

## *Педагогические науки*

### **КОМПЕТЕНТНОСТНЫЙ ПОДХОД К ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКЕ СТУДЕНТОВ**

**Ларичева В.В.**

*Сахалинский государственный  
университет, Южно-Сахалинск*

Введение нового ГОС ВПО третьего поколения обусловило необходимость разработки новых концепций, моделей профессионального образования в вузе с учётом современных условий и требований. Необходима диагностика качественного и количественного анализа компетенций, которые приобретаются студентами вузов. Только на основе такой диагностики возможна разработка методов моделирования профессиональной деятельности, с помощью которых выявляются предметная и функциональная стороны умственного труда, а на их основе разрабатывается система требований к профессиональному облику специалиста.

*Компетенция* – характеристика работника, представленная комплексом знаний, опыта, навыков, мотивации, демонстрируемая в поведении и позволяющая успешно решать профессиональные задачи. *Компетентный* (от лат. *competens* – соответствовать) это значит способный к применению полученных знаний на практике, соответствующий чему-либо. Таким образом, цель компетентностного подхода – подготовка конкурентоспособного специалиста профессионала. *Компетентностный подход* – это совокупность общих принципов, определения целей образования, отбора содержания образования, организации образовательного процесса, оценки образовательных результатов.

Концепции компетентностного подхода мы встречаем в работах В.В. Серикова, И.А. Зимней, В.В. Краевского и др. [2, 95].

В научной литературе существует много определений этих понятий. Мы согласны со Скворцовым Л.И. и «компетентность» понимаем как «основательные знания, осведомлённость в какой-либо области», «компетенцию» – как «круг вопросов, подлежащих чьёму-либо ведению» [5, 1136].

В современных разработках компетентностный подход противопоставлен содержанию образования в виде триады «знания – умения – навыки».

Обучаясь в вузе, многие студенты заинтересованы не только в получении документа об образовании, но и в новых знаниях, в развитии творческих способностей, критического мышления и т.д. В связи с этим, проблема внедрения медиаобразования в традиционный учебно-воспитательный процесс вуза, равно как и развитие медиакомпетентности студентов, представляется чрезвычайно важной и значимой для российского образования.

Подготовка медиакомпетентных студентов, стремящихся к профессиональному саморазвитию личности – важная задача сегодняшнего дня, и ее решение возможно при условии соответствующей подготовки специалистов в вузе. Рост интереса к проблемам медиаобразования и профессионального саморазвития обусловлен одним из направлений реализации компетентностного подхода в педагогике, а именно к которым относятся педагогические техники и технологии формирования умений работы с информацией: ориентация в медийном потоке, поиск необходимой информации, осознание функционирования медиа в современном мире. Всё это применяется автором на занятиях по медиаобразованию в Сахалинском государственном университете.

Успешное освоение программы спецкурса предполагает наличие у студентов личностного и профессионального саморазвития по осуществлению медиаобразования, а также позитивный настрой на участие в творческих формах работы. Освоение данной программы предусматривает сочетание аудиторных занятий, основанных на лекционных и практических формах учебного материала; использование опыта и самостоятельной работы, ориентированной на включение полученных теоретических знаний и освоенного методического инструментария в реальную практику для решения конкретных медиаобразовательных проблем студентов в вузе. Аудиторные формы организации занятий:

- интерактивный семинар – форма закрепления и углубления знаний, когда слушатели заранее готовят информацию по определенным темам и презентуют ее с использованием приемов и техник интерактивного обучения;
- творческая мастерская – форма занятия, имеющего прикладной характер, которая предусматривает освоение разнообразного методического инструментария для реализации

индивидуальных и групповых медиаобразовательных проектов;

– тренинговые задания – форма работы, моделирующая определенную образовательную ситуацию, позволяющую слушателям на практике апробировать основные приемы и методы работы с медиаматериалом;

Так же мы используем и другие формы работы – групповую, индивидуальную и коллективную работу над проектами; практику деловых, ролевых игр на медийном материале; анализ и обсуждение медиатекстов различных видов и жанров; презентации медиаобразовательных проектов.

