ПОРТФОЛИО КАК СРЕДСТВО ОЦЕНИВАНИЯ СФОРМИРОВАННОСТИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ СТУДЕНТОВ НА ГОСАТТЕСТАЦИИ В ПЕДВУЗЕ

Семенова Е.В., Семенов В.И.

Лесосибирский педагогический институт – филиал ФГАОУ ВПО «Сибирский федеральный университет», Лесосибирск, Россия (662544, Красноярский край, г. Лесосибирск, ул. Победы, 42), e-mail: elenacs@mail.ru

В статье рассматривается проблема оценки и контроля достижений студентов. Отмечено противоречие между необходимостью пересмотра сущности феномена и его практической реализацией. Представлены возможности портфолио как модели «субъект-субъектного» образования. Раскрыта феноменология портфолио в образовательной сфере. Доказана правомерность использования портфолио на госаттестации будущих учителей иностранного языка, что позволяет фиксировать учебные, внеучебные достижения студента, его личностный рост, изменения в профессиональной сфере. Установлено, что главной составляющей портфолио как средства оценивания сформированности профессиональной компетентности студентов является рефлексивная составляющая, основанная на самоанализе учебной и внеучебной деятельности будущих педагогов. Приводятся данные опытно-экспериментальной работы, подтверждающие, что портфолио содержит в себе разнообразные возможности и контенты, позволяющие выявить его многофункциональность. Описан опыт составления портфолио, его частей: языкового, профессионального, информационного, культурологического и портфолио личностного роста.

PORTFOLIO AS A MEANS OF STUDENTS' PROFESSIONAL COMPETENCE EVALUATION AT FINALS

Semenova E.V., Semenov V.I.

Lesosibirsk Pedagogical Institute – the branch of Siberian Federal University, Lesosibirsk, Russia (662543, Krasnoyarskii krai, Lesosibirsk, Russia (662544, Lesosibirsk, street Pobeda, 42), e-mail: elenacs@mail.ru

The problem of evaluation and monitoring of students' progress is discussed. The contradiction between the need of revising the nature of the phenomenon and its practical realization is noted. Possibilities of portfolio's model as «subject-subject» education are proved. Phenomenology portfolio in the educational sphere is disclosed. The validity of using portfolio at the finals at foreign language teachers' professional education is proved that allows to record student's academic and extracurricular achievements, his personal growth and changes in the professional sphere. It is found that the main component of portfolio as a means of evaluation of the formation of student's professional competence is the reflective component based on the self educational and extracurricular activities of future teachers. The data of the experimental work showing that portfolio contains a variety of features and contents that reveal his versatility is represented. The experience of compiling the portfolio and its parts: language, professional, informational, cultural and personal growth portfolio is shown.

ВВЕДЕНИЕ ПОНЯТИЙ ПРИ ОБУЧЕНИИ ПОДРОСТКОВ ПРОЕКТИРОВАНИЮ РАЗВИВАЮЩИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Сенькина Г.Е., Гаврилова Т.И.

ФГБОУ ВПО «Смоленский государственный университет», Смоленск, Россия (214000, Смоленск, ул. Пржевальского, 4), e-mail: gulzhans@mail.ru

На основании полученных результатов исследования обосновывается актуальность проблемы привлечения подростков с повышенным уровнем увлеченности компьютерными играми к проектированию и созданию развивающих компьютерных игр. Такая форма учебной деятельности может выступить в качестве механизма психологической защиты психики подростка от пагубного воздействия агрессивных компьютерных игр, а также помочь в становлении субъектности, профориентации и самореализации. Приведены содержание и структура разрабатываемого элективного курса «Обучение проектированию развивающих компьютерных игр», предназначенного для формирования у обучающихся практических навыков по проектированию развивающих компьютерных игр. Раскрыт подход к формированию понятий в рамках элективного курса с использованием треугольника Фреге, позволяющий обеспечить процесс педагогической поддержки обучаемых, наполнив его субъективно и субъектно-значимым содержанием.

THE INTRODUCTION OF CONCEPTS WHEN TEACHING TEENAGERS DESIGNING EDUCATIONAL COMPUTER GAMES

Senkina G.E., Gavrilova T.I.

Smolensk State University, Smolensk, Russia (214000, Smolensk, street Przewalskogo, 4), e-mail: gulzhans@mail.ru

Based on the results of the study described the need to attract adolescents with a high level of passion for computer games to design and create educational computer games. This form of educational activity can act as a mechanism of psychological defense mentality of a teenager from the harmful effects of aggressive computer games, as well as to help in the formation of subjectivity, counseling, and self-realization. Given the content and structure of the developed elective course Teaching design of educational computer games designed to develop learners' practical skills in designing