

цессом – это новая особая область знания, овладеть которой необходимо в полной мере всем участникам образовательного процесса, начиная от администрации, профессорско-преподавательского состава до каждого студента.

1. *Артюхина, М. Г.* Ценности и приоритеты в современной парадигме образования / М. Г. Артюхина // Социально-гуманитарные знания. – М., 2012. – № 1. – С. 320–325.

2. Кодекс Республики Беларусь об образовании. – Минск : РИВШ, 2011. – 352 с.

3. Образование и наука в Беларуси: актуальные проблемы и перспективы развития в XXI веке : материалы науч.-практ. конф. молодых ученых, г. Минск, 21 мая 2010 года / Белорус. гос. пед. ун-т им. М. Танка ; редкол.: В. В. Бущик (отв. ред) [и др.]. – Минск : БГПУ, 2011. – 264 с.

4. *Пуляев, В. Т.* Социально-гуманитарные знания и современность / В. Т. Пуляев, Н. Г. Скворцов // Социально-гуманитарные знания. – М., 2013. – № 3. – С. 176–187.

5. *Ушакова, М. В.* Образование в трансформирующемся обществе / М. В. Ушакова // Вестн. Москов. ун-та. Социология и политология. – 2002. – № 4. – С. 147–158.

6. Философские науки. – М., 2013. – №№ 11–12.

7. *Хайдеггер, М.* Работы и размышления разных лет / М. Хайдеггер. – М. : Гнозис, 1993. – 464 с.

*О. М. Кунцевич, преподаватель
кафедры информационных
технологий в культуре*

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА КАК ИННОВАЦИОННАЯ ФОРМА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Компьютерные технологии порождают новую культурную ситуацию, названную культурологами киберкультурой. Образовательная система не может оставаться в стороне глобальных культурных изменений, поэтому говорить о компьютеризации образовательных систем можно и нужно, учитывая тот культурный контекст, который обеспечивает динамику образования сегодня.

Компьютеризация образования – это сложный комплекс мер, включающий не только оснащение компьютерами учебных заведений, но и подготовку специалистов особого направления,

разработку новых форм обучения, развитие учебно-методических комплексов и методик работы с ними. Она также предполагает создание новых подходов к контролю знаний. Внедрение компьютерных технологий в систему образования – это еще и иное понимание самих обучающих технологий, которые должны раскрывать особенности современного человека и той среды, в которой он осуществляет гуманитарные функции. Одним из таких направлений сегодня являются игровые практики. Ядром игровой практики является понятие игры. Игра – это вид осмысленной непродуктивной деятельности, мотив которой заложен не в результате, а в самом процессе. Игра как феномен изучается историками культуры, этнографами, психологами, историками религии, философами, искусствоведами, исследователями спорта и военного дела [6].

Игровые инстинкты присущи человеческой природе. С ними связано восхождение к более высоким формам культуры. В игре рождаются великие движущие силы культурной жизни: право и порядок, общение, предпринимательство, ремесло и искусство, наука и т. д. В широком смысле игра трактуется как любая деятельность, приносящая удовольствие. К функциям игровой деятельности в человеческой практике относятся: развлекательная, коммуникативная, психотерапевтическая, диагностическая, коррекционная, социализация и самореализация [5, с. 4].

Пространство игры, используя символические формы и знаки, дает возможность для освоения мира. Часто в игре моделируются ситуации, конфликты, решение которых является как физической, так и психологической тренировкой к будущим жизненным ситуациям деловых контактов в профессиональной сфере. Особенностью игры является ее двуплановость. С одной стороны, играющий выполняет определенные действия, с другой, это способ отвлечения от реальности. Поэтому элементы игровой деятельности могут использоваться в процессе обучения. В современном мире компьютерная обучающая игра расширяет возможности для человека на разных возрастных этапах социализации.

Учебная (обучающая) игра предназначена для образования; соревнование или состязание между играющими, действия которых ограничены определенными условиями (правилами), направленными на достижение определенной цели (выигрыша,

победы, приза). В ходе учебной игры учащиеся овладевают опытом деятельности, сходным с тем, который они получили бы в действительности. Учебные игры психологически привлекательны и развивают наблюдательность, внимание, мышление. Они имеют также большое воспитательное значение, так как способствуют развитию целеустремленности, выдержки, самостоятельности, чувства коллективизма, вырабатывают умение действовать в соответствии с определенными нормами поведения [1, с. 502].

В современной образовательной практике использование обучающих игр в основном представлено в системе общеобразовательной школы такими игровыми системами, как пазлы, головоломки, игры на ловкость и быстроту принятия решения, а также обучающие игры в процессе выполнения определенных заданий.

Например, обучающая компьютерная игра «Физикус» позволяет игроку понять физические процессы, решая множество головоломок и задач. Электронная энциклопедия по физике, встроенная в игру, дает возможность найти подсказки.

