

В результате обсуждения необходимые команде роли закреплялись за выбравшим роль сотрудником. В случае совпадения комфортности у двух сотрудников (одновременные совпадения у большего количества сотрудников отсутствовали) строились дополнительные колеса отдельно для этих сотрудников, на которых фиксировалось, по каким параметрам данная роль подходит определенному сотруднику. На основании анализа колес осуществлялся окончательный выбор. В конце сессии рисовалось колесо ролей (на листе формата А1) с указанием имен и фотографий выбравших эти роли сотрудников.

На заключительной групповой коуч-сессии формировалось общее видение будущего организации и будущего данной проектной команды. Для этого использовалась работа с метафорами «Строение». Для моделирования будущего были предложены следующие групповые упражнения:

- изобразить свою проектную группу в виде строения из конструктора «ЛЕГО» и рассказать о ней, где находится, что собой представляет, как строилось, почему оно такое, для кого оно построено, и кто в нем будет находиться;

- построить из конструктора «ЛЕГО» свою организацию и найти в ней место для своей группы.

Группа готовила коллективную презентацию; один из сотрудников делал пятиминутный доклад, представляя групповое видение. Затем группа отвечала на открытые вопросы коуча, причем каждый сотрудник по желанию мог дополнить ответ своего коллеги. В конце коуч-сессии сотрудники ответили на вопросы коуча, что они получили от коучинга.

Каков же итог?

Повторные исследования мотивированности содержанием работы выявили увеличение мотивированности у членов проектной группы в среднем на 39%. Результаты исследования корпоративной культуры показали, что развитие получили все составляющие корпоративной культуры, причем минимальная степень развития составила 20%, а максимальная 59%. Кроме того, наибольший рост показали те составляющие, на развитие которых были нацелены коуч-сессии, а именно: координация и интеграция на 59%, цели и задачи на 54%, ориентация на командную работу на 50%. Проектная группа стала больше походить на команду. Сотрудники группы успешно реализовали еще один (четвертый) проект и получили дополнительные бонусы. А каждый рубль, вложенный в коучинг, принес 5,5 рублей дополнительного дохода. Прекрасный результат! Не правда, ли?

#### Литература

1. Бухаркова О.В., Горшкова Е.Г. Имидж лидера: технология создания и продвижения. Тренинговая программа, СПб.: Речь, 2007. – 222 с.

### **ТЕХНОЛОГИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ СРЕДСТВ НА УЧЕБНОМ ЗАНЯТИИ СО СТУДЕНТАМИ ВУЗА КАК ИНСТРУМЕНТ РАЗВИТИЯ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ПОТЕНЦИАЛА**

**В. Н. Селюкова,**

*кандидат педагогических наук, доцент,  
доцент кафедры управления персоналом, НИУ «БелГУ»*

Одними из центральных задач обучения и в частности профессиональной подготовки специалиста являются формирование активного, деятельного отношения развивающейся личности к познанию мира и себя в этом мире. Необходимость применения компьютерных средств обусловлена тем, что обеспечивается обратная связь в интерактивном режиме; существенно экономится время на поиски информации при многократном обращении к большому объёму информации; учитывается индивидуальный темп работы каждого студента. Мультимедиа в учебном процессе представлены

компьютерными программами, электронными учебниками, компьютерным моделированием в виде разнообразных заданий для самостоятельной работы, учебно-познавательными задачами на разных этапах учебного занятия, компьютерными учебными играми, а также образовательными веб-страницами в сети Интернет.

При проведении учебных занятий со студентами ВУЗа преподаватель может использовать компьютер для решения различных дидактических задач. Компьютер можно использовать при организации учебной деятельности студентов: индивидуальной, групповой или смешанной. Студенты могут выполнять разные виды заданий: решать разнообразные учебно-познавательные задачи, разрабатывать, модифицировать, исследовать модели, изучать динамику различных процессов, строить графические образы в виде рисунка, чертежа, редактировать тексты и т.п.

Студентам ставится задача по самостоятельному изучению лекционно-практического материала, осуществлению самоконтроля, развитию исследовательских навыков и творчества.

