

Таким образом, КТО могут выступать как эффективные средства воспитания личности в условиях информационного общества.

**Кочеткова О.В., Кочетков А.Б.**

## **КОНСТРУИРОВАНИЕ СОДЕРЖАНИЯ ОБРАЗОВАНИЯ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ГН СТУДЕНТОВ ПРИ ПОМОЩИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБРАЗОВАНИЯ**

*ovk55@bk.ru*

*Волгоградский кооперативный институт (ВКИ) Российского университета кооперации, Волгоградский филиал Московского государственного университета сервиса (ВФ МГУС)  
г. Волгоград*

В настоящее время в образовательных учреждениях высшего профессионального образования существуют противоречия между: актуальной потребностью в формировании гражданской направленности (ГН) студентов как формирующихся субъектов информационного общества и реальными целями высшего профессионального образования в массовой практике, предусматривающими использование компьютеров лишь в приобретении профессиональных знаний и умений; глубокими теоретическими исследованиями по использованию компьютерных технологий образования в плане реализации их узкодидактических функций и практически полным отсутствием глубоких исследований проблем использования компьютерных технологий образования (КТО) как средства решения актуальных воспитательных задач, например, формирования ГН студентов.

Полноценное формирование ГН студентов может быть обеспечено за счет освоения специфического компонента содержания образования – *социального опыта деятельности личности в обществе*. В соответствии с этим построение содержания образования, способствующего повышению уровня сформированности ГН, может рассматриваться как проектирование ситуаций, актуализирующих гражданский опыт личности студента в социуме.

На основе методологических принципов целостности, организации смыслопоискового диалога, игрового моделирования педагогически ориентированных ситуаций с применением компьютера нами были разработаны следующие способы конструирования содержания образования:

1) *проектирование целостного опыта ГН студента в период построения информационного общества как специфического компонента содержания образования* – а) дополняющего стандартный состав знаний и умений (знания о правах и обязанностях гражданина, о реальной политической системе и политическом процессе государства, проблемах современной цивилизации, политических традициях других стран и др.; знания по теоретической и социальной информатике; информационно-компьютерные средства); б) расширяющего деятельностно-практический компонент (современные технологии коммуникации; социальные программные среды; моделирование реальных деятельностных процессов, метод проектов и др.); в) конкретизирующего ценностно-смысловой компонент (ценности демократического общества и общенациональные ценности; рефлексия роли человека в информационном обществе; критическое осмысление опыта предшествующих поколений и примеров гуманитарно-нравственного поведения в и др.);

2) *создание разнообразных по содержанию социально-ориентированных ситуаций с применением компьютера*, требующих от студентов личностных действий по овладению навыками гражданского поведения в информационном обществе;

3) организация коллективной работы студентов в сетевых сообществах, созданных при помощи средств социального программного обеспечения для повышения целостности ГН студентов.

Компьютерную основу технологической составляющей экспериментального педагогического процесса создавала система КТО, при этом ведущую роль выполняли проектные, телекоммуникационные и появившиеся сравнительно недавно технологии социальных программных сред, требующие привлечения интегрированного знания, предполагающие коммуникативную и ценностно-ориентированную деятельность посредством диалога культур – индивидуумов, социальных групп, народов.

Учитывая позитивные возрастные особенности психики студентов, а также их высокие познавательные возможности, был сделан вывод о целесообразности использования для моделирования жизненных ситуаций методов, предусматривающих наиболее полное соответствие реальной жизни, то есть *игрового проектирования и деятельностно-практических игр*.

Учитывая, что широкой части студенческой молодежи присуща анония, представляющая собой различные виды нарушений в ценностно – нормативной системе индивида, мы посчитали целесообразным в содержание деловых игр явным или неявным образом включить элементы гипотетических моральных дилемм. В процессе деловой игры в условиях психологического раскрепощения и состязательности её участники легко включаются в социальную ситуацию, импровизируют, овладевают новыми знаниями непосредственно в деятельности, что способствует воссозданию и усвоению социального опыта, формированию и развитию *рационально-гностического компонента* ГН студентов.

В ходе совместной постановки и решения социально-правовых задач участниками деловой игры осуществляются разнообразные виды информационного взаимодействия, реализуется система межличностных отношений, выступающая условием порождения и развития ответственности, толерантности, коллективизма в

выборе способов взаимодействия и в поиске лучших решений, развивается способность отстаивания своих интересов, то есть получают развитие *коммуникативно-ориентационный компонент ГН*.

Использование в деловой игре поиска информации в базах данных, электронных энциклопедиях, сети Интернет обеспечивает не только целостную ориентировку студентов в сфере мировых информационных ресурсов, но и позволяет взглянуть на изучаемую проблему шире или с иной стороны. Возможность видеть в ходе деловой игры то, что не укладывается в рамки ранее усвоенных знаний, использование широкого варьирования ситуаций и поиска оптимального решения при помощи компьютера позволяет целостно воспринимать ряд взаимосвязанных проблем и факторов различной природы, влияющих на процесс принятия решения, развивает способности анализа и рефлексии, а также прогностические, коммуникативные и организационные навыки студентов. В этом случае деятельность студентов наполняется индивидуальным опытом, способствует развитию адекватной и гибкой собственной концепции поведения, критическому осмыслению и анализу происходящих в обществе процессов. Таким образом, поддерживается и обеспечивается развитие *ценностно-смыслового компонента ГН*.

Игровое проектирование - это деятельность, в которой студент, моделируя социальную действительность, управляет ею сам, осуществляя сбор необходимой информации, планирование методов и вариантов решения, анализируя свою деятельность и делая выводы. Это позволяет студентам не только самостоятельно формировать новые знания, но и приобретать жизненный опыт, стимулирует их интерес к общественно значимым проблемам, создает условия для личностно-нравственного самоопределения и самореализации, повышает адаптивность поведения студента как гражданина в быстро меняющейся информационной среде. Таким образом, получает поддержку и развитие *социально-личностный компонент ГН* студентов.

Для формирования у студентов постоянной способности и волевой готовности достойно выполнить обязанности гражданина своей страны, быть социально активными, действовать в соответствии с требованиями норм гражданского общества необходимо разработать такие педагогические условия, в которых студенты приобретут опыт социальной деятельности и отношений, деловых и социальных контактов. Наиболее подходящей для этого оказывается деятельностно-практическая игра с использованием межпредметных и надпредметных компьютерных технологий образования, в которой наиболее полно можно реализовать условия, моделирующие предметное и социальное содержание деятельности гражданина на основе развертывания содержания обучения в виде системы проблемных ситуаций и взаимодействия всех субъектов обучения в процессе их анализа.

В результате переноса в реальную деятельность приобретенных в виртуальной реальности навыков и умений студенты эффективнее формируют зрелые личностные смыслы и стратегии поведения, охотнее принимают участие в общественной жизни учебного заведения, проявляют умения разрешать конфликты правовым способом, критически мыслить и одновременно терпимо относиться к чужому мнению, проявляют ответственность при проведении социальных акций. Таким образом, получает развитие *деятельностно-практический компонент ГН*.

В последнее время появились специальные программные средства разработки информационных объектов и публикации их в глобальной сети Интернет (сервисы социального обеспечения: блоги, народные классификаторы и ВикиВики), радикально упростившие процесс создания материалов и публикации их в сети. Они построены на принципах коллективного гипертекста, где каждому из обучаемых предоставлена возможность создания и редактирования любого узла. Освоение новых средств и сетевых сервисов ведет не только к тому, что появляется возможность решать новые задачи, но и менять мировоззрение студентов, научить их видеть мир с новой точки зрения, развить толерантность, ответственность.

Логика процесса формирования ГН студентов предполагает, чтобы молодое поколение могло реализовать право на активное участие в информационных процессах общества за пределами своего учебного заведения, заявить о себе, своей позиции. Это можно реализовать путем разработки вузовского Интернет-портала «Студенческий навигатор». Студенты с большой охотой работают в сети, т.к. здесь им обеспечена долгожданная свобода деятельности, что позволяет самостоятельно планировать маршрут поиска информации, переключаться с одного класса явлений на другой; восполнять недостающую информацию интуитивным путем, проводить синтез общего решения, проверять его достоверность и рациональность, что приводит к активизации творческих способностей студентов. В работе над порталом могут быть задействованы любые творческие способности студента - он может проявить себя как поэт и редактор, верстальщик веб-страниц, художник и колорист, журналист и фотограф.

Органическими компонентами коллективной жизнедеятельности при совместной работе являются различные формы активности личности в коллективе, которые, преобразуясь в процессе целостного развития коллективной жизнедеятельности, взаимодействуют с деятельностью, различными формами общения и отношений, качественно изменяют не только каждого студента, но и обеспечивая тем самым поступательное движение - развитие коллектива. При этом возникают новые ценности коллектива, личности, новообразования, например, общественное мнение - специфический продукт общения людей, определяющий уровень коллективного сознания и влияющий на формирование нравственно ценных качеств каждого студента.

Работа над созданием сайта в полной мере актуализирует предметно - содержательные действия студентов в компьютерной среде, что формируют информационную базу сознания, его эмпирическую основу; проявление умственных действий с абстрактными понятиями. Завершается также формирование гражданских,

творческих свойств личности, информационной культуры как неотъемлемой составляющей ГН, которая становится регулятором деятельности студента и его отношений в обществе. Студент, анализируя свою деятельность, осознает ее не только как творческую, поскольку вложил в неё свои идеи, мысли, труд, мастерство, но и как общественно значимую, ориентированную на формирование готовности к исполнению прав и обязанностей гражданина в условиях информационного общества. Результаты труда студентов не только получают общественное признание, но также приносят реальную пользу, так как способствуют демократизации ВУЗа, изменению менталитета студентов и преподавателей.

