

Список литературы

1. Третьякова Н. В. Качество здоровьесберегающей деятельности образовательных учреждений: понятийный аспект / Н. В. Третьякова, В. А. Федоров // Образование и наука. 2013. № 4. С. 112–132.
2. *Educational institution health service management: key aspects of communication and interaction within the team* / N. V. Tretyakova [et al.] // IJME-Mathematics Education. 2016. № 11 (8). P. 2841–2857.
3. *Fedorov V. A. Quality management of educational institutions in protecting students' health: conceptual and structural-functional innovations* / V. A. Fedorov, N. V. Tretyakova // Naukovyi Visnyk Natsionalnoho Hirnychoho Universytetu. 2015. № 6 (150). P. 134–143.
4. *Student readiness formation for activities oriented to health saving* / N. V. Tretyakova [et al.] // International Journal of Environmental and Science Education. 2016. № 11 (15). P. 8281–8292.

УДК [378.147.1:004.771]+378.147.82

Л. А. Сарапульцева

L. A. Sarapultseva

*ФГАОУ ВО «Российский государственный
профессионально-педагогический университет», Екатеринбург
Russian state vocational pedagogical University, Ekaterinburg
sarly@yandex.ru*

ДИСТАНЦИОННОЕ ОБУЧЕНИЕ И СИТУАЦИОННО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

DISTANCE LEARNING AND SITUATIONAL ROLE PLAYING

Аннотация. Рассматривается актуальность дистанционного обучения как одного из средств формирования у студентов инновационного мышления. Использование ситуационных и ролевых игр при дистанционном обучении способствует формированию навыков самостоятельной исследовательской деятельности, принятия ответственных решений и коммуникативной культуры.

Abstract. The article discusses the relevance of distance learning as a means of formation of students' innovative thinking. The use of situational role-playing games in distance education forms the skills of independent research activities, responsible decision-making and communication culture.

Ключевые слова: инновации, дистанционное обучение, ситуационные и ролевые игры.

Keywords: innovation, distance learning, and situational role-playing.

Современная образовательная система переходит к такой концепции образования, которая позволила бы сформировать у человека систему творческого мышления и воспитать потребность в повышении уровня знаний, причем не только в профессиональной сфере, но и в других областях, что может способствовать генерации нестандартных идей и воплощению их в жизнь. В этом и состоит инновационность в образовании – это комплексный процесс создания, распространения и использования нового практического средства для формирования у обучающегося инновационного мышления [6].

Для решения данной задачи был выработан, зачастую эмпирически, ряд наиболее эффективных методов и технологий обучения, обеспечивающих процесс формиро-

вания у студентов профессиональных компетенций и инновационной культуры. Предложено было много вариантов. В первую очередь – активное использование возможностей и ресурсов Интернета. Так, например, в 2011 г. профессор Стэнфордского университета Себастиан Трун начал читать открытый онлайн-курс по искусственному интеллекту, на который записались 160 тыс. студентов, однако из них закончили курс и получили сертификаты только 23 тыс. Эстафету принял Массачусетский технологический институт, запустив в 2012 г. полностью автоматизированный курс по электронике, который закончили с сертификатами около 7 % студентов из 120 тыс. записавшихся из разных стран мира. Многие незакончившие эти курсы продолжали свое обучение по избранному направлению в других вузах [2]. Необходимо отметить, что интерес к подобным онлайн-курсам был высок и у студентов, обучавшихся очно – эти курсы дополняли обычное очное обучение, повышали уровень знаний, знакомили с другими преподавателями и студентами, так как была принята практика ответов на вопросы, которые задавались студентами после каждой темы. Студенты включались в своеобразное интеллектуальное соревнование, вопросы ранжировались по сложности, и лучшие вопросы, заданные студентами, поднимались в верхнюю часть списка. Конечно, при реализации такого вида обучения неизбежно возникает ряд трудностей: строгое расписание лекций и сроков сдачи контрольных работ, идентификация студента и его работы.

В системе высшего профессионального образования одной из проблем является отрыв теории от практики. Действенный способ решения данной проблемы – контекстное обучение [3]. Процесс обучения в данном случае приобретает другие характеристики: на теоретические знания, полученные на лекциях и семинарах, накладывается квазипрофессиональная практика в виде деловой игры с разным распределением ролей, решения конкретных ситуационных задач. В данном случае обучающийся, опираясь на теоретические знания, личный и профессиональный опыт, самостоятельно или в группе находит то или иное решение. Все это мотивирует на поиски новой актуальной информации, вызывает определенные переживания, которые придают большую достоверность и значимость выбранному решению, так как эмоции оказывают влияние на процессы, задействованные в обучении, причем оптимальную мотивацию к познанию нового вызывают задачи умеренной сложности.

При использовании ситуационных задач различного уровня, различных моделей педагог добивается того, что студент начинает мыслить, анализировать и делать самостоятельные выводы о достаточности или недостаточности имеющихся условий в задаче для решения данной проблемы и осознает пробелы в своих познаниях. Формируются навык быстро, рационально и правильно добывать недостающие необходимые исходные данные, умение грамотно трактовать добытую информацию. К тому же некий соревновательный характер работы в группе стимулирует творческий подход к решению поставленной задачи и, учитывая групповой анализ ситуации, вынуждает ясно, логично и аргументированно формулировать свою собственную точку зрения. Последующее обсуждение результатов и альтернативных решений участниками деловой или ролевой игры не только позволяет отточить профессиональные навыки, но и способствует формированию необходимой коммуникативной культуры [1, 4]. В сфере высшего профессионального образования этот компонент является важной составляющей, именно в ходе деловых и ролевых игр студент осваивает и совершенствует способы общения, проявляет инициативу, овладевает навыками адаптации своей речи к возможностям слушающего, приемами корректно отстаивать свою точку зрения, эмоционально откликаться на состояние партнеров по общению, предотвращать возникновение конфликтных ситуаций [5, 7, 8].

