

Исаев Александр Аркадьевич, Исаева Ирина Юрьевна

## **ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ В ВУЗЕ КАК СРЕДСТВО РЕАЛИЗАЦИИ КОМПЕТЕНТНОСТНОГО ПОДХОДА**

В статье рассматриваются интерактивные технологии обучения, используемые в современном образовательном процессе вуза в рамках компетентностного подхода, включающие в себя проблемные, поисковые, исследовательские виды деятельности, направленные на сотворчество участников образовательного процесса; их значимость в подготовке конкурентоспособного специалиста, владеющего умениями реализовать полученные знания на практике, готовностью к профессиональному росту и социальной мобильности в обществе.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/2/2016/4-3/51.html](http://www.gramota.net/materials/2/2016/4-3/51.html)

Источник

**Филологические науки. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2016. № 4(58): в 3-х ч. Ч. 3. С. 179-181. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/2.html](http://www.gramota.net/editions/2.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/2/2016/4-3/](http://www.gramota.net/materials/2/2016/4-3/)

**© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [phil@gramota.net](mailto:phil@gramota.net)

Результаты заданий показали, что в связи с минимизацией материала при условиях обучения идиомам японского языка как второго иностранного языка не следует полностью полагаться на кодифицированные источники (русские и аутентичные словари), а необходимо по возможности проверять актуальность вводимых единиц на разных возрастных группах носителей языка, выделяя сходные результаты для отбора наиболее устойчивых единиц.

Кроме того, данное исследование позволило определить многие категориальные характеристики фразеологизмов и паремий японского языка, такие как:

- точное и близкое к пониманию носителя языка толкование фразеологизма;
- степень употребимости и актуальности ФЕ в современной речи;
- ассоциативные связи носителей языка, а, следовательно, и контекст употребления идиом;
- эмоциональная окраска ФЕ и ее вариативность в зависимости от контекста;
- влияние культурного фона на ассоциативные связи и эмоциональную окраску значения ФЕ.

Результаты данного исследования создали необходимую базу для отбора и анализа актуальных фразеологических единиц для обучения российских студентов-иностранцев и успешного формирования фразеологической компетенции.

#### Список литературы

1. Гудков Д. Б. Прецедентные тексты // Русское культурное пространство. Лингвокультурологический словарь / под ред. И. В. Захаренко, В. В. Красных, Д. Б. Гудкова. М.: Гнозис, 2004. Вып. 1.
2. Ковшова М. Л. Лингвокультурологический метод во фразеологии: коды культуры. Изд-е 2-е. М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2013. 456 с.
3. Никитина С. Е. Культурно-языковая картина мира в тезаурусном описании (на материале фольклорных и научных текстов): науч. докл. М.: Ин-т языкознания РАН, 1999. 54 с.
4. Подюков И. А. Народная фразеология в зеркале народной культуры: учебное пособие. Пермь: ПГПИ, 1990. 127 с.
5. Телия В. Н. Культурно-языковая компетенция: её высокая вероятность и глубокая сокровенность в единицах фразеологического состава языка // Культурные слои во фразеологизмах и в дискурсивных практиках: сб. статей / ред. В. Н. Телия. М.: Языки славянской культуры, 2004. С. 19-30.

#### SIGNIFICANCE OF LINGUO-CULTUROLOGICAL EXPERIMENT AT FORMATION OF PHRASEOLOGICAL COMPETENCE WHEN TEACHING THE JAPANESE LANGUAGE

Dzhura Nadezhda Vladimirovna  
Herzen State Pedagogical University of Russia  
nadejda.djura@gmail.com

The article presents the main results of a linguo-cultural experiment conducted by the author among the speakers of Japanese of two age groups. The results of the survey on familiarity with Japanese phraseological units and proverbs have become a valid basis for identifying new criteria for the selection of units at the formation of phraseological competence while teaching Japanese as a second foreign language in the Russian higher education establishment.

*Key words and phrases:* phraseological unit; phraseological competence; material selection criterion; linguo-culturological experiment; exclusion criterion.

УДК 378.1

*В статье рассматриваются интерактивные технологии обучения, используемые в современном образовательном процессе вуза в рамках компетентностного подхода, включающие в себя проблемные, поисковые, исследовательские виды деятельности, направленные на сотворчество участников образовательного процесса; их значимость в подготовке конкурентоспособного специалиста, владеющего умениями реализовать полученные знания на практике, готовностью к профессиональному росту и социальной мобильности в обществе.*

*Ключевые слова и фразы:* компетентностный подход; практико-ориентированный подход; образовательный процесс; интерактивные технологии обучения в вузе; конкурентоспособный специалист.