Таким образом, разработанная нами система педагогических условий учебного процесса предполагает многоуровневое многоаспектное педагогическое взаимодействие на разных уровнях развития ГН студентов, предоставляя им возможность проявлять ценностно-смысловое отношение к происходящему, субъектность, толерантность, умение критически мыслить и отстаивать свою точку зрения, быть социально активным и уметь анализировать свои поступки.

**Машукова А.Е., Вершинина Н.И., Вострикова Н.М., Машуков А.В.**  
**ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И МОТИВАЦИЯ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

*phys@color.krasline.ru*

*Институт цветных металлов и золота Сибирского федерального университета (ИЦМуЗ,СФУ)*

*г. Красноярск*

Одним из важнейших факторов успешности обучения студента в вузе является учебная мотивация, ее уровень и структура. Выделяют мотивы, нацеленные на получение знаний, профессии, диплома. Прямая корреляционная связь обнаружена только между направленностью на приобретение знаний и успехами в учебе [1].

В данной работе приведены результаты анкетирования студентов младших курсов, представлен их анализ с целью выяснения структуры мотивации к изучению естественно-научных дисциплин (физики и химии) и закрепления положительных мотивов к учебной деятельности в результате применения информационных технологий обучения.

Опрос по физике проводился в двух потоках первого и второго курсов: «Информационные системы и технологии» + «Профессиональное обучение» (44 человека); «Металлургия цветных металлов» (71 человек); опрос по химии только во втором потоке (69 чел). Результаты опроса представлены в виде гистограмм на рис. 1 (первые две гистограммы относятся к физике, третья к химии).

В потоках мало студентов, отдавших предпочтение гуманитарным дисциплинам (поз. 1 на гистограмме). Студентов, явно не склонных к точным наукам, почти нет.

Подавляющее большинство студентов считает физику и химию сложными предметами (поз. 2). Только малая часть студентов считает, что их школьных знаний достаточно для обучения физике - 20%, химии – 30% (поз. 3). Есть желание знать дисциплину (физику/химию), но непонимание ее приводит к тому, что это стремление пропадает (поз. 4). Четко выражено осознание того, что физика и химия необходимы для изучения дисциплин по выбранной специальности (поз. 5), а изучение их помогает развивать сообразительность и мышление (поз. 6).

В целом мотивация к изучению физики и химии положительная – подавляющее большинство студентов испытывают удовлетворение, пополняя багаж знаний (поз. 7). Важно получение хорошей отметки (80 - 100%, поз. 8), возможно, для одних как самоцель, для других - как оценка результата вложенного труда. Многим нравится совместная работа с одногруппниками на занятиях (поз. 9), что соответствует, с одной стороны, развитию коммуникативных мотивов, с другой – способствует лучшему пониманию изучаемого материала.

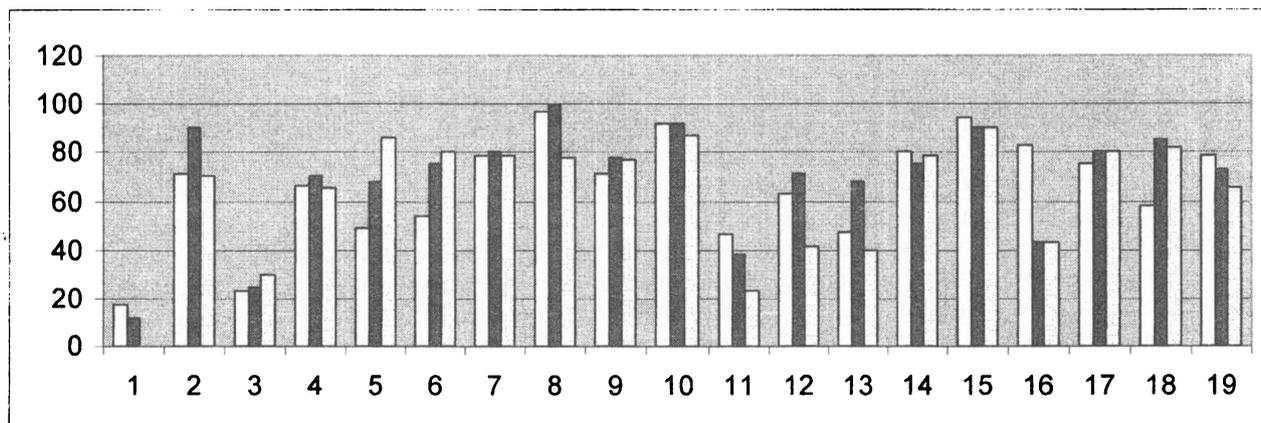


Рис. 1. Структура мотивации