благоприятной среды в местах отдыха и обитания. Практическое значение такой работы трудно переоценить.

На кафедре физиологии Сочинского института РУДН проводятся исследования по биотехнологии растений. Выпускники кафедры, выбирающие это перспективное направление биологической науки, подготовлены к активной научной деятельности по успешному решению подобных проблем. Студентка кафедры физиологии награждена дипломом и медалью на конкурсе молодых ученых на лучшую научно-исследовательскую работу, за исследования по микроклональному размножению исчезающих видов флоры Кавказа, выполненную в лаборатории кафедры. Конкурс проводил в рамках Международного конгресса «Биотехнология: состояние и перспективы развития» (Москва, 2010 г.), где сообщения по экологическому образованию и просвещению были выделены в отдельную секцию [3].

Таким образом, взаимодействие учебного заведения с научно-исследовательскими учреждениями максимально приближает нас к решению проблемы воспитания молодых кадров исследователей. Выпускники кафедры становятся аспирантами или пополняют научные коллективы, непосредственно поступая на работу уже на последних курсах обучения по избранному направлению.

В современной высшей школе формируется качественно новая образовательная среда, основанная на инновационных технологиях, с привлечением студентов к научной работе. Высшая школа призвана не только давать студентам профессиональные знания, умения и навыки, но и научить их творчески мыслить, создавая дополнительную мотивацию для профессионального роста в будущем. Развитие вузовской науки в последнее время стало объектом государственного интереса. Результаты, сложившиеся в Сочинском институте РУДН по воспитанию научных кадров, показали целесообразность такого подхода, при котором учёные, заинтересованные в пополнении науки молодыми кадрами, не только активно входят в учебный процесс, но и смело предоставляют свои лаборатории и современное оборудование для работы со студентами. Положительный результат такого подхода к решению проблемы воспитания молодых учёных очевиден.

Список литературы:

1. Козлова Н.И., Онищук Ф.Д. Скипина К.П. Становление кафедры физиологии в Сочинском филиале Российского университета дружбы народов. Научн. труды 1 съезда физиологов СНГ, 19-23 сент. 2005. — Т. 2. — Сочи. С. 302-303.

2. Скипина К.П. Роль вузовской науки в развитии творческого мышления студентов. // Фундаментальные исследования, 2008. — № 9. — С. 86-88.

3. Рыбалко А.Е., Скипина К.П. Подготовка кадров для внедрения биотехнологических методов сохранения биоразнообразия в пригородной зоне г. Сочи. Мат. Моск. Межд. научно-практ. конф. «Биотехнология: экология крупных городов» (Москва, 15-17 марта 2010 г.). — С. 374.

Работа представлена на Общероссийскую научную конференцию «Новые технологии, инновации, изобретения», Иркутск (5-7 июля 2010). Поступила в редакцию 04.05.2010.

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ИСТОРИИ

Тимохина А.К., Тимохин В.М.*

МОУ СОШ №40, г.Новороссийск,
**ФГОУ ВПО «МГА имени адмирала Ф.Ф.Ушакова»*
E-mail: t.v.m@inbox.ru

Развитие личности, индивидуализация творческого мышления, формирование качеств специалиста в соответствии с социальным заказом общества – всё это проявляется в процессе усвоения индивидом определённой системы навыков, знаний, умений, позволяющих ему функционировать в качестве полноправного члена общества. Для этого в течение всех школьных лет учителям следует не только объяснять, заставлять запоминать и проверять степень усвоения изученного теоретического материала, но и расширять применение таких форм организации занятий, как практическая и самостоятельная работа в форме игр, где создаются проблемные ситуации, решение которых приводит к определённому результату. В результате создаются условия для формирования социальной компетентности учащегося.

