

423

А*

ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ
В СИСТЕМЕ
НЕПРЕРЫВНОГО ОБРАЗОВАНИЯ



Минск 1991

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБЩЕСТВО РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
РЕСПУБЛИКАНСКИЙ СОВЕТ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМ. В.И.ЛЕНИНА

ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ В СИСТЕМЕ НЕПРЕРЫВНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Материалы Республиканского научно-методического
семинара (Минск, 6-7 мая 1991 г.)

Минск 1991

Обучающие игры в системе непрерывного образования: Сб. научн. статей (материалы научно-методического семинара, Минск 6-7 мая 1991 г.) / Под ред. А.П. Смацера

Печатается по решению Проблемного совета Белгосуниверситета им. В.И. Ленина. Протокол № 6 от 9 октября 1991 г.

Редакционная коллегия: Д.Я. Зубко, Ф.М. Литвинко, Л.А. Мурина,
А.П. Смацера

С Белгосуниверситет им. В.И. Ленина

Павлова Л.П. Использование деловых игр в процессе преподавания курса "Методика воспитательной работы"...	68
Романова А.И. Использование деловой игры "мозговая атака" на занятиях по дидактике	70
Амольков А.А. Контекстные игры в профессиональном обучении будущих педагогов	73
Абрамова Г.С., Из опыта применения деловых игр в процессе Сайгак А.В. преподавания психологии в педагогическом вузе	76
Дичковская Л.Н., Ролевая игра "Открытый урок" в курсе Грицук В.С. психологии	80
Петрикова Н.Н., Деловая игра в подготовке студентов Зенькова М.А. вожатской деятельности	82
Литовченко В.Н., НИРС как деловая игра	85
Мижневич Т.П. Соколовская О.В. Об использовании ролевых игр в курсе интенсивного обучения иностранным языкам...	86
Василевская В.К. Организация и проведение ролевых игр на уроке русского языка с иностранными учащимися на материалах зрительно-слуховой наглядности (Начальный этап обучения).....	88
Андреев В.И. Деловая игра как один из путей оптимизации образования в школе военной школе	93
Тесля А.И. Развитие навыков творческой деятельности у руководителей школ в процессе деловых игр на ФПК...	95
Бжоско Е.Г., Роль механизма мотивации в разработке Волмянская О.А. деловых игр	98
Нижнева Н.Г. Использование дидактических игр в процессе обучения чтению иноязычной технической литературы	100
Баек О.Н., Коммуникативный подход при организации Василевская В.К. ролевых игр с иностранными учащимися в процессе обучения русскому языку	103
Гальперин А.М. Деловые игры в учебном процессе военной кафедры вуза	104
Певзнер Л.В. Эффективность использования компьютерных игр в процессе обучения	106

КОНТЕКСТНЫЕ ИГРЫ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБУЧЕНИИ БУДУЩИХ ПЕДАГОГОВ

Опыт активного обучения студентов педагогического института показывает, что деловые игры позволяют достаточно эффективно решать ряд педагогических задач, трудно разрешимых при традиционных формах обучения. Мы относим к таким задачам формирование у будущих учителей социально-психологических умений и навыков в взаимодействии со сверстниками и школьниками, развитие у студентов адекватных представлений о профессиональной деятельности.

В педагогической практике деловые игры применяются и используются довольно широко. В психолого-педагогической литературе, а также в дискуссиях педагогов-практиков ведутся поиски эффективности этой активной формы обучения в совершенствовании субъективных условий ее организации: личности организатора, наборе и распределении игровых ролей, составе играющих, инвариативности и сюжете игры и т.п. Следует сразу же отметить, что субъективные условия организации деловой игры — это суть передового опыта, который в целом невозможно заимствовать. Передать можно лишь идеи этого опыта, притом те, которые легко осмысливаются педагогами-практиками. К сожалению, в педагогической деятельности мало внимания уделяется объективным условиям развития активных форм обучения. Стараясь восполнить в некоторой мере этот пробел, мы решили изучить некоторые показатели эффективности деловой игры с учетом контекстуальной деятельности студента во время обучения в институте.

