



Игровые технологии в системе профессиональной подготовки будущего учителя

Профессиональная подготовка современного учителя относится к числу важнейших и сложнейших педагогических проблем. Она включает в себя не только усвоение определенной суммы специальных знаний, умений, навыков, качеств, опыта и норм поведения, но и создает условия для формирования педагогического сознания и выработки самостоятельной профессиональной позиции.

В современной педагогической науке преобладает субъектно-объектная парадигма, для которой характерны авторитарный тип педагогического руководства, морализование и отсутствие партнерства преподавателя и студентов в решении общих педагогических задач. Значительная часть усилий преподавателя и студента направлена на приобретение в короткий срок наибольшего объема знаний, намного меньше времени уходит на развитие умений и навыков педагогической работы и еще меньше времени тратится на формирование педагога как творческой личности. Как результат, уровень подготовленности будущего педагога определяется, в основном, объемом приобретенных им знаний, а не способностью студента к самостоятельной творческой деятельности, сформированности у него организаторских, коммуникативных, проектировочных, гностических, информационных и других умений и навыков.

Повышению уровня профессиональной подготовки будущего учителя может способствовать активное включение студентов в самостоятельную творческую работу, организация такого учебного процесса, в результате которого можно будет рассчитывать на педагога, способного самому стать субъектом своей педагогической деятельности. Решение данной задачи предполагает использование различных педагогических технологий при условии их эффективного, грамотного применения.

Технология по определению, данному в толковом словаре, – это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве. Специфика педагогических технологий проявляется в наличии воспитательного компонента и в необходимости учета философского, психологического, медицинского и экологического аспектов проблемы. Существуют различные подходы к определению понятия «педагогическая технология».

По мнению М.В. Кларина, «педагогическая технология означает системную совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей» [1]. Б.Т. Лихачев дает следующее определение данного понятия: «Педагогическая технология – совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов,

способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса» [2].

С точки зрения В.П. Беспалько, «педагогическая технология – проект определенной педагогической системы, реализуемый на практике». Это содержательная техника реализации учебного процесса. Главное в педагогической технологии – «описание проектирования процесса формирования личности учащегося, которое характеризует педагогический успех, независимо от мастерства учителя» [3].

В.М. Монахов считает, что «педагогическая технология – это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя» [4].

По мнению Н.Е. Щурковой: «Педагогическая технология – это научно-педагогическое обоснование характера педагогического воздействия на ребенка в процессе взаимодействия с ним, научно-педагогическое обоснование системы профессиональных умений педагога, позволяющих осуществлять тонкое прикосновение к личности ребенка, входящего в культуру». Далее, отмечает Н.Е. Щуркова, «педагогической технологией называют и совокупность необходимых профессиональных умений, определяющих воспитательный успех педагогического воздействия, – ту сторону работы педагога, которая составляет ремесло педагогической профессии» [5].

Г.К. Селевко, определяя понятие «педагогическая технология», считает, что она может быть представлена тремя аспектами:

- научным: педагогическая технология – часть педагогической науки, изучающая и разрабатывающая цели, содержание и методы обучения и проектирующая педагогические процессы;
- процессуально-описательным: описание процесса, совокупность целей, содержания, методов и средств для достижения планируемых результатов обучения;
- процессуально-действенным: осуществление технологического процесса, функционирование всех личностных, инструментальных и методологических педагогических средств [6].

Анализ различных подходов к определению данного понятия позволил согласиться с точкой зрения Г.К. Селевко о том, что педагогическая технология функционирует и в качестве науки, исследующей наиболее рациональные пути обучения, и в качестве системы способов, принципов и регулятивов, применяемых в обучении, и в качестве реального процесса обучения.

В настоящее время в теории и практике работы учебно-воспитательных заведений существует множество педагогических технологий. Любая технология имеет средства, активизирующие и интенсифицирующие деятельность обучаемых, в некоторых из них эти средства составляют главную идею и причину эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести игровые технологии и, в частности, деловые игры.