Педагог, в свою очередь, имеет возможность оценить уровень подготовленности студентов, их познания в смежных дисциплинах, способность интегрировать на практике полученные теоретические знания. Ролевые игры возможно использовать для успешной адаптации студентов в вузе, например, отработка вариантов поведения во время защиты курсовой работы, презентации какой-либо разработки, решение конфликта с однокурсниками. Обучающиеся приобретают навык принятия ответственных и безопасных решений в учебной ситуации [5].

Использование рассмотренных в статье интерактивных методов обучения направлено прежде всего на повышение студенческой активности, мотивации студентов к учебно-профессиональной деятельности и позволяет перейти от пассивного усвоения знаний студентами к их активному применению в модельных или реальных ситуациях профессиональной деятельности, что, безусловно, повышает качество подготовки будущих специалистов.

Таким образом, игра как метод интерактивного обучения предоставляет следующие возможности:

- формирование мотивации на обучение (эффективно на начальной стадии обучения);
- оценка уровня подготовленности студентов (на начальной стадии обучения может быть использована для входного контроля, на стадии завершения – для итогового контроля эффективности обучения);
- оценка степени овладения материалом и перевод его из пассивного состояния (знания) в активное (умения).

Широкое внедрение в образование дистанционной формы обучения поневоле требует применения разнообразных форм общения преподавателей и студентов, студентов между собой, и при сочетании технических возможностей сети Интернет с традиционными лекциями, контрольными заданиями вполне перспективно использовать режим видеоконференций для создания виртуальных групп для проведения ситуационно-ролевых игр.

Подобная форма дистанционного обучения может стимулировать познавательный интерес, развить навыки самостоятельной исследовательской деятельности студентов и актуализировать уже полученные знания, тем самым способствуя постепенному переводу обучающегося в позицию самообучающегося.

Список литературы

1. *Беляева Л. А.* Игра как способ конструирования личностной идентичности / Л. А. Беляева, О. Н. Новикова // Образование и наука. 2012. № 5. С. 73–82.
2. *Богданова Д. А.* Большой прорыв: от открытых образовательных ресурсов – к массовым открытым онлайн-курсам / Д. А. Богданова // Дистанционное и виртуальное обучение. 2013. № 4. С. 35–47.
3. *Вербицкий А. А.* Контекстное образование: проблемы и перспективы / А. А. Вербицкий // Педагогика. 2014. № 9. С. 3–14.
4. *Надолинская Т. В.* Игра в контексте истории философии, культуры и педагогики. Т. В. Надолинская // Образование и наука. 2013. № 7. С. 139–153.
5. *Пафифова Б. К.* Ситуационно-ролевые игры как одна из форм интерактивных методов обучения в высшей школе / Б. К. Пафифова // Вестник Майкопского государственного технологического университета. 2015. № 1. С. 110–116.
6. *Самохин В. Ф.* Педагогические инновации в системе профессионального образования: цели и сущность / В. Ф. Самохина // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. 2007. Т. 13, № 36. С. 234–238.

7. *A model for the education of a student of a vocational pedagogical educational institution through the gaming simulation* / M. V. Fominykh [et al.] // IEJME-Mathematics Education. 2016. № 11 (8). P. 2814–2840.

8. *Formation of Future Specialists' Communicative Competence in Language Disciplines Through Modeling in Game of Professional Situations* / M. V. Sturikova [et al.] // International Journal of Environmental and Science Education. 2016. № 11 (15). P. 7826–7835.

УДК 378.011.32–054.6:378.064.2

И. Е. Сафронович

I. E. Safronovich

*ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», Екатеринбург
Russian state vocational pedagogical University, Ekaterinburg
isafronovich@bk.ru*

**МЕХАНИЗМЫ РЕШЕНИЯ ПРОБЛЕМ, С КОТОРЫМИ СТАЛКИВАЕТСЯ
ПЕДАГОГ ПРИ РАБОТЕ С ИНОСТРАННЫМИ СТУДЕНТАМИ
В РОССИЙСКИХ ВУЗАХ**

**TEACHER'S PROBLEMS WHILE WORKING WITH FOREIGN STUDENTS
IN RUSSIAN UNIVERSITIES**

Аннотация. Рассматриваются механизмы работы российских вузов с иностранными студентами; выявлены основные проблемы, с которыми сталкивается российский преподаватель высшего учебного заведения при работе с иностранными студентами.

Abstract. The article describes the Russian University's mechanism of working with foreign students, reveals most important teacher's problems in work with foreign students.

Ключевые слова: механизмы работы, российские вузы, иностранные студенты, иностранные граждане.

Keywords: mechanism of working with foreign students, most important teacher's problems in work with foreign students.

Изменения в развитии межкультурных, социальных и политических контактов, произошедшие в современном обществе, а также взаимодействие мировых стран в экономической сфере позволяют сделать вывод о расширении образовательных границ. В результате того, что многие страны вступили в единое европейское образовательное пространство, стали налаживаться контакты с ведущими зарубежными образовательными учреждениями высшего образования [5, с. 164]. При этом большое значение придается разработке и внедрению новых подходов к обучению, обеспечивающих наряду с соблюдением требований федеральных государственных образовательных стандартов развитие коммуникативных, творческих и профессиональных компетенций студентов. Развитие в образовательной системе предъявляет повышенные требования к квалифицированной подготовке дипломированного выпускника. Кроме того, актуальной становится подготовка выпускника вуза в условиях иной культуры, предполагающая активную адаптацию к системе культурно-детерминированных ценностей, традиций, норм поведения и общения.