Известно, что формирование профессиональной деятельности будущего педагога осуществляется постепенно. На первой стадии обучения в институте студент включается в изучение основ психолого-педагогических дисциплин. Для этой стадии характерна учебно-исследовательская профессиональная деятельность студента, которая является для юношеского возраста ведущей. На второй стадии у студентов начинают складываться индивидуальные представления о педагогической деятельности как профессиональной. Этот процесс усиливается включением студентов второго курса в пассивную педагогическую практику в школе. На этой стадии профессионального становления студен-

та происходит переход от учебно-профессиональной к педагогической деятельности, который представляет собой не что иное, как кризис, по некоторым проявлениям напоминающий возрастной. При этом у большинства будущих учителей кризис проходит латентно, но все же у некоторых студентов обнаруживаются критические проявления разрешения внутренних противоречий, ломка установок, борьба мотивов, изменение ценностных ориентаций. Латентному протеканию кризиса, а также снятию критического состояния у студентов способствует успешное овладение ими "квазипрофессиональной деятельностью" (А.А.Вербицкий). На третьей стадии происходит обновление и формирование собственно профессиональной педагогической деятельности.

Учитывая отмеченные особенности профессионального становления студента, необходимо выбирать и дифференцировать все формы и методы обучения с учетом смены и доминирования видов деятельности на каждой стадии. Это относится и к деловым играм. Видимо, одни деловые игры могут использоваться для повышения эффективности учебно-профессиональной деятельности студентов, другие — для латентного перехода к педагогической деятельности через квазипрофессиональную, есть и третья группа игр, формирующих собственно педагогическую деятельность. Иначе, деловая игра настолько эффективна, насколько соответствует контексту деятельности студента на определенной стадии профессионального становления. Это суждение и явилось гипотезой исследования.

В соответствии с гипотезой исследования в контексте отмеченных видов деятельности нами разработаны деловые игры "День рождения", "Серьезный разговор в классе" и "Родительский день в школе". Все игры проводились в пяти учебных группах трижды (на I, II и IV курсах). По ходу каждой игры экспертами из числа студентов составлялись программы, а также оценивались по определенной шкале обращения участников игры. В данном случае мы отказались от традиционного шкалирования "отрицательные — положительные", а использовали шкалу "негативные — позитивные" высказывания. К негативным высказываниям относили все вербальные контакты, которые "сворачивали" игру, вызвали у участников отрицательное отношение к ней, упрощали ситуации с целью быстрее завершения игры, примитивно разворачивали сюжет и т.п. Позитивными высказываниями считали те, которые стимулировали развитие игры, разворачивали

и усложняли ее, приближали сюжет игры к реальной жизни.

Анализ игрограмм и результатов оценивания экспертами общения в игре свидетельствует о том, что на каждой стадии становления студента как специалиста показатели эффективности контекстных игр имеют динамику. Так, например, на первой стадии обучения (I курс) все выделенные нами показатели эффективности игры "День рождения" позитивно отличались от показателей игр "Отношения в классе" и "Родительский день в школе". На второй стадии обучения (II курс) эффективнее разворачивалась игра "Отношения в классе": студенты, используя знания по общей, возрастной и педагогической психологии, существенно усложняли игру, применяли методики изучения межличностных отношений, анализировали приемы их коррекции. По ходу игры включались дополнительные роли школьного психолога, администратора, родителей. Игрограммы этой игры представляли собой довольно сложные графы на всех ее этапах. Уменьшение показателей эффективности игр "День рождения" и "Родительский день в школе" были менее выражены.

На заключительной стадии обучения (III курс) студенты предпочтение отдавали игре "Родительский день в школе", и многие показатели эффективности этой игры по абсолютной величине превосходили их в других играх.

Данные исследования показывают, что каждая деловая игра условно соответствует определенной форме деятельности, а конкретнее, по своему контексту отражает ту или иную стадию профессионального становления будущих учителей. Более того, индивидуальные показатели участвующих во всех играх (частота и направленность контактов из игрограмм, конструктивность и позитивность по оценкам экспертов) свидетельствуют о том, что каждый испытуемый имеет собственную динамику профессионального самоопределения и становления. Для отдельных студентов квазипрофессиональная деятельность является ведущей продолжительное время и, видимо, в некоторой степени способствует формированию педагогической деятельности.

В заключение можно предположить, что контекстные игры могут служить одним из приемов диагностики и коррекции уровня сформированности профессиональной деятельности выпускников института.