Под деловой игрой, по мнению В.И. Матирко, понимается «процесс выработки и принятия решения в условиях поэтапного многошагового уточнения необходимых факторов, анализа информации, дополнительно поступающей и вырабатываемой на отдельных шагах и в ходе игры» [7].

При определении отличительных особенностей деловой игры В.Я. Платов отмечает, что при использовании деловых игр процесс обучения максимально приближен к реальной практической деятельности руководителей и специалистов благодаря использованию моделей реальных социально-экономических систем, так как «... деловая игра является имитационным методом» [8].

Характеризуя значимость деловой игры в процессе обучения, Г.К. Селевко высказывает мнение о том, что деловая игра в учебном процессе может использоваться для решения комплексных задач усвоения нового материала и закрепления ранее изученного, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

В процессе деловой игры участники, взяв на себя ту или иную роль, взаимодействуют друг с другом, проявляя при этом различный интерес и имея свою определенную и отличную от мнения других точку зрения. В результате этого создается конфликтная ситуация, требующая разрешения, а участникам предоставляется возможность в полной мере проявить свои профессиональные знания, умения, навыки, общую эрудицию и даже черты характера.

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые, психо- и социодрамы, «деловой театр».

Среди деловых игр, используемых в условиях вуза, особое место занимают игры, воспроизводящие деятельность ученых и специалистов по конструированию систем школьного обучения, то есть игры, которые позволяют приблизить студентов к школе путем воссоздания типичных учебных ситуаций, для разрешения которых они вынуждены искать и принимать оптимальные решения по проблеме, возникающей в ходе игры. Содержание деловых игр носит, как правило, интегрированный характер, что объективно требует от студента комплексного применения знаний, усвоенных при изучении различных учебных курсов.

Технология деловой игры может быть представлена следующими этапами.

Первый этап – подготовительный. На нем предусматривается подготовка студентов к проведению предполагаемой деловой игры. Она включает в себя приобретение знаний по психологии, педагогике, философии, социологии и другим предметам. Этот этап длителен по времени и может охватывать несколько семестров.

Второй этап – этап моделирования. Он включает в себя:

- определение названия и содержания игры;
- выделение педагогической проблемы, подлежащей решению;
- формулировку целей и задач игры;
- написание сценария;
- разработку правил;
- определение функций игроков и ведущего;
- определение объема теоретических знаний и педагогических умений и навыков, подлежащих приобретению, развитию и формированию в процессе деловой игры.

Третий этап – проведение игры в соответствии с разработанной моделью.

Четвертый этап – анализ деловой игры, подведение итогов и определение ее значимости в системе профессиональной подготовки будущего учителя.

В качестве примера приведем краткое описание деловой игры по теме «Положение детей в Республике Беларусь» для студентов II курса музыкально-художественного факультета. Целью ее явилось развитие у будущих учителей умения интегрировать при решении педагогических проблем знания из курсов педагогики, психологии, социологии, основ медицинских знаний и охраны здоровья ребенка, а также развитие умений самостоятельно проектировать, конструировать и организовывать учебный процесс.

Задачи игры были следующие:

- 1) представить модель педагогической технологии, обеспечивающей достижение поставленных целей обучения;

2) способствовать формированию у студентов умения пользоваться государственными и правительственными документами об образовании, воспитании, защите прав и здоровья детей в процессе их профессиональной деятельности;

3) способствовать формированию у студентов потребности и умения пользоваться теоретическими положениями психолого-педагогических и других дисциплин;

4) развивать у студентов навыки самостоятельной работы, исследовательские умения и навыки.

Предложенная нами игра проводилась в форме научно-практической конференции, цель которой состояла в получении объективной систематизированной информации о положении детей в республике и тенденциях его изменения под воздействием проводимых социально-экономических преобразований; об осуществляемых в Республике Беларусь экономических, правовых, социальных и иных мерах по обеспечению выживания, защиты и развития детей.

