

Организуя групповую и индивидуальную работу, тьютор способствует созданию микрогрупп, осуществляет обучение навыкам самостоятельной работы и эффективного общения; отбирает и организует выполнение групповых упражнений, обобщение идей, предложенных отдельными группами и учащимися; организует презентацию результатов работы микрогрупп.

Деятельность тьютора по организации обратной связи и рефлексии состоит из выделения индивидуальных проблем обучающихся, диагностики начального и текущего состояния обучающихся; определения затруднений обучающихся; оказания им помощи, выявления ошибок, допущенных при выполнении заданий; организации самоанализа и самооценки обучающимися своей деятельности. ее успехов и ошибок.

Важную роль в деятельности тьютора играет его этика. Тьютор должен быть лояльным к организации, которую он представляет; корректным в обращении с любым обучающимся, даже если он ему не нравится; сдержанным с обучающимися в публичной критике учебных материалов, которые он помогает им осваивать. Ему необходимо с уважением относиться к сложившимся традициям; не допускать критики своих коллег-тьюторов перед обучающимися; открытым для людей; презентабельным, культурным, эрудированным, красноречивым и общительным; адекватно себя оценивающим; понимающим и учитывающим мнение других людей; способным к непрерывному самообучению.

В заключение следует сказать, что именно тьютору, а не только инструментарию, принадлежит ведущая роль в дистанционном образовании.

*И.Ю. Кулина,
г. Нижний Тагил*

РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКАХ ГЕОГРАФИИ СРЕДСТВАМИ ДЕЛОВЫХ ИГР

Успешность в учебе и жизни во многом обусловлена познавательной активностью человека, развитостью его личности. Обучение в игре является важнейшим условием развития этих ключевых качеств будущих специалистов. В связи с этим практика применения игр в самых различных предметах.

Известно, что игра – это произвольная, внутренне мотивированная деятельность, предусматривающая гибкость в решении вопроса о том, как наиболее полно развить и исследовать свое собственное Я. в игре учащийся непрерывно открывает себя заново, пересматривает свой образ Я, свои возможности и обязанности, меняет свои отношения с миром. В игре участник сам себе ставит цель, ищет способы ее достижения, отбирает материал. При этом он ответственен не только за свое поведение и результаты, но и за успех всей группы.

В последнее время возрастает интерес к деловой игре. Она известна в среде исследователей и практиков как форма контекстного обучения (А. А. Вербицкий).

Обучение в такой игре является важнейшим условием освоения профессиональной деятельности. Оно обеспечивается посредством воссоздания контекстов профессиональной деятельности.

На уроках географии игровая деятельность выполняет многие функции: развлекательную (развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес); коммуникативную (освоение диалектики межличностного общения и взаимодействия; самореализации в игре как на полигоне человеческой практики; психотерапевтическую

(преодоление трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности человека); диагностическую (определение отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры); коррекционную (внесение позитивных изменений в качества и поведение личности); социализации (включение в общественные отношения, усвоение норм человеческого общения). Эта многофункциональность позволяет одновременно реализовывать сложный комплекс как предметных, так и надпредметных целей.

Технология деловой игры на уроках географии состоит из следующих этапов:

- **Подготовки:** разработка сценария, в содержание которого входят: учебная цель, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание игровой ситуации и характеристика действующих лиц.

- **Введения в игру:** определяется режим работы, выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости участники игры обращаются к ведущему и экспертам за консультацией. Вводятся запреты: на отказ от полученного по жребию задания, на выход из игры, на пассивное отношение, на подавление активности другого, на нарушение этики поведения.

- **Проведения игры:** ведущий корректирует действия участников. В зависимости от модификации деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников деловой игры. Позиции, проявляющиеся по отношению к содержанию работы в группе: генератор идей, разработчик, эрудит, диагност, аналитик. Организационные позиции: организатор, координатор, интегратор, контролер, тренер, комментатор. Позиции проявляющиеся по отношению к новизне: инициатор, осторожный критик, консерватор. Методологические позиции: методолог, критик, проблемизатор, программист. Социально-психологические позиции: лидер, предпочитаемый, принимаемый, независимый, непринимаемый, отверженный. На этом этапе вначале проходит групповая работа над общим заданием (работа с источниками, тренинг, мозговой штурм и т.п.), а затем межгрупповая дискуссия (выступление групп с защитой своего проекта, работа экспертов, выбор общего решения проблемы).

- **Анализа, обсуждения и оценки результатов игры:** в заключение преподаватель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулируется итог занятий.

По целевой направленности на уроках географии применяются.

- **Ролевые (позиционные) игры** – решающие преимущественно задачи формирования коммуникативной составляющей профессиональной деятельности, определения ролевой позиции, формирования стереотипов профессионального поведения и его коррекции в общении с окружающими. (Например: «Формы государственного правления», «География населения мира»).