Исаев Александр Аркадьевич, к. филос. н., профессор  
Исаева Ирина Юрьевна, к. пед. н., доцент  
Магнитогорский государственный технический университет им. Г. И. Носова  
alisaev60@mail.ru; iisaeva.isaeva@yandex.ru

#### ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ В ВУЗЕ КАК СРЕДСТВО РЕАЛИЗАЦИИ КОМПЕТЕНТНОСТНОГО ПОДХОДА

Современный образовательный процесс характеризуется переходом от знаниевого к практико-ориентированному подходу, который способствует усилению практической направленности содержания и организации

процесса образования в вузе. В этой связи меняются, роль, место и функции педагога и обучающихся, требования к организации и проведению учебных занятий, использование наряду с традиционными технологиями обучения инновационных, направленных на активное осознанное освоение нового социального опыта, пребывание субъектов образования в едином смысловом пространстве, совместное погружение в решение проблемных вопросов.

Компетентностный подход предполагает объединение образовательного процесса в единое целое, комплексное освоение обучающимися системы научных знаний на основе самостоятельного поиска информации, выполнения определенных алгоритмов практической работы, активного взаимодействия преподавателя и обучаемых, создания педагогом условий для проявления их инициативы. Компетентностный подход не сводится к реализации знаниево-ориентированного компонента (Е. Л. Коган, О. Е. Лебедев, И. Д. Фрумин и др.), он включает в себя выполнение различных социальных ролей, решение жизненных проблем, владение приемами самореализации и развития индивидуальности в рамках получаемой профессии, осознание обучающимися способности эффективного взаимодействия с окружающим миром. Внедрение компетентностного подхода в систему высшего профессионального образования направлено на подготовку конкурентоспособного специалиста на современном рынке труда, владеющего не только определенным уровнем знаний (И. А. Зимняя, А. В. Хуторской и др.), но и способностями реализовать их в работе, социальной и профессиональной мобильностью.

В рамках реализации компетентностного подхода в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего профессионального образования организация учебного процесса предусматривает использование интерактивных технологий обучения.

Интерактивные технологии обучения – это такая организация познавательной деятельности, в которой происходит коллективное взаимодействие всех участников образовательного процесса, на основе проблемных, поисковых и исследовательских видов деятельности. Данные виды деятельности не предполагают получение обучающимися системы готовых знаний, они побуждают их к творческому поиску, исследованию, взаимодействию, рассуждению, активность преподавателя в данном случае уступает место активности обучаемых и основной задачей обучения становится создание условий для развития их инициативы и самостоятельности.

Используемые в образовательном процессе интерактивные технологии можно разделить на *диалоговые* (проблемно-поисковые диалоги, эвристические беседы, метод-кейсов, лекция-дискуссия и др.); *игровые* (дидактические, творческие, деловые, ролевые, организационно-деятельностные игры и др.); *тренинговые* (коммуникативные, социально-психологические, навыковые тренинги и др.); *креативные* (творческие задания, метод мозгового штурма, метод проектирования и др.).

Диалоговые технологии способствуют трансформации студента из объекта деятельности в субъект активной познавательной деятельности. В ходе диалога происходит формирование речевой культуры обучающихся, навыков публичного выступления, умений слышать и слушать, высказывать и аргументированно отстаивать собственную позицию. Кроме того, диалоговые технологии направлены на формирование у студентов интегрированных познавательных и практических умений (умение определять проблемы, цели, предвидеть ожидаемые результаты, подбирать и анализировать необходимую информацию, представлять результаты деятельности), являющихся основой их профессионального мышления.

Одной из интерактивных диалоговых технологий является метод-кейсов, который представляет собой анализ конкретных практических ситуаций и предполагает переход от метода накопления знаний к деятельностному, практико-ориентированному подходу. Кейсы, как правило, базируются на реальном фактическом материале. При изучении и анализе конкретной ситуации, студент должен понять ее, выявить суть ключевой проблемы, оценить обстановку и выработать целесообразную линию поведения. Результативность используемого метода увеличивается благодаря аналитической работе студентов, когда они могут узнать и сравнить альтернативные пути решения одной проблемы, найти оптимальный вариант и сформулировать программу действий.

Применение игровых технологий в образовательном процессе вуза (А. А. Вербицкий, А. П. Панфилова) позволяет «...индивидуализацию обучения соединять с реализацией коллективных форм проведения учебных занятий». В рамках компетентностного подхода игровые технологии рассматриваются как сотворчество участников образовательного процесса, направленное на формирование профессионально-творческого мышления, опыта взаимодействия в коллективе [6, с. 50].

Как показали наши исследования, одной из наиболее часто используемых игровых технологий в вузе является деловая игра, имитирующая те или иные практические ситуации. По мнению В. Я. Платова «...в деловых играх синтезируются признаки метода анализа конкретных ситуаций, игрового проектирования и ситуационно-ролевых игр» [7, с. 4]. Деловая игра, как правило, включает в себя разные роли: должностные, игровые, в которой происходит взаимодействие участников на основе игрового проектирования решений и моделирования объектов.

Проведенный анализ результатов исследования позволил нам выявить значимость использования деловых игр в образовательном процессе вуза, это: повышение интереса и активности обучаемых; развитие инновационного, аналитического мышления; мотивация к освоению новых знаний; формирование креативных способов работы и приобретение навыков принятия конструктивных решений; применение накопленного опыта в будущей профессиональной деятельности [4].

Тренинговые технологии в подготовке специалиста также имеют особую значимость и представляют собой систему по отработке алгоритмов учебно-познавательных действий, способов решения различных задач,

активное овладение социально-психологическими и психокоррекционными знаниями [Там же, с. 99]. Тренинговый групповой процесс охватывает три основных аспекта личности (А. П. Панфилова, А. С. Прутченков, В. Н. Харькин): когнитивный (получение новой информации о себе и о других посредством постановки исследовательских задач); эмоциональный (переживание и прочувствование полученной информации, отслеживание и анализ своей деятельности); поведенческий (анализ эффективных форм поведения в разных ситуациях, принятие более значимых).

Креативные технологии отличаются инновационностью и нестандартностью, направлены на развитие творческого потенциала обучаемых, активности, нестандартного мышления в процессе поиска идей и принятия решений.

Самым распространенным методом в креативных технологиях является метод мозгового штурма, который базируется на психологических и педагогических закономерностях коллективной деятельности и является свободной формой дискуссии, где принимается любой ответ на заданный вопрос. Алгоритм проведения мозгового штурма включает в себя следующее: задать участникам тему или вопрос для обсуждения, организовав работу в группах и предложить высказать свои варианты решения, зафиксировав все мнения, в итоге обсудить все варианты ответов, выбрать из них самые рациональные, согласно поставленной проблеме [6, с. 180].

К креативным технологиям относится и метод проектов, который включает в себя проекты разного типа: исследовательский, поисковый, творческий, прогностический, аналитический. Проектирование, в основе которого лежит целеполагание, планирование, нацеленное на решение конкретных задач и реальное практическое преобразование, развивает навыки совместной деятельности, презентационные умения и навыки, коммуникативную и интерактивную компетентность обучаемых и призвано ответить на такие вопросы: «Какова цель?», «Что должно быть?», «Как это сделать?», «Как добиться желаемых результатов?», «Каким образом представить полученные результаты?» [3].

Таким образом, рассмотренные нами интерактивные технологии обучения предполагают изменение логики образовательного процесса, обучение выстраивается не от теории к практике, а от формирования нового опыта, к его теоретическому осмыслению через применение, где обучающийся становится в большей степени субъектом учебной деятельности, активно участвующем в познавательном процессе. Полученные при этом знания, практические умения дают возможность обучающимся неординарно подходить к решению поставленных перед ними проблем в учебно-профессиональной деятельности.

#### *Список литературы*

1. **Вербицкий А. А.** Компетентностный подход и теория контекстного обучения. М., 2004. 84 с.
2. **Зимняя И. А.** Ключевые компетенции – новая парадигма результата образования // Высшее образование сегодня. М., 2003. № 5. С. 42-49.
3. **Исаев А. А., Исаева И. Ю.** Формирование проектировочных умений будущих дизайнеров в процессе изучения курса формальной композиции // Вестник Оренбургского государственного педагогического университета. 2015. № 4 (16). С. 256-261.
4. **Исаева И. Ю.** Формирование готовности студентов педагогического вуза к управлению досуговой деятельностью подростков: монография. М., 2011. 160 с.
5. **Коган Е. Я.** Компетентностный подход и новое качество образования // Современные подходы к компетентностно-ориентированному образованию: материалы семинара / под ред. А. В. Великановой. Самара, 2001.
6. **Панфилова А. П.** Игровое моделирование в деятельности педагога. М.: Изд. центр «Академия», 2007. 362 с.
7. **Платов В. Я.** Деловые игры: разработка, организация и проведение: учебник. М.: Профиздат, 1991. 191 с.
8. **Прутченков А. С.** Трудное восхождение к себе: метод, разработки и сценарии занятий социально-психологических тренингов. М.: Российское педагогическое агентство, 1995. 140 с.

#### **INTERACTIVE TEACHING TECHNOLOGIES AT THE HIGHER EDUCATION ESTABLISHMENT AS A MEANS OF COMPETENCE-BASED APPROACH IMPLEMENTATION**

**Isaev Aleksandr Arkad'evich**, Ph. D. in Philosophy, Professor  
**Isaeva Irina Yur'evna**, Ph. D. in Pedagogy, Associate Professor  
*Nosov Magnitogorsk State Technical University*  
*alisaev60@mail.ru; iisaeva.isaeva@yandex.ru*

The article considers the interactive teaching technologies used in the modern educational process of the higher education establishment within the framework of the competence-based approach including the problem, search, research kinds of activity aimed at the co-creativity of the participants of educational process; their importance in training competitive specialists with the skills to implement this knowledge in practice, readiness for professional growth and social mobility in the society.

*Key words and phrases:* competence-based approach; practice-oriented approach; educational process; interactive teaching technologies at higher education establishment; competitive specialist.