Игра является одним из основных популярных видов человеческой деятельности, одним из важнейших способов познания окружающего мира, чрезвычайно значимый в детском возрасте. Причин этому несколько: избыток энергии, накапливающейся после уроков особенно в среднем звене; возможность для учащихся проявить свой артистизм; проба сил и способностей в условиях конкуренции; возможность действовать, не боясь ошибок; приобретение навыков действия в различных жизненных

ситуациях; любознательность и интерес к исследованию. Самостоятельность действий в процессе игры является важным элементом игры, что очень привлекательно для подростков. Интерес в игре является определяющим моментом её эффективности. Иначе игра станет формальной. Наиболее ответственным этапом организации занятия с использованием игровых методик является формирование групп, при котором нельзя допускать доминирования отдельных учащихся в группе или отдельных групп в игре, роли должны быть распределены в соответствии с интересами и способностями. Необходимо следить за правом меньшинства на выражение своего мнения, не допускать давления на учащихся.

Основными элементами игры являются: имитация, то есть подражание поведению героев игры; ролевой элемент, то есть действия учащихся в определенной роли; деловой элемент, то есть постановка задачи и шаги по её выполнению; моделирование, то есть создание определённой модели ситуации; добровольность участия; свободная форма выражения чувств и эмоций участников игры.

Задачами игры являются: применение ранее полученных знаний в новой ситуации; получение дополнительных знаний; развитие творческих способностей учеников; обучение школьников аргументировать и формулировать свою точку зрения в той или иной роли; развивать навыки участия в дискуссии, сотрудничестве в достижении поставленной цели; формировать толерантное отношение к другим мнениям. Одной из организационных форм решения задачи освоения жизненных навыков являются игры. «Игра есть та деятельность, в которой складывается и совершенствуется управление поведением» [1]. Необходимо учитывать, что «…если подросток не видит жизненного значения определённых знаний, то у него исчезает интерес» [2].

Для примера рассмотрим игру по теме «История древней Греции». Эта тема вызывает огромный интерес, особенно у учащихся 5-7 классов. Сначала класс или два класса делятся на команды, например, «Зевс» и «Персей», выбирается ведущий, который объявляет геймы, задаёт вопросы и даёт задания командам. Подводит итоги игры. Итак, игра начинается.

1-й гейм. Разминка.

Вопросы команде «Зевс»

1. Где находились перечисленные города?

-Александрия Великая (*Египет*); Коринф (*Материковая Греция*);

-Микены (*Материковая Греция*); Сиракузы (*Сицилия, Италия*).

2. Кто прятался на острове Крит во дворце? *(Минотавр);*

3. Микены *(Центр самостоятельного государства на Пелопоннесском полуострове);*

4. Афродита *(Богиня любви и красоты);*

5. Бог грома и молнии *(Зевс);*

6. Посейдон? *(Бог моря);*

7. Как Геракл помог Прометею? *(Убил орла, клевавшего его печень.)*

8. Гера *(*Жена Зевса*);*

9. На какой горе жил Зевс? *(На Олимпе);*

10. Рабы в Спарте (Илоты);

11. В Спарте было... *(Два царя, пять верховных правителей);*

12. Высший орган власти в Афинах *(Народное собрание);*

13. Государственный строй Спарты *(Олигархический);*

14. Длина марафонского бега *(42 км 195 м).*

15. Солон (*Преобразователь Афинского государства*)

Вопросы команде «Персей»

1. Чем знамениты перечисленные люди?

-Аристофан (*Древнегреческий сочинитель комедий*); Поликлет (*Скульптор*);

-Сократ (*Философ*); Евклид (*Александрийский учёный, основатель геометрии*);

2. Как греки называли Кносский дворец на острове Крит? *(Лабиринт);*

3. Великий поэт, автор «Илиады» и «Одиссеи» (*Гомер*);

4. Полис — это... *(Небольшое независимое государство.)*

5. Кто спас Андромеду? *(Персей);*

6. Бог подземного мира *(Аид);*

7. Агора (Главная торговая площадь Афин);

8. На какой горе жил бог Аполлон? *(На Парнасе);*

9. Назовите напиток богов. *(Нектар);*

10. Богатые и знатные люди (*Аристократы*).

11. В Пелопоннесе дорийцы основали... *(Спарту);*

12. Архонт — *(Правитель государства);*

13. Спартанцы превратили местных жителей в *(Илотов);*

14. Государственный строй Афин *(Демократический);*

15. Фалангой греки называли *(Боевой строй воинов).*

2-й гейм. Работа с картой.