Современное пространство Интернета переполнено компьютерными играми для детей младшего возраста. Основная цель таких игр – сделать процесс обучения желанным, а также помочь в развитии основных навыков. Игры по гуманитарным наукам не имеют широкого распространения ни в школьных методиках, ни в учреждениях высшего образования, что можно объяснить сложностью осуществления определенного задания, в отличие от точных наук. Увлечение процессом образования зависит и от момента внезапности, неожиданности, непредсказуемости, что может вызвать повышенный интерес к получению знаний. Одним из немногих примеров компьютерных игр по гуманитарным наукам являются обучающие программы по изучению иностранных языков, например английского языка. Такие игровые практики пользуются популярностью у представителей всех возрастов для обучения в домашних условиях.

В системе университетского образования практики игрового обучения с использованием компьютерной техники изучены недостаточно и требуют не только технологических, но и методологических исследований и разработки. Университет в данном ракурсе не отвечает социальному запросу потребителей, которыми являются сегодняшние студенты – вчерашние школьники.

Можно сделать следующие выводы:

– Гносеологическая функция образования может реализовываться не только через рациональные практики, но и через комплекс иррационального воздействия. Поэтому использование игровых практик способно помогать накоплению новых знаний, умений и навыков на иррациональном уровне. В процессе игры возможны такие ситуации, в которых на подсознательном уровне обучающийся сам интуитивно выбирает необходимое управленческое решение по преодолению проблемной зоны.

– Учебный процесс требует повышенной работоспособности как в умственной, так и в духовной направленности. Игровые практики приносят в данный процесс элемент позитива, положительные эмоции, которые подпитывают стремление к продолжению обучения и улучшению результатов. Но важно в использовании игровых практик не «заиграться» и не потерять основную цель, преследуемую использованием игровых практик в процессе обучения.

Проблема заключается не только в использовании игровых практик в процессе обучения, но и в разработке специальной методики. В данном случае есть вероятность того, что игровые практики позволили бы сгладить психологические моменты прохождения данного этапа, которые зависят от индивидуальных качеств личности обучаемого.

Широкое применение игровых практик и методов самостоятельной познавательной деятельности обеспечивает формирование интереса к самообразованию, навыков самостоятельной работы. Использование игровых практик на основе компьютерных технологий в системе обучения приведет к заинтересованности, увлеченности процессом познания. Это может послужить толчком для усовершенствования системы обучения.

1. Вишнякова, С. М. Учебная игра. Профессиональное образование. Словарь. Ключевые понятия, термины, актуальная лексика / С. М. Вишнякова. – М. : НМЦ СПО, 1999. – 538 с.

2. Гляков, П. В. Игровая форма обучения алгоритмизации культурологов-менеджеров / П. В. Гляков // Информатизация образования. – 2010. – № 3. – С. 21–27.

3. Моносзон, Э. И. Образование / Э. И. Моносзон // Большая сов. энцикл. : в 30 т. – 3-е изд. / гл. ред. А. М. Прохоров. – М., 1974. – Т. 18. – С. 601–602.

4. *Потапенко, Н. И.* Мультимедия в образовательном процессе / Н. И. Потапенко // Информатизация образования. – 2013. – № 1. – С. 68–77.

5. *Симонов, В. М.* Калейдоскоп учебно-деловых игр в старших классах на уроках математики, физики, информатики, химии, биологии, географии, экономики / В. М. Симонов. – Волгоград : Учитель, 2005. – 114 с.

6. *Степанов, С. С.* Игра / С. С. Степанов // Новая рос. энцикл. : в 12 т. / под ред. А. Д. Некипелова [и др.]. – М., 2010. – Т. 6, кн. 2. – С. 163–166.

Л. К. Кухто,

*доцент кафедры культурологии,
кандидат культурологии, доцент*

КОМПЕТЕНТНОСТНЫЙ ПОДХОД КАК ФАКТОР АКТИВИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

В настоящее время повышение качества обучения является основной задачей образования на всех уровнях. Главными задачами высшего образования являются формирование творческой личности, специалиста, способного к саморазвитию, самообразованию и инновационной деятельности; активизация самостоятельной работы студентов, обучение их самостоятельно овладевать знаниями, продуктивно и творчески мыслить.

Непременным условием полноценного высшего образования является самостоятельная работа студентов (СРС), поддержка и стимулирование интереса будущих специалистов к избранным специальностям. В широком смысле под самостоятельной работой следует понимать совокупность всей самостоятельной деятельности студентов как в учебной аудитории, так и вне ее, в контакте с преподавателем и в его отсутствие. В общем смысле это любая деятельность, связанная с воспитанием мышления будущего профессионала. Любой вид занятий, создающий условия для зарождения самостоятельной мысли, познавательной активности студента, связан с самостоятельной работой.

СРС – это целенаправленный процесс, потому преподавателю принадлежит руководящая роль в ее планировании, организации контроля и коррекции. Развитие самостоятельности студентов, вовлечение в активную работу всех интеллектуальных и физических потенций личности возможно при разумной и