Рассматриваемые теоретические вопросы на спецкурсе дают представление о тех компетенциях, которые предстоит усвоить студентам; определяют содержание профессиональной компетенции будущих педагогов и психологов; помогают им ознакомиться со специфичной культурой.

Развитие электроники во второй половине XX века породило своеобразную культуру, построенную на электронных технологиях и обладающую специфичным содержанием, дизайном и социальными функциями. Это, прежде всего, касается информатики, массмедиа и некоторых иных областей культуры, где электронное обеспечение производства, техническое тиражирование и общепланетарное распространение продукции стали играть решающую роль.

В условиях культурного обмена и взаимодействия стираются пространственные, временные, социальные и иные барьеры, формируется единое информационное пространство. Появляется новая область деятельности в сфере электронной культуры, связанная с созданием электронных версий банков памяти, а также с рождением новых форм художественного творчества. Рождение нового типа коммуникаций – электронного – выдвигает на повестку дня вопросы регулирования культурных процессов в Интернет пространстве (в том числе организационного, правового, нравственно-этического, социокультурного), взаимодействия культурных процессов, информационно-коммуникационных и технических инноваций; сохранения и передачи культурного наследия в электронном виде, что обусловило осмысление электронно-коммуникационных технологий с позиции культуры [5, 39].

Отличительной чертой современных информационных, прежде всего мультимедийных, технологий является их способность не только производить некий предназначенный для упо-

требления продукт, но и, что гораздо важнее, оказывать косвенное влияние на пользующегося ими человека, меняя его представления о самом себе. Эту антропологическую функцию информационные технологии способны выполнять потому, что в производимом ими цифровом продукте человек, как в зеркале, распознаёт элементы своей собственной интеллектуальной деятельности

Рассмотренная ситуация – результат таких достижений технологий информационного общества, как изобретение аппаратуры «виртуальной реальности» и превращение Интернета в глобальную компьютерную сеть. И в том и в другом случае речь идёт не столько об особенностях той аудиовизуально-тактильной среды, в которую погружает пользователя аппаратура виртуальной реальности, или о конкретных возможностях общения, получения информации, которую предоставляет Интернет потребителю, сколько о том необычном ракурсе рассмотрения, казалось бы, достаточно удалённых от сферы информационных технологий проблем, само возникновение, которого было спровоцировано именно этими технологическими новшествами.

Как отмечает М. Кузнецов, оба эти явления – и технологически продуцируемая «виртуальная реальность» и глобальная Сеть – утрачивают статус техногенных явлений, принадлежащих исключительно к сфере техники, и становятся в известном смысле метафорами, позволяющими хотя бы в общих чертах определить контуры тех реалий культурологического, антропологического и философского порядка, с которыми мы сталкиваемся в новом тысячелетии [3, 84]

Ещё М. Маклюэн – первый теоретик и «дилер» массмедиа, во многом опередивший своё время и по сути дела предсказавший ещё в 1970-х годах наступление эпохи информационных технологий, – предложил культурологическую концепцию, в которой описывалась последовательная эволюция технических средств в разные периоды истории, революционно преобразовавших всю практику (и сопутствующую ей теорию) межчеловеческой коммуникации – от колеса и печатного пресса Гутенберга до сверхзвуковой авиации и цветного телевидения. Отсутствие в этой цепи компьютера и глобальной сети Интернет обусловлено лишь тем обстоятельством, что Маклюэн скончался в 1980 году, за год до изобретения персонального компьютера, сумев, однако, с удивительной прозорливостью предсказать чуть ли не все те изменения, которые привнесло в нашу жизнь это очередное

ключевое новшество в сфере технологий коммуникации.