Задание команде «Зевс» — описать по карте завоевательные походы Александра Македонского, отметить покоренные им страны; команде «Персей» — описать по карте ход Пелопоннесской войны, отметить основные места сражений.

3-й гейм. Домашнее задание.

Домашнее задание команде «Зевс» —

инсценированный рассказ о посещении древнегреческого театра, команде «Персей» — репортаж с древнегреческих Олимпийских игр.

4-й гейм. «Умники» (задания повышенной сложности).

Задания команде «Зевс»

1. Греки были умеренны в еде и питье, вино не пили чистым, разбавляли его водой. Пьянство осуждали. Для кого из действующих лиц поэм Гомера вино имело роковые и необратимые последствия? *(Циклоп, троянцы, женихи Пенелопы).*

2. Загадка древних греков: «Я — черное дитя сверкающего отца, птица без крыльев, я поднимаюсь до облаков; едва родившись, я рассеиваюсь в воздухе». *(Дым).*

Задания команде «Персей»

1. Среди законов Солона был и такой: «Кто поймает волка, тот получит 5 драхм (серебряных монет). Кто поймает волчонка, получит одну драхму». Почему так велика награда? Ведь в то время одну драхму стоила овца, а пять — целый бык. *(Борьба с волками издавна была заботой афинян, потому что скотоводство — одно из основных их занятий).*

2. Загадка древних греков: «Когда ты на меня смотришь, я тоже смотрю на тебя, но не вижу, ибо у меня нет глаз. Когда ты говоришь, глядя на меня, я открываю рот и двигаю губами, но молча, ибо у меня нет голоса». *(Зеркало).*

5-й гейм. «Перебранка».

Каждая команда придумывает несколько вопросов своим соперникам.

6-й гейм. «Вопросы на засыпку».

Задания для обеих команд. Побеждает та команда, которая первой дает правильный ответ.

1. «Вы видели, конечно, мою статую. Скульптор изобразил меня во весь рост с печатью раздумий и заботы на лице. Бесспорно, мне было от чего прийти в отчаяние! В ужаснейшее время, когда Эллада была полна предателями, возглавил я афинский демос. Могу гордиться, что шутка про осла, штурмующего крепость, не про моих сограждан! Я всю жизнь боролся против сильнейшего врага. Разил его словом, а когда война стала неизбежной, то взялся за копье и принял неравный бой. Мы проиграли, лишились той наивысшей ценности, которой обладали. Но уважение потомков, согласитесь, осталось с нами!» Кто мог бы так сказать о себе? *(Демосфен, великий оратор и последний защитник афинской демократии).*

2. Как возникли следующие выражения: *нить Ариадны, троянский конь?*

3. Почти в каждом греческом городе был свой театр. Каждый из древних театров вмещал

несколько тысяч зрителей. Задумаемся над этими словами, нет ли тут противоречия? Жителей в греческих городах было намного меньше, чем в современных, а театры были больших размеров, чем в наши дни. Чем это можно объяснить? (*Театр был не только любимым зрелищем в Древней Греции, но ему придавалось очень важное воспитательное значение).*

4. Имя скульптора, украсившего статуями храм Парфенон (*Фидий).*

5. Знаменитый греческий ученый Платон считал несправедливым «порабощать греческие города, терпеть, чтобы эллины становились рабами других эллинов». Означает ли это, что Платон осуждал рабство как таковое? *(Нет, для древних греков рабство было нормальным явлением, если речь шла о чужеземцах. Но держать эллинов в рабстве многие, в том числе и Платон, считали недопустимым).*

6. Какие роли играл в жизни Древних Афин храм Парфенон? *(Религиозная — поклонение богине Афине, гражданская — хранение государственной казны).*

7. Кто создал скульптуру «Дискобол»? *(Скульптор Мирон).*

8. Древний писатель рассказывает, что незадолго до начала Олимпийских игр спартанцы осадили враждебный им греческий город. За это спартанцам запретили 20 лет принимать участие в Олимпийских играх. Чем это можно объяснить? *(Игры носили миротворческий характер, они объединяли эллинов, враждующих между собой. Незадолго до Олимпийских игр в Греции устанавливался священный мир, и никто не имел права воевать.).*

9. Какого ученого и философа Древней Греции называют отцом многих наук? *(Аристотеля).*

10. Какой ученый Древней Греции первым высказал предположение, что все состоит из мельчайших неделимых частиц — атомов? *(Демокрит).*

7-й гейм. Исторические даты.

