходимые для эффективного общения в любой сфере человеческой деятельности, вырабатывают критическое мышление. При погружении студента в смысловое пространство проблемных тем о закономерностях развития общества и

ценностях культуры, развивается умение осознанно применять эти знания в практической деятельности и реальной жизни.

Таким образом, выявлена необходимость внедрения данной технологии в образовательный процесс в ТУСУРе. Для того, чтобы студенты воспринимали данную технологию не просто как игру, но и видели в ней практическую ценность, необходимо создать свою методику, которая позволит достичь высоких результатов обучения. Я разработала программу самостоятельно на основе формата Карла Поппера [3].

Предложенная программа состоит из четырех этапов:

- I. Знакомство студентов с технологией проведения дебатов, всесторонний разбор каждого составляющего компонента игры (выражается в трех вводных интерактивных лекциях, которые помимо всего прочего включают в себя видеодемонстрации);
- II. Изучение теории аргументации. Основной упор делается на этот предмет по той причине, что аргумент и контраргумент – это две основные составляющие игры. Необходимо разобрать компоненты аргумента, его критерии и основные требования. Также этот этап включает в себя разбор линий аргументации. По окончании теоретической части – подкрепляется практическими упражнениями.
- III. Проведение практик в масштабе игры, разбор ошибок.
- IV. Финальная (показательная игра)

Преимущества данной программы в том, что после проведения обучения у студентов сформируются навыки и умения, необходимые для адаптации в современном обществе, такие как: грамотное изложение мыслей, правильное понимание причинно-следственной связи, четкая аргументация и умелое использование примеров в поддержку своей позиции, самопрезентация.

Список использованной литературы

1. Белоглазова, Е.В., Крамарова, Т.Ю. Применение методики «Дебаты» в урочной и неурочной деятельности / Е.В. Белоглазова, Т.Ю. Крамарова. - Тольятти: Изд-во фонда «Развитие через образование», 1998. - 20 с.
2. Двумичанская Н.Н., Тупикин Е.И. Теория и практика непрерывной общеобразовательной естественно-научной подготовки в системе «колледж – вуз» (на примере химии): монография. - М.: МГТУ им.Н.Э.Баумана, 2010. 254 с.
3. Ермаков, Е.П. Формат дебатов Карла Поппера в России / Е.П. Ермаков - Москва, 2003. - 137 с.
4. Светенко, Т.В. Путеводитель по дебатам / Т.В. Светенко. - М.: РОССПЭН, 2002. - 139 с.
5. ФГОС ВПО, министерство образования и науки в РФ от 18 января 2010 г. N 52 об утверждении и введении в действие Федерального Государственного Образовательного Стандарта Высшего Профессионального Образования