

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ГРАЖДАНСКО-ПАТРИОТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЕЖИ

В. В. Браницкий,

*кандидат философских наук, доцент
Орловского государственного института культуры;*

Н. А. Фролова,

*кандидат социологических наук, доцент Орловского государственного
университета имени И. С. Тургенева, Россия*

Система высшего образования занимает особое место в структуре социального института образования, что обусловлено не только тем, что система высшего образования непосредственно готовит молодежь к выполнению профессиональной трудовой деятельности, обеспечивает разностороннее интеллектуальное развитие, но и формирует духовно-нравственный потенциал молодежи.

Практика показала, что недооценка воспитательного процесса в вузе привела к усилению морального релятивизма, ценностной «вакханалии» и социальному изоляционизму (нежелание проявлять социальную активность и ставить социально значимые цели) в молодежной среде.

И если инновационное обучение призвано снять основные противоречия традиционного обучения, то использование инновационных технологий воспитания, в том числе гражданско-патриотического, обеспечит достижение гармоничности Я-идентификаций личности молодого человека, когда индивидуализм не будет мешать выполнению коллективных задач, а личная история (история жизни) будет рассматриваться в контексте социальной истории.

Исследование, проведенное авторами среди орловских студентов в 2018 г. ($n = 300$ чел.) [1], выявило парадоксальность представлений студентов о том, в каких формах должна осуществляться воспитательная работа (в том числе и гражданско-патриотической направленности) в современном вузе. Ответы на соответствующий вопрос в анкете не отличались оригинальностью, т. е. предлагались те же формы, которые одновременно выступали и объектом критического отношения самих

студентов (беседы, встречи, походы по историко-культурным местам, экскурсии). Однако большинство старшекурсников ориентированы на такие формы воспитательной работы, которые имеют творческий, креативный компонент (например, организация информационных журналов, игры, тренинги, форумы, акции, проекты).

Поэтому методическая компетентность тех, кто занимается воспитательной работой в вузе, является важнейшим фактором эффективности воспитательного процесса в целом. Следует также принять во внимание и то, что, по мнению студентов, организацией воспитательной работы должен заниматься освобожденный работник/работники (32 %), 15 % студентов уверены, что организация воспитательной работы – это «забота» вузовской администрации и деканатов, столько же студентов возложили организацию воспитательной работы на преподавателей. И только четверть опрошенных считает, что воспитательная работа – это дело самих студентов [1].

Сваливание проблем, связанных с воспитательной работой, на плечи специалистов, руководителей и преподавателей вовсе не означает, что современная студенческая молодежь считает воспитательную работу ненужной и руководствуется принципом: вам нужно – вы и делайте сами. Несмотря на то что среди студенческой молодежи есть определенная категория тех, кто считает, что в вузе обучаются уже взрослые, сформировавшиеся люди, социологические исследования показывают, что, чем старше становится студент, тем актуальнее для него процесс духовно-нравственного и гражданского воспитания.

С другой стороны, наиболее активными в мероприятиях воспитательного характера являются студенты младших курсов. Для того чтобы вовлечь в воспитательный процесс всех студентов, и необходимы сегодня новые, в том числе интерактивные, воспитательные технологии в сфере высшего образования.

Интерактивные технологии в воспитании – это такая организация процесса воспитания в вузе, при котором, во-первых, складывается двусторонний информационный обмен между субъектами и объектами воспитательного процесса, во-вторых, субъектами используются различные формы и методы, кото-

рые обеспечивают постоянное взаимодействие участников воспитательного процесса, усиливают их мотивацию к различным видам деятельности и стимулируют активность.

Анализ практики гражданско-патриотического воспитания в российских вузах показывает, что наиболее активно используются игровые и дискуссионные методы, тренинги, социальное проектирование, организация неформального и информального видов образования. *Методологический подход к определению сущности интерактивной технологии в сфере воспитания как совокупности процедур и методов целенаправленного воздействия на объект воспитания с целью достижения оптимального социального результата предполагает наличие базовых принципов, обеспечивающих эффективность реализации технологии.*

В качестве таких принципов некоторые авторы [2], например, рассматривают: принцип создания ситуации диалога; принцип организации воспитательного пространства (и социокультурной среды в вузе в целом); принцип ориентации на конкретный конечный продукт социальной деятельности; принцип применения психолого-педагогических средств воздействия.