Игра отражала моделирование деятельности специалистов: педагогов, психологов, социологов, врачей, практических работников школ, работников органов правопорядка. Выступления всех специалистов базировались на реальных статистических данных и позволяли проанализировать состояние здоровья детей в республике, возможности и условия получения ими образования в различных типах учебных заведений, а также положение детей в семье и детей, оставшихся без попечения родителей. Специалистами проводился анализ документов, принимаемых государством и правительством, и рассматривались меры, направленные на решение этой проблемы.

Работа конференции-игры начиналась с постановки проблемы и анализа основополагающих документов в области защиты прав ребенка (Конвенции ООН о правах ребенка, Всемирной декларации, об обеспечении выживания, защиты и развития детей, Закона Республики Беларусь «О правах ребенка», Национального плана работы по охране прав детей на 1995-2000 гг.).

«Специалистами-социологами» была подготовлена информация о количестве детей, проживающих на территории республики, выявлены характерные особенности, состоящие в уменьшении общей численности населения, снижении рождаемости и увеличении смертности, ухудшении экономического состояния семьи и, в целом, в кризисе семьи, связанном с ее распадом. Особое внимание «специалистами» было уделено проблеме социального сиротства и путях ее разрешения.

«Специалистами-врачами» было сделано сообщение о состоянии здоровья детей, обращено особое внимание на то, что сложности экономического характера и ухудшение экологической обстановки привели к возникновению серьезных проблем в этой области, а именно, увеличению роста заболеваемости детей различными болезнями. Далее были приведены данные о мерах, применяемых в республике по оздоровлению детей в лагерях, санаториях и других учреждениях отдыха.

Выступления «специалистов-психологов» и «специалистов-педагогов» были посвящены проблеме детей-инвалидов и детей с особенностями умственного и физического развития. Ими было обращено внимание на то, что в целях разрешения проблемы таких детей изменены приоритеты нынешней государственной политики. В настоящее время утверждена новая Концепция обучения, воспитания и подготовки к жизни детей с недостатками умственного и физического развития, ориентированная на интеграцию таких детей в общество, начиная с их обучения в условиях обычного или специального класса массовой школы и заканчивая значительным расширением возможностей в получении ими профессионального образования.

Проблеме детской преступности было посвящено выступление «работника органов правопорядка».

На заключительном этапе конференции-игры были подведены итоги ее работы, названы наиболее острые проблемы, характерные для положения детей в Республике Беларусь, перечислены основные меры по обеспечению выживания, защиты и развития детей и отмечена важность совместной работы врачей, психологов, педагогов и других специалистов в этой области.

Таким образом, деловая игра дала возможность студентам приобрести собственный практический опыт, аналогичный участию в реальной жизни и позволяющий в перспективе избежать серьезных ошибок; способствовала формированию педагогических умений и навыков в различных видах деятельности; обеспечивала создание субъект-субъективных отношений между преподавателем и студентами; способствовала развитию гибкого педагогического мышления.

ЛИТЕРАТУРА

1. **Кларин М.В.** Педагогическая технология. М., 1989. – 75 с.
2. **Лихачев Б.Г.** Педагогика. М., 1992. – 464 с.
3. **Беспалько В.П.** Слагаемые педагогической технологии. М., 1989. – 192 с.
4. **Монахов В.М.** Технологические основы проектирования и конструирования учебного процесса. Волгоград, 1995. – 230 с.
5. **Щуркова Н.В.** Практикум по педагогической технологии. М., 1998. – 250 с.
6. **Селевко Г.К.** Современные образовательные технологии. М., 1998. – 256 с.
7. **Сборник деловых игр, конкретных ситуаций и практических задач** / Под ред. **В.И.Матирко**. М., 1991. – 255 с.
8. **Платов В.Я.** Деловые игры: разработка, организация, проведение. М., 1991. – 245 с.

S U M M A R Y

The article deals with the problem of professional training of future teachers and the determination of the place of pedagogical, in particular play, technologies in this process.

The author reveals the essence of the notions «pedagogical technology», «play technology», «role play» and motivates the necessity of using play technologies at higher schools, proposes the technology of conducting a role play and reveals its methods using a concrete example.

Поступила в редакцию 28.10.1999