Две команды получают одинаковое задание: сопоставить события и даты. Побеждает та команда, которая первой даст правильный ответ.

***События**:* Гибель последнего эллинистического государства; Законодательство Драконта в Афинах; Марафонская битва; Начало восточного похода Александра Македонского; Начало Олимпийских игр; Битва при Херонее; Начало Великой колонизации; Саламинский бой; Преобразования Солона в Афинах; Правление Перикла в Афинах.

***Даты**: 30* г. до н.э.; 621 г. до н.э.; 490 г. до н.э.; 334 г. до н.э.; 776 г. до н.э.; 338 г. до н.э., 774 г. до н.э.; 480 г. до н.э.; 594 г. до н.э.; 443-430 гг. до н.э.;

Подводятся окончательные итоги игры, награждаются победители. По итогам занятия

проводится дальнейшая коррекционная работа с целью устранения выявленных недочетов.

Список литературы

1. Эльконин, Д.Б. Психология игры. — М., 1978. — С. 88.

2. Мухина, В.С. Возрастная психология. — М., 2002. — С.359.

Работа представлена на Общероссийскую научную конференцию «Новые технологии, инновации, изобретения», Иркутск (5-7 июля 2010). Поступила в редакцию 13.06.2010.

Социологические науки

СОЦИАЛЬНО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ МЕНЕДЖЕРА В СФЕРЕ ГОСУДАРСТВЕННОГО УПРАВЛЕНИЯ КАК УСЛОВИЕ КАЧЕСТВА ЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ[1]

Бабинцев В.П., Бояринова И.В.

Белгородский государственный университет

Одной из концептуальных установок современной теории социального управления является вывод о необходимости технологизации процесса государственного и муниципального управления (ГМУ).

В сущности, если обобщить различные конструктивные идеи, которые предлагается реализовать в ходе реформирования системы государственного и муниципального управления в России, все они, требуют социально-технологических решений. Современное государственное и муниципальное управление должно быть максимально технологичным, или научным, что, в сущности, является синонимами, так как одно из наиболее распространенных определений социальных технологий звучит так: социальные технологии — это *специально организованная отрасль знаний* о способах и процедурах оптимизации жизнедеятельности человека в условиях нарастающей взаимозависимости, динамики и обновления общественных процессов [1].

Но, к сожалению, современная система образования пока не обеспечивает подготовку специалистов, в полной мере владеющих современными социальными технологиями, обладающих современной социально-технологической культурой. Одним из негативных следствий этого является процесса профессиональной адаптации молодых чиновников. Многие из них с большим трудом интегрируются в систему государственной службы, которая, несмотря на все деформации, порожденные современной российской действительностью, все же потенциально тяготеет к технологизации.

Очевидно, что в настоящее время назрела потребность в повышении уровня социально-технологической подготовки специалистов в сфере государственного и муниципального менеджмента. Это представляет собой одно из необходимых условий качества профессионального образования.

Значительный опыт социально-технологического образования будущих государственных и муниципальных служащих накоплен в Белгородском государственном университете, в котором подготовка специалистов в сфере государственного и муниципального управления ведется более десяти лет. Главной особенностью организации образовательного процесса по данной специальности является систематическая опора на научные исследования в области социальных технологий, осуществляемые научной школой, специализирующейся на изучении социально-технологической культуры как феномена XXI века.

Для этой школы характерно последовательное выстраивание системы исследования социальных технологий, их внедрения, формирования и развития социально-технологической технологической культуры. В Белгороде была создана первая в стране кафедра социальных технологий, которая сначала функционировала на базе Белгородского технологического института строительных материалов, а в настоящее время работает на базе Белгородского государственного университета.

Создание кафедры означало конституирование социальных технологий в качестве ин-

[1] Статья подготовлена при поддержке проекта П439 от 12 мая 2010 г. «Управление формированием социально-технологической культуры менеджеров».