

Понимание научного текста как составляющая андрагогического обучения

Подготовила:
Старший преподаватель каф. сестринского
дела ФГБОУ ВО ДВГМУ,
Аспирант ФГБОУ ВО ТОГУ,
Каменева-Любавская Е.Н.

Одной из тенденций современного развития является непрерывное образование и самообразование. Это связано с постоянно увеличивающимся объемом информации, ее быстрым устареванием и необходимым обновлением

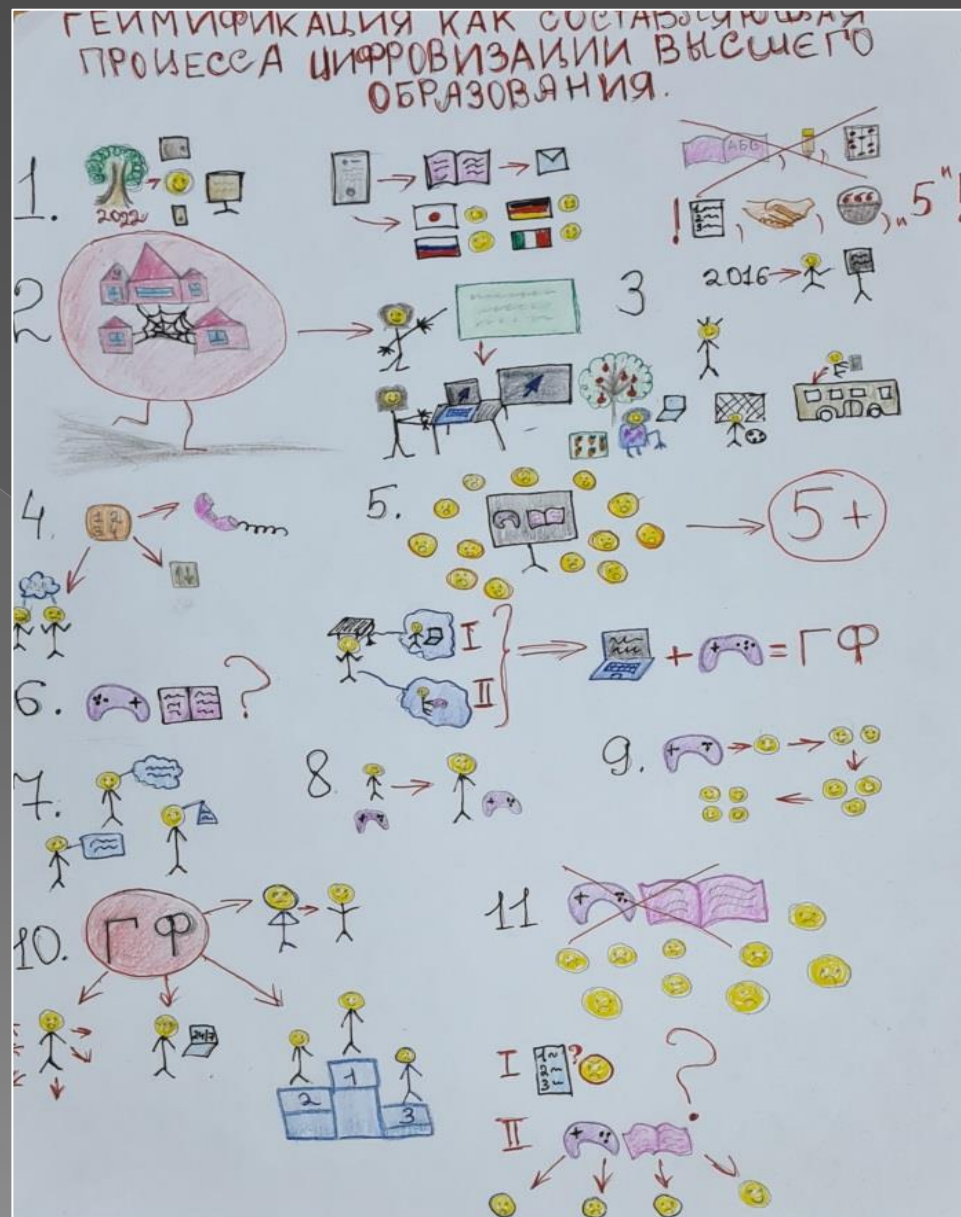
Андрагогические принципы С.И. Змеева

1. «Принцип приоритетности самостоятельного обучения».
2. «Принцип совместной деятельности».
3. «Принцип опоры на опыт обучающегося»
4. «Принцип индивидуализации обучения».
5. «Принцип системности обучения».
6. «Принцип актуализации результатов обучения».
7. «Принцип элективности обучения».
8. «Принцип осознанности обучения».

Тексты, используемые в исследовании

1. Геймификация как составляющая процесса цифровизации высшего образования» (А.А. Леженина).
2. «Анализ информационных технологий управления ресурсами в сфере здравоохранения в Хабаровском крае» (Е.Н. Каменева-Любавская).
3. «Об экономических и демографических проблемах Хабаровского края» (В.Н. Кораблев).
4. «Применение андрагогических принципов обучения в подготовке и повышении квалификации специалистов» (С.И. Змеёв).