Алгоритм интерактивной воспитательной технологии, по нашему мнению, состоит из следующих этапов:

I этап – подготовительный – включает постановку и конкретизацию цели (целей) воспитательного воздействия, разработку критериев и показателей, которым должны соответствовать конечный результат, определение теоретических оснований технологии;

II этап – процессный – структурирование деятельности/процесса, выбор методов, приемов, методик;

III этап – диагностический – определение проблем и корректировка процесса реализации технологии;

IV этап – рефлексивный – анализ и оценка результатов применения технологии.

Одной из самых интересных и результативных интерактивных технологий гражданско-патриотического воспитания в современном вузе является проектная технология. Авторами был разработан проект «Интерактивная библиотека «Чтобы помнили» (на базе факультета документных коммуникаций ОГИК).

Идея проекта состояла в создании эффективной системы формирования и развития у студентов гуманистически ориентированных ценностных установок и представлений, позитивного мировосприятия, приобретения профессиональных навыков и умений,

Проект заключается в создании интерактивной библиотеки, содержание которой будут составлять жизнеописания людей, живущих (или живших когда-то) в городе Орле (Орловской области). Объект внимания и интереса – не только известные люди с высокой социальной репутацией, но и неизвестные, при этом обязательно значимые для каждого конкретного студента. В библиотеке могут быть собраны и храниться материалы, полученные в ходе интервью, воспоминания людей о своей жизни и своем восприятии исторических событий, личные дневники, фотографии, письма. Причем личные дневники, воспоминания и письма могут обрабатываться (т. е. переводиться в электронный формат, систематизироваться) самими студентами.

Преимущества интерактивной библиотеки видятся в следующем: во-первых, библиотека гарантирует свободное предоставление новых материалов и открытый доступ к источникам информации; во-вторых, станет платформой коллективного творчества и коллективной деятельности; в-третьих, опыт использования современных информационных и коммуникативных технологий обеспечит формирование таких важных компетенций обучающихся, как способность к познавательной активности и коммуникации, будет способствовать формированию мировоззренческой и гражданской позиции, навыков сбора и работы с социальной информацией.

Актуальность проекта подтвердилась данными пилотажного социологического исследования, проведенного среди студентов Орловского государственного института культуры: желание пользоваться материалами интерактивной библиотеки «Чтобы помнили» выразили 64 % респондентов, треть опрошенных готова непосредственно участвовать в создании такой библиотеки.

Заслуживает внимания и такая интерактивная технология, как организация неформального вида образования. У студентов, например, большой интерес вызвали программы «Управ-

ление социальными проектами», «Искусство коммуникации», «Социальная навигация».

В заключение следует отметить, что внеучебная воспитательная деятельность, реализуемая с помощью современных интерактивных технологий, обладает огромным социализирующим потенциалом.

1. Фролова, Н. А. Студенческая молодежь о воспитательной работе в современном вузе / Н. А. Фролова // Образование и общество. – 2018. – № 6 (113). – С. 77–81.

2. Колесникова, И. А. Педагогическое проектирование : учеб. пособие для высш. учеб. заведений / И. А. Колесникова, М. П. Горчакова-Сибирская ; под ред. И. А. Колесниковой. – М. : Изд. центр «Академия», 2005.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ИННОВАЦИОННЫЙ НОСИТЕЛЬ РЕКЛАМЫ В КНИГОИЗДАНИИ И КНИГОРАСПРОСТРАНЕНИИ

Т. Д. Булах,

*доктор наук по социальным коммуникациям, доцент,
доцент кафедры журналистики Харьковской государственной
академии культуры, Украина*

Издательский бизнес переживает ныне не лучшие времена. В борьбе за внимание покупателя (читателя) издатели и книжные магазины вынуждены искать новые способы, средства рекламирования издательской продукции и услуг. В сложившейся ситуации инновационным носителем рекламной информации в издательском бизнесе могут стать компьютерные игры, потенциал которых недооценивают современные издатели и книгораспространители.

Важно отметить, что, несмотря на то что реклама в компьютерных играх считается относительно новым средством рекламной коммуникации (как явление она известна достаточно давно), прототипом современных компьютерных игр являются видеоигры, которые приобрели популярность еще в XX в. Первая успешная попытка создать развлекательное устройство, которое использует для обратной связи с игроком видео, принад-