Кастельс М., развивая учение Маклюэна М., говорит об «информационном обществе» (informational society), проводя аналогию с понятием «индустриальное общество», в названии которого подчёркивается мысль о его индустриальной основе. Элементы индустрии могут быть в обществах разного типа, но только, то общество следует считать индустриальным, фундаментом которого является всестороннее развитие индустрии, влияющее на все сферы общественной жизни, на характер общественного бытия и сознания в целом. По Кастельсу, ядром такой новой формы коммуникационной организации общества является не информация как таковая, а «сетевая логика его базисной структуры», придающая распространяемой информации особые качества и функции, системно преобразующие все основные сферы жизнедеятельности людей – от экономики и политики до образования и культуры. Электронная культура характеризуется глобальными масштабами своего распространения и воздействия на все сферы общественной жизни [1, 63]

Таким образом, компетентностный подход в новом образовательном стандарте будет проявляться в компетентностной модели выпускника, определяемой содержанием компетенций; предметной поддержке формирования и развития компетенций; модульности содержания дисциплин.

### Список литературы

1. Землянова Л.М. Сетевое общество, информационализм и виртуальная культура. [Текст]: / Л.М. Землянова // Вестник Московского университета – Сер. 10 «Журналистика» – 1999. – №2. – С. 58–69.
2. Иванов Д.А., Митрофанов К.Г., Соколова О.В. Компетентностный подход в образовании. Проблемы, понятия, инструментарий [Текст]: / Д.А. Иванов, К.Г. Митрофанов, О.В. Соколова – М.: АПК и ППРО, 2005. – 101 с.
3. Кузнецов М.М. Виртуальная реальность техногенный артефакт или сетевой феномен [Текст] / М.М. Кузнецов // Человек, культура и общество в контексте глобализации современного мира. – Вып. 3. Электронная культура и новые гуманитарные технологии XXI века. – М., 2004. – 94 с.
4. Скворцов Л.И. Большой толковый словарь правильной русской речи / Л.И. Скворцов. – СПб., 2006. – 2316 с.
5. Шлыкова О.В. Феномен мультимедиа: технологии эпохи электронной культуры. [Текст] / О.В. Шлыкова. – М.: Изд. Центр «Академия». 2003. – 198 с.

Работа представлена на VI Общероссийскую научную конференцию «Перспективы развития вузовской науки», (г. Сочи), 22-25 сентября 2010 г. Поступила в редакцию 01.08.2010.

## Технические науки

### АВТОМАТИЗИРОВАННАЯ СИСТЕМА КОНТРОЛЯ ПОКАЗАТЕЛЕЙ СПЕЦИФИЧЕСКОЙ ДВИГАТЕЛЬНОЙ ПАМЯТИ У СПОРТСМЕНОВ-ГОРНОЛЫЖНИКОВ

Лелькин Я.Г.

*Чайковский филиал*

*ГОУ ВПО «Пермский государственный технический университет», Чайковский*

В работе рассматривается необходимость решения проблемы ощущения и запоминания временных интервалов двигательного действия в целом, так и его частей, типичной для многих видов спорта, в том числе горнолыжного. Спортсмены обязательно предварительно изучают расстановки ворот горнолыжной

трассы и мысленно составляют «временную структуру» всей трассы перед спуском [2, 4]. Эффективность запоминания горнолыжниками временных интервалов условного движения по горнолыжной трассе мы попытались совершенствовать на основе гипотезы, которая предполагала решение проблемы посредством разработки оригинальной автоматизированной системы. Цель нашего исследования состояла в разработке специального стенда и компьютерной программы для автоматизации процессов предъявления заданий спортсмену, регистрации времени условного «спуска» по горнолыжной трассе на экране монитора, оценок результатов выполнения заданий, хранения получаемой информации.

В нашем исследовании предусмотрено применение специальной автоматизированной авторской системы, позволяющей спортсменам использовать как зрительную сенсорную, так и мышечно-суставную чувствительность