

ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ КАК ФАКТОР ДЕЯТЕЛЬНОСТНОГО ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ВУЗОВ

Веккессер М.В.¹, Шмульская Л.С.¹, Бахор Т.А.¹, Зырянова О.Н.¹, Мамаева С.В.¹, Мазурова Н.А.¹

¹ Лесосибирский педагогический институт – филиал ФГАОУ ВПО «Сибирский федеральный университет», г. Лесосибирск, Россия (662544, Красноярский край, г. Лесосибирск, ул. Победы, 42), e-mail: vekkesser2012@yandex.ru

В статье рассматриваются деловые игры, способствующие формированию профессионально значимых компетенций, необходимых выпускнику педагогического вуза для успешной работы в сфере образования. Игровые технологии (круглый стол, общественная дискуссия), активно применяемые на вузовских занятиях, способствуют познанию и реальному освоению студентами социальной и предметной деятельности в процессе решения означенной в игре проблемы путем имитации, воссоздания в ролях основных видов поведения по определенным, заложенным в условиях игры правилам и моделям профессиональной деятельности в условных ситуациях. Потенциал деловых игр заключается в том, что студент становится субъектом образовательного процесса, взаимодействующим прежде всего с другими студентами. В этом случае педагог перестает быть транслятором знаний, в большей степени выполняет организационную деятельность. В результате происходит актуализация профессионально-значимой деятельности бакалавров педагогического образования в условиях реализации Федеральных государственных образовательных стандартов.

Ключевые слова: игровые технологии, деловая игра, деятельностное обучение, интерактивные формы обучения

BUSINESS GAMES AS A FACTOR OF ACTIVITY TRAINING OF STUDENTS OF PEDAGOGICAL INSTITUTES

Vekkesser M.V.¹, Shmul'skaya L.S.¹, Bakhor T.A.¹, Zyryanova O.N.¹, Mamaeva S.V.¹, Mazurova N.A.¹

¹ Lesosibirsk pedagogical University — affiliated branch of Siberian Federal University, Lesosibirsk, Russia (662544, Krasnoyarskykrai, Lesosibirsk City, Pobedy St., 42), e-mail: vekkesser2012@yandex.ru

The article deals with the business games, contributing to the formation of professionally significant competences necessary for graduates of pedagogical university for successful work in the field of education. The game technologies (a round table, public discussion) which are actively applied in the university classroom promote knowledge and real development of students social and subject activity in the course of the solution of the problem marked in a game by imitation, a reconstruction in roles of main types of behavior according to the rules and models of professional activity in conventional situations defined in rules of a game. Potential of business games is that the student becomes the subject of educational process interacting, first of all, with other students. In this case a teacher stops being the translator of knowledge, more carries out organizational activity. The result is updating of professionally significant activity of bachelors of pedagogical education in the conditions of implementation of Federal state educational standards.

Keywords: game technologies, business game, activity training, interactive forms of education

Человекоцентричность, технологичность, интерактивность, диалогичность неизменно указываются в качестве важнейших параметров учебно-воспитательного процесса в нормативных документах, определяющих современные тенденции развития высшего и среднего образования в Российской Федерации. Именно риторизация учебного процесса нацелена на практическую реализацию принципов антропоцентричности, формирование личности через слово, «речевой поступок», гражданское становление учащихся, духовного становления личности обучающихся.

В соответствии с вузовскими и школьными ФГОС предполагается использование активных и интерактивных форм обучения и воспитания, направленных на развитие у обучаемых самостоятельного мышления. Целью обучения выступает развитие мышления обучаемых, вовлечение их в решение проблем, расширение и углубление знаний, а вместе с этим и одновременное развитие практических навыков и осмысление своих действий. Экспериментально установлено, что в памяти человека остается до 10% того, что он слышит, до 50% того, что видит, и до 90% того, что сам делает.

Интерактивные формы обучения и воспитания обеспечивают взаимодействие не только между педагогом и обучающимся, но и между самими обучающимися, которое необходимо в ходе моделирования жизненных ситуаций, использования ролевых игр, совместного решения проблем.