Иллюстрационный план текста студента



Читательская проекция СТУДЕНТОВ

- «При внедрении геймификации в образовательный процесс будет наблюдаться повышенный спрос на разработку программных продуктов и компьютерную технику. Следовательно, при увеличении спроса, будет наблюдаться увеличение предложения, что может привести за собой увеличение цен (спрос и предложение)».
- «В определенный момент образовательные организации могут встать перед выбором: приобретать готовое программное обеспечение (что дешевле) или разрабатывать новое, точное под свои потребности (что дороже). (Теория потребительского поведения).»

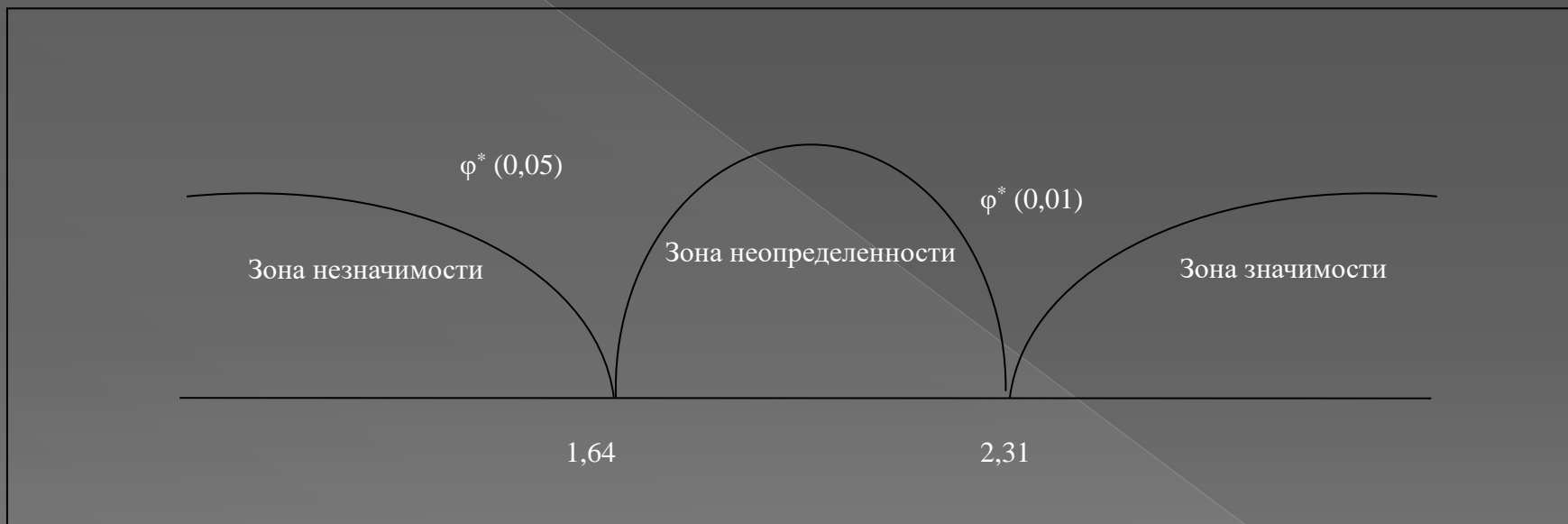
Читательская проекция студентов (продолжение)

- «При внедрении геймификации вырастут издержки на осуществление образовательного процесса. Переменные издержки на начальных этапах внедрения будут глобальными: закупка компьютеров, разработка программного обеспечения (ПО). Постоянные издержки будут меньше: расходы на электричество, обслуживание компьютерных классов и самого ПО. В связи с этим может возрасти стоимость обучения (Издержки и ценообразование).»
- «Внедрение геймификации потребует расширения площадей образовательной организации, поскольку существуют нормы, компьютерных классов (сколько компьютеров может быть на той или иной площади). Обычная расстановка парты (где обучающиеся сидят спина в спину) не подходит. Следовательно, может отмечаться проблема с таким фактором производства, как земля. Необходимо будет строительство дополнительных помещений либо их взятие в аренду (Факторы производства. Земля)».

Определение противоречий (пример студента)

- «Геймификация может негативно сказываться на психике человека. Привыкнув за период обучения к смайликам и звездочкам за период обучения, молодые люди, только вышедшие на работу, могут испытывать психологическую напряженность в их отсутствие, что скажется на показателях работы такого сотрудника (а значит и уменьшении прибыли компании). Помимо этого, в век глобального развития техники и технологий внедрение геймификации может привести к развитию или углублению компьютерной зависимости. Кроме этого, внедрение геймификации – дело затратное, которое может привести к увеличению стоимости обучения, уменьшению бюджетных мест, уменьшению студентов в вузах и средних профессиональных образовательных организациях. Значит в стране станет гораздо меньше различных специалистов и работников среднего звена, что приведет к упадку экономики. Также внедрение геймификации ведет за собой научно-технический прогресс, который, в конечном итоге становится причиной экономического кризиса. Сама по себе «геймификация» нейтральна, и только в руках реализатора она может стать либо добром, благом, либо оружием, как против психики отдельного человека, так и против экономики страны в целом. Таким образом, при внедрении геймификации возникает противоречие между положительным образовательным эффектом и ее влиянием на эмоциональную, экономическую сторону жизни человека».

Критерий Фишера



Расчет критерия Фишера на конец исследования по разным способам понимания текста

Показатель	Критерий Фишера
Создание иллюстрационного плана текста	2,599
Создание устного вторичного текста	3,814
Читательская проекция	4,439
Определение противоречий	2,631

Сравнение экспериментальной и контрольной групп