- **Комплексные игры** – сочетающие в себе целевую направленность ситуационных и ролевых игр. (Например: «Мировые природные ресурсы», «Загрязнение окружающей среды»).

- **Организационно-деятельностные игры** – направленные на обучение играющих принципам методологической работы по решению различных задач профцикла: системных способов выделения и анализа производственных проблем (например, в группе штукатуров –маляров игра по теме «Отделочные работы в странах зарубежной Европы», в группе швей – «Одежда народов мира».)

- **Игры с предварительной подготовкой учащихся**, формирующие умение анализировать и систематизировать исходный материал и проектировать возможные действия и ситуации. Разновидностью таких игр являются игры, основанные на включение учащихся в активную исследовательскую деятельность уже на этапе подготовки (поиск дополнительной информации, сбор и анализ материала, предварительное решение заданий). Например тема «Глобальные проблемы человечества», «География сельского хозяйства», «Обобщение отраслевого обзора промышленного и сельскохозяйственного производства зарубежной Европы».

- **Деловые блиц-игры**. Они не требуют предварительной подготовки учащихся, позволяют создать условия для развития способности к импровизации, оперативно применять знания. Например, тема «Встреча Нового года в разных странах», «Выборы президентов в республиканских странах».

- **Деловые игры с проблемной ситуацией**, возникающей в ходе самой игры. Сама игра не носит проблемного характера и может быть воспроизведена по существующим стандартам (в зависимости от позиции участников, их профессиональных знаний и опыта, творческой направленности) или построена так, что проблемные ситуации возникают в ходе ее, когда участники занимают конфликтные позиции в соответствии с принятыми ими на себя ролями. В таких ситуациях сценарий не расписан полностью, а лишь намечает основные контуры игры и возможные позиции участников, которые окончательно уточняются в игре, в ситуации ролевого взаимодействия. Данный тип ситуационной деловой игры обладает наибольшей диагностичностью и творческим потенциалом, в ситуациях импровизации наиболее ярко проявляются ценностные ориентации и творческие возможности личности, развивается способность к принятию нестандартных, творческих решений (например, темы по Географии «Общая характеристика зарубежной Азии», «Бразилия»).

- **Игра-контроль**. Направлена на проверку уровня усвоения учебного материала, установление степени готовности учащихся к профессиональной деятельности (творческий зачет, творческий экзамен в виде деловой игры, в процессе которой учащиеся моделируют ситуации профессиональной

деятельности, требующие комплексного применения и творческого использования усвоенных знаний, умений и навыков). Например: экзамен-путешествие по Азии, творческий зачет по странам Африки.

Часто на уроках используется **игра - географическая эстафета**: работа с контурной картой, логическая цепочка (учащиеся по очереди дописывают характеристику какого-либо района, страны и т.д.; «да и нет» (загадка страна, по ее характеристикам определить, что загадано, отвечая на вопросы только «да» или «нет»)

Комплексное применение игр позволяет разносторонне развивать познавательную активность и другие личностные качества обучающихся.

*Е.Ю. Меньшикова,
г. Екатеринбург*

ЛИТЕРАТУРА И ИСКУССТВО КАК СРЕДСТВО ОБРЕТЕНИЯ ЛИЧНОСТНЫХ СМЫСЛОВ

Новые социокультурные условия ставят преподавателя перед выбором иных путей изучения предмета. Отказ подростка от общения с книгой в пользу компьютера, видеофильма, музыкального концерта – это только одно из следствий распада книжной, логоцентристской культуры, которое не может не учитываться в образовательном процессе.

Как организовать в этих условиях процесс литературного образования? Как отойти от «знаниевого подхода» к изучению литературы, уподобляющего ее предметам естественно-научного цикла?

Большинство программ ориентированы на представление широкой мозаики литературных направлений, жанров, тем при отсутствии структурирующего и системообразующего принципа. Они игнорируют мотивационную сферу учащихся и потребности их личностного развития.

Наиболее эффективным и приемлемым нам представляется смена педагогических смыслов учебной деятельности на уроках литературы на овладение искусством интерпретации художественного произведения как коммуникативного акта, участниками которого являются в равной степени и автор, и читатель литературного текста. В содержании – это отражение литературного процесса в контексте мировой художественной культуры на основе сквозной темы дороги-жизни.

Мною разработаны программы «Литература» (с элементами учебного предмета «Мировая художественная культура»), «Пресс-центр как условие ценностно-ориентированного образования» для учащихся 10 - 11 классов общеобразовательной школы (лицея) и средних профессиональных учебных заведений. Они призваны обеспечить успешное профессиональное и социальное самоопределение выпускника, способствовать становлению мировоззрения, основанного на общечеловеческой системе ценностей.

Обращение к истории мировой культуры, использование на занятиях произведений различных видов искусств давно и прочно вошло в практику