К наиболее существенным характеристикам деловых игр относят следующие:

«1) двуплановость – промежуточное положение между областями реального и ирреального в языковом сознании участников коммуникации;

2) игровая интенция – стремление к игре как свободной самоценной деятельности, в которой языковая личность получает свободу самовыражения;

3) равная осведомленность адресата и адресанта об условности происходящего» [3].

Деловые (ролевые) игры как воплощение интерактивных технологий успешно применяют в учебно-воспитательном процессе вуза и школы. Наиболее эффективными являются игры, направленные на развитие эффективного межличностного и коллективного общения обучающихся. Акцент на профильную подготовку в старших классах, а также гуманизация школьного и вузовского образования сопровождаются активной его аксиологизацией, при этом само становление ценностных ориентаций обучающихся носит междисциплинарный характер [2].

Старшеклассники и студенты младших курсов стремятся осмыслить предлагаемые им обществом (в первую очередь СМИ) определенные социальные образцы и ценности, построить соответствующие их представлению отношения со сверстниками и взрослыми. Детально разработанные и подготовленные совместно с педагогами ролевые игры позволяют объективировать ценностные установки обучающихся и подвергнуть эти установки всестороннему анализу [4].

Передача готовой информации в большинстве случаев не побуждает студентов к способности выявлять и анализировать проблемы и самостоятельно определять пути их решения, поэтому эффективным способом активизации деятельности студентов в процессе подготовки их к педагогической деятельности является деловая игра.

Такие известные ученые, как Ю.С. Арутюнов, Н.В. Борисова, А.А. Вербицкий, С.А. Габрусевич, Э.М. Мартузина, А.А. Соловьева и иные, неоднократно писали о том, что императивная педагогика (передача образцов деятельности в виде набора «инструментов» – знаний, умений, навыков) должна быть заменена педагогикой сотрудничества и развития, в основе которой лежит понимание того, что обучение выступает как средство развития индивидуальных качеств субъекта с помощью знаний, умений, навыков. Такая педагогика кардинально меняет технологию обучения. Суть ее состоит в том, чтобы пробудить познавательную активность студента, содействовать становлению самостоятельности в мышлении и деятельности. Для этого студент должен подходить к учебе как к творческому процессу, самостоятельно овладевать знаниями. А это в свою очередь требует такой технологии обучения, при которой учебные занятия сопровождаются, направляются, поддерживаются способами, активизирующими культурно-творческую познавательную деятельность обучающегося.

Деловая игра с позиции игровой деятельности – это познание и реальное освоение обучаемыми социальной и предметной деятельности в процессе решения важнейшей проблемы путем игровой имитации, воссоздания в ролях основных видов поведения по определенным, заложенным в условиях игры правилам и на модели профессиональной деятельности в условных ситуациях [1].

Деловые игры, применяемые в процессе подготовки студентов к педагогической деятельности, позволяют раскрыть личностный потенциал обучающихся: каждый участник игры может продиагностировать свои собственные возможности в самостоятельной и в совместной деятельности с другими членами группы. Студенты во время проведения игры становятся не только творцами профессиональных ситуаций, но и «создателями» собственной личности. Они решают задачи самоуправления, выбирают пути и средства оптимизации профессионального общения, выявляют свои недостатки и предпринимают меры по их устранению. В этом отношении важно следующее: «Обнаружение общих признаков миромоделирования на любом уровне деятельности человека позволяет говорить о наличии культурного кода, подчиняющего себе отдельных индивидов, которые становятся своеобразными инструментами культуры. Порождение речевого текста, в том числе и художественного, подчиняется определенным моделям и самоорганизуется в системе культуры» [5].

С позиции системного анализа деловая игра – открытая система, в которой деятельность участников основана на информации, поступающей по линии обратной связи с постоянным диагностированием реакций партнеров. Деловая игра рассматривалась нами как динамичная и детерминированная система «преподаватель – студент», «студент – студент».

