

ББК 71.0

Л.Н.Голубева

МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ АКТИВНЫХ ФОРМ ОБУЧЕНИЯ

В КУРСЕ КУЛЬТУРОЛОГИИ

(Рыбинская государственная авиационная
технологическая академия)

В методической литературе нередко активные формы обучения объявляются панацеей от всех прежних бед преподавания дисциплин гуманитарно-социального цикла. В частности, с ними ассоциируется избавление от менторства и монологизма, сковывания инициативности и самостоятельности обучающихся, разрыва обучения от воспитания интеллигента с "просвещенной душой", упрощенчества, т.е. сведения содержательного богатства дисциплины к некоему набору бесспорных истин. Активные формы обучения включают в себя ролевые, деловые, организационно-деятельностные игры, групповые дискуссии, "круглые столы" и т.д. Общее, что их объединяет – это открытый диалог между участниками, развивающийся по законам самоорганизации. Кроме того, игровая имитация реальных проблемных ситуаций создает основу для реализации ведущих принципов педагогики партнерства и сотрудничества: это – равенство позиций обучаемого и преподавателя, новизна и индивидуализация обучения. Еще С.Л.Рубинштейн указывал, что в игре человек может легче, чем в реальной жизни, ориентироваться на поиск новых идей, способов, форм деятельности и поведения. В игре происходит активизация творческого мышления: студент ставится в ситуацию, которая требует генерирования идей, категоризации, обращения к личностному опыту. Далее, активные формы обучения позволяют организовать обучение как процесс личностного самовыражения и самопознания.

Представляется, что перечисленные выше преимущества активных форм обучения могут быть реализованы лишь при условии соответствующего методического обеспечения и организации. Приведем исторический факт: А.А.Ухтомский, выдающийся российский физиолог, мыслитель и педагог высшей школы / 1875 – 1942 / выступал против новации 20 -х г., а именно: "бригадного метода преподавания", т.е. коллективного отчета в форме бесед с преподавателем по пройденным темам без опроса каждого студента. Современная педагогическая практика также показывает, что групповые дискуссии с элементами ролевой игры мало эффективны, когда преподаватель лишь задает минимальную директивную ус-

тановку, т.е. обозначает тему и делит студентов на "ведущих" и "оппонентов". Дискуссия нередко превращается в базар с неопределенной мотивацией участников и за кадром остаются цели высшего образования, а именно: "воспитать личность с неидеологизированным мышлением, т.е. личность, конструктивно мыслящую, личность, допускающую множественность истин, личность, которая уважает позиции другого" / В.Д.Щадриков /.

Приведем пример методического обеспечения. Так, в ходе преподавания 'культурологии' целесообразно проведение групповых дискуссий по следующим проблемным вопросам: "Мировая культура на пороге XXI века: кризис или возрождение? Мегатенденции современной культуры"; "Человек в "технократическом котле": киборги вместо людей или одухотворение техники"? Для успеха дискуссии имеет большое значение глубина проработки студентами соответствующей литературы и "мысленный" тренинг роли. Поэтому следует особо выделить предварительный этап. Обозначим функции преподавателя на данном этапе:

- деление студентов на подгруппы из 6 - 8 человек, назначение в каждой подгруппе лидера - капитана. Студентам предлагается набор ролей: член группы-поддержки лидера, оппонент, в задачу которого входит критика тех или иных тезисов участников из другой команды, помощник арбитра - ведущего игру преподавателя;

- контроль за ходом подготовки к дискуссии - контакты и консультирование лидеров, составление списка литературы по обсуждаемым вопросам;

- разработка регламента игры. С целью создания благоприятной психологической атмосферы, регламент должен включать в себя и балльную систему поощрительных или штрафных баллов за поведение участников игры. К примеру, пассивность участника или же нарушение им этики межличностного общения / обрывание выступающего на полуслове, произвольные выкрики, адресуемые к личности и др. / должны штрафоваться наблюдателями - помощниками арбитра. Примечание: можно воспользоваться классификацией типов интерактивного взаимодействия, принадлежащей Бейлсу.

- составление психологических портретов ролей на основе концепции "Заслуженного Собеседника" А.А.Ухтомского.

Игровой этап включает в себя выступления лидеров, которые должны представить концепцию, отражающую коллективное мнение и знакомство студентов с источниками, отзывы оппонентов и, собственно, дискуссию. Помощники арбитра заполняют "экран", на котором фиксируются "счета" команд и в итоге определяется победитель.