Во время работы студентов с компьютером преподаватель осуществляет организаторскую функцию. Он может дать инструкцию по выполнению задания, объяснить новый материал, демонстрируя на компьютере некоторые явления, или дать студентам установку на закрепление изученного, произвести разбор наиболее типичных ошибок, допускаемых при выполнении того или иного задания, осуществить анализ наиболее трудной задачи с тем, чтобы студенты могли в дальнейшем выполнить ещё более сложную.

Можно выделить следующие факторы, определяющие выбор работы студентов с компьютером:

- специфика, объём материала изучаемой дисциплины;
- дидактические функции, выполняемые компьютером;
- предполагаемый уровень независимости процесса самообразования обучаемого от педагогических воздействий;
- проектируемая продолжительность использования компьютера в системе учебного занятия;
- этапы и функционально – ролевые связи при использовании компьютера в учебной деятельности;
- уровень проблемности в изложении материала;
- особенности, вид учебных занятий с компьютерной поддержкой [1, с. 96].

Применение компьютерных программ для осуществления контроля вписывается в рамки программированного обучения. Суть программированного обучения состоит в высокой степени структурированности изучаемого материала и пошаговой оценке степени его усвоения. При программированном обучении информация предъявляется небольшими дозами на мониторе компьютера. Каждая доза содержит кадр с учебной информацией, в котором представлены основные и дополнительные задания. В начале кадра даются сведения теоретического характера, нужные для изучения информации данной дозы, и предлагается показ решения задания. После прочтения каждой дозы материала студент должен ответить на вопросы, призванные оценить глубину понимания и степень усвоения изучаемого материала. После каждого ответа обучающиеся имеют возможность получения обратной связи, показывающей его правильность. Следующий кадр содержит набор тестовых заданий с выбором ответа: «верные», «неверные», «не знаю». По ходу выполнения задания студент получает информацию с подтверждением правильности ответа или объяснением неверных ответов, или подсказку. Одновременно с этим ведётся подсчёт количества ошибок. По окончании работы над основным заданием количество правильных ответов сопоставляется с критериями оценок. Студенту выставляется оценка, или он переходит к работе над следующей дозой материала, в которой представлены задания следующего уровня сложности. Если студент допустил типичные ошибки, ему предлагается путь коррекции, т. е. дополнительная работа над информацией. Основное преимущество программированного обучения состоит в том, что оно позволяет студенту двигаться в собственном, удобном для него темпе, когда переход к следующему блоку информации происходит только после того, как усвоен предыдущий.

Программированное обучение обеспечивает высокую степень подкрепления, немедленную обратную связь, повышая мотивацию большинства студентов, которая стимулирует их активное участие в процессе обучения. Кроме того, программированное обучение отличается высокой структурированностью учебного материала, а хорошо структурированный материал облегчает усвоение и дает больше возможностей для установления связей с уже имеющимися знаниями.

Медиазадания можно использовать на практических занятиях, основной целью которых служит подготовка будущих специалистов для работы с разнообразными медiateкстами. Основу таких занятий составляют творческие задания:

- литературно – имитационные, предлагающие студентам представить себя сценаристами медiateкстов, осуществляющими, например, оформление от заявки на сценарий до разработки сценария культурно – массового мероприятия с персоналом организации;

- театрализованно – ситуативные, позволяющие студентам инсценировать разработанный ими сценарий. Занятия, основу которых составляют такие задания, проводятся как ролевые или деловые игры, где у каждого студента есть возможность выполнить интересующую его роль – режиссера, оператора, актера, ведущего и т. д.;

- изобразительно – имитационные, дающие студентам возможность проявить свои способности, например, в создании афиш предстоящего культурно – массового мероприятия, пригласительных билетов.

Деловые игры – это такая форма обучения, когда отработка учебной тематики происходит на основе ситуаций и материала, моделирующих те или иные аспекты будущей профессиональной деятельности студентов. Деловая игра предполагает наличие определенного сценария, правил работы и вводной информации, определяющей ход содержания игры.

Проведение игры проходит три этапа: подготовка, непосредственное проведение, разбор хода игры и подведение итогов.

Чаще всего ролевые игры используются в ходе тренингов различного рода. Особенно полезны ролевые игры при обучении навыкам межличностного общения, поскольку предполагают воспроизведение ситуаций, близких по своему содержанию к тем, в которые студенты попадут в процессе межличностного взаимодействия с коллегами, руководством и подчиненными.

Игровые ситуации обычно моделируют или воспроизводят реальные или типичные рабочие ситуации, где несколько студентов играют определенные роли (например, начальника и подчиненного, клиента и продавца) в определенных обстоятельствах, стараясь добиться решения поставленной учебной задачи.

Пронгрывание ролей и последующее обсуждение ролевой игры позволяет студентам лучше понять мотивы поведения и того работника, чья роль проигрывается, и мотивы противоположной стороны; помогает увидеть типичные ошибки, допускаемые в ситуациях межличностного взаимодействия, осознать конструктивные и неконструктивные модели поведения; уяснить те задачи, которые должны быть решены для достижения успеха в данной ситуации (разрешение конфликта, достижение высокого уровня сотрудничества, убеждение другого человека и т.п.).

При выборе электронного образовательного ресурса преподавателю необходимо учитывать целый ряд критериев, которым он должен отвечать.

В состав дидактических критериев входят такие параметры, как:

- научность, доступность, проблемность, наглядность, сознательность, систематичность и последовательность обучения;

- стимулирование самостоятельности и развитие интеллектуального потенциала студентов;

- создание условий для усвоения знаний;

- единство образовательных, развивающих и воспитательных функций обучения в электронном образовательном ресурсе;

- адаптивность;

- интерактивность;
- реализация возможностей компьютерной визуализации дидактического контента;
- системность и структурно – функциональная связанность представления дидактического контента в электронном образовательном ресурсе.

К числу методических критериев можно отнести следующие:

- представление дидактического контента в электронном образовательном ресурсе во взаимосвязи и взаимодействии понятийных, образных и действенных компонентов мышления;

- обеспечение отражения системы научных понятий учебной дисциплины в виде иерархической структуры высокого порядка, каждый уровень которой соответствует определенному внутридисциплинарному уровню абстракции, а также обеспечение учета логических взаимосвязей этих понятий;

- предоставление возможности разнообразных контролируемых действий с целью поэтапного повышения внутридисциплинарного уровня абстракции знаний студентов на уровне усвоения ими определенного уровня знаний.

Среди психологических критериев наиболее значимыми являются: вербально – логическое и сенсорно – перцептивное восприятие; устойчивость и переключаемость внимания; теоретическое понятийное и практическое наглядно – действенное мышление; воображение; мотивация.

К техническим и сетевым критериям оценки электронного образовательного ресурса относятся:

- функционирование электронного образовательного ресурса в соответствующих средах, операционных системах и платформах;

- максимальное использование современных мультимедийных и телекоммуникационных технологий;

- надежная работоспособность;

- устойчивость к дефектам;

- защита от несанкционированных действий.

Параметры эргономических и эстетических критериев определяются на основе:

- гуманного отношения к студенту;

- организации дружественного интерфейса;

- возможности использования студентом методических указаний и подсказок;

- выбора свободной последовательности и темпа работы с электронным образовательным ресурсом;

- соответствия требованиям гигиены и санитарным нормам работы с компьютерной техникой;

- упорядоченности расположения дидактического контента, его выразительности, цвета и размера [2].

Затраты на разработку таких электронных образовательных ресурсов, отвечающих выше перечисленным критериям, довольно высоки, но они могут быстро окупиться, поскольку данный метод допускает тиражирование и может быть использован при подготовке большого числа обучающихся.

Таким образом, рассмотренная нами технология использования компьютерных средств на учебном занятии со студентами ВУЗа является эффективным инструментом в развитии человеческого потенциала.

### Литература

1. Морева, Н.А. Технологии профессионального образования: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Н. А. Морева. – М. : Издательский центр «Академия», 2008. – 432 с.

2. Стебняева, Т.В., Юдинова, В.В., Юрятина, Н.Н. Экспертиза электронных образовательных ресурсов: цели, задачи, требования сертификации, критерии оценки / Т.В. Стебняева, В.В. Юдинова, Н.Н. Юрятина // Актуальные проблемы современного образования: материалы V -ой международной научно-методической конференции /Под общей редакцией Мельниковой Р. И.- Воронеж: ВИЭСУ, 2013. – 275 с.