Например, если обычные учебные занятия предусматривают общение преподавателя и студентов «по вертикали», когда преподаватель полностью диктует направление и режим работы, выявляя недоинформированность студентов по ряду вопросов, то отношения в деловой игре между участниками складывались «по горизонтали». Она позволяет выработать основу свободных, творческих отношений равно информированных партнеров. Преподаватель исключается из числа непосредственных партнеров, он как бы уходит на второй план, в среду зрителей; это обстоятельство позволяет снять психологический барьер общения, раскрепощает студентов. Обучающийся наполняет роль индивидуальными средствами самовыражения, борется за профессиональное и интеллектуальное признание в группе.

При подготовке к деловым играм, реализуемым в процессе учебной деятельности, необходимо соблюдать следующие требования:

1) игра – логическое продолжение и завершение конкретной теоретической темы (раздела) учебной дисциплины, практическое дополнение к теме (разделу) или же завершение изучения дисциплины в целом;

2) максимальная приближенность к производственным условиям;

3) создание атмосферы поиска и непринужденности;

4) тщательная подготовка учебно-методической документации;

5) четко сформулированные задачи, условия и правила игры;

6) выявление вариантов возможных решений указанной проблемы;

7) наличие необходимого оборудования.

Как видим, деловая игра – вид квазипрофессиональной деятельности: чем игра сложнее, тем глубже процесс становления профессионализма участников игры, тем богаче потенциал профессиональных возможностей данного человека. Увлекательная игра, обучающая принципам рациональной организации труда в профессии и дающая простор для самовыражения, приносит удовлетворение ее участникам, стимулирует их самостоятельность и активность, потребность в приобретении знаний и навыков, необходимых в практической деятельности. Вовлечение в игру, игровое освоение профессиональной деятельности на ее модели способствует системному, целостному осознанию студентами будущей профессии.

В последние годы отмечается возросшее внимание преподавателей вузов и общеобразовательных учреждений к деловой игре как воплощению одной из интерактивных технологий, определяющих для учебно-воспитательного процесса.

Деловые игры могут проводиться в форме **круглых столов**. Впервые понятие «круглый стол» было употреблено в 1150 г. в истории о короле Артуре, который ввел особую

форму рассадки гостей на мероприятиях для того, чтобы гости пиршеств не спорили друг с другом о лучшем месте и могли чувствовать себя равноправными. Не стоит использовать понятие «круглый стол» как синоним понятий «дискуссия», «полемика», так как он предполагает обмен мнениями и формулирование решения-резолуции. Ключевым элементом любого круглого стола – это модерация. Термин «модерация» произошел от итальянского «moderare» и означает «смягчение», «сдерживание», «умеренность», «обуздывание». В современном значении под модерацией понимают технику организации общения, благодаря которой групповая работа становится более целенаправленной и структурированной. Задача модератора-ведущего – объявить состав участников, обозначить главные темы мероприятия и дать старт обсуждению, т.е. он является фактическим участником мероприятия.

Сама встреча «за круглым столом» может проходить по-разному:

- 1) участники выступают с докладами, затем проводится их обсуждение;
- 2) ведущий интервьюирует участников круглого стола или выдвигает тезисы для обсуждения. В этом случае он следит за тем, чтобы высказались все участники, «держит» ход обсуждения в русле главной проблемы, ради которой организована встреча за «круглым столом».

Суть любого круглого стола – осуществить попытку «мозгового штурма» по определенной проблеме и найти ответы на какие-то важные вопросы, принять решение-резолуцию. Для этого нужно собрать в одном месте людей, обладающих необходимыми знаниями по проблеме, требующей освещения. Этим людей называют экспертами или специалистами. Проект итогового документа должен включать констатирующую часть, в которой перечисляются те проблемы, которые обсуждались участниками круглого стола. Резолюция может содержать конкретные рекомендации, выработанные в ходе обсуждения, или решения, которые могут быть реализованы через определенные мероприятия.

Представляем краткий сценарий круглого стола на тему «Формирование толерантности и эмпатии в молодежной среде». Для того чтобы понять сущность, уровень и особенность проявления толерантности среди молодежи, ведущий предлагает четко определить содержание понятий «толерантность» и «эмпатия». Заранее готовятся буклеты, в которых эти понятия определены следующим образом. 1) Эмпатия (греч. «сопереживание») – проникновение в переживания другого человека, способность поставить себя на его место; способность сопереживать, сочувствовать, сострадать; способность к произвольной эмоциональной отзывчивости на переживания других людей. 2) Толерантность (лат. «терпеливо переносящий») в широком смысле понимается как терпимость, снисходительность к кому- или чему-либо. Толерантность предполагает терпимость к иному мировоззрению, религии, культуре, образу жизни, особенностям

поведения, обычаям, традициям, представлениям, верованиям, суждениям, мнениям, идеям, оценкам, т.е. к не похожему на наши, непривычному, незнакомому. Маркером отсутствия толерантности выступают фразы типа: *«Этого не может быть, потому что не может быть никогда»*; *«На этот счет есть только два мнения: одно мое, а другое неправильное!»*; *«Ты не прав, а почему – не твое дело!»*

Далее ведущий перечисляет участников заседания круглого стола: представителей из сферы образования, органов муниципальной власти, курирующих вопросы молодежной политики, психолога, работников культуры и СМИ. Для конструктивного разговора студенты предварительно провели социологический опрос среди молодежи, который выявил: 1) важнейшей сферой жизнедеятельности человека признаны культура, семейные и межличностные отношения; 2) уровень толерантности личности, отдельной социальной группы, общества в целом во многом обуславливает социально-психологический настрой и выступает как важнейший критерий их духовного развития; 3) телевидение продолжает пропагандировать культ материальной успешности; 4) во многих сферах жизни проявляется агрессия, нетерпимость к иному (культуре, религии и др.); 5) отсутствие таких общечеловеческих ценностей, как семья, труд, в современных молодежных увлечениях. Ведущий круглого стола знакомит присутствующих с данными опроса и предлагает их прокомментировать, а также просит высказаться относительно того, что можно сделать для повышения уровня толерантности и эмпатии в молодежной среде; какую роль сегодня играют образовательные учреждения в формировании терпимости друг к другу; как поднять значимость семьи в формировании толерантности и эмпатии. В результате приняты следующие решения:

1) разработать программу, предусматривающую комплекс мер, направленных на формирование эмпатии и толерантности у молодежи;

2) разработать мероприятия по повышению социальной роли семьи в воспитании у подрастающего поколения норм толерантности и в снижении социальной напряженности в обществе;

3) поддерживать развитие психологических клубов для родителей при городском психологическом центре;

4) создать эффективную систему мониторинга и механизмов выработки мер по своевременному оказанию противодействия экстремизму, привлечению средств массовой информации, проведению общественно-гражданских акций;

5) инициировать и поддерживать создание национальных творческих коллективов; проводить смотры, конкурсы, фестивали национальных культур;

б) проводить на базе Городского музея работу по изучению памятников материальной культуры народов, проживающих у нас в городе;

7) регулярно знакомить общественность с результатами этой работы (проводить публикации, выставки, репортажи).

Деловые игры направлены на повышение эффективности семинарских занятий и на развитие у студентов навыков комплексного анализа социальных ситуаций, поскольку работник сферы образования должен иметь способность вырабатывать рекомендации по решению сложных социальных проблем, к которым традиционно относят все этические проблемы. Например, **общественная дискуссия на тему «В чем конфликт поколений?»** предполагает обсуждение вечного конфликта «отцов и детей», рассмотрение серьезных воспитательных вопросов; учит находить точки соприкосновения, разрешать возникающие противоречия между людьми. Работа заседания предусматривает коллективную дискуссию, позволяет органично соединить серьезный научный спор и элементы шоу, сочетать технические аудиовизуальные средства воспроизведения информации и непосредственность человеческого общения, обеспечить высокий интеллектуальный уровень мероприятия и в то же время зрелищность, что немаловажно в молодежной аудитории. В заседании участвуют студенты, проигрывающие роли представителей разных поколений, людей разных профессий, а также эксперты-психологи, которые заранее готовили выступления по данной теме. Предварительно студентам предлагалось посмотреть фильм «Легко ли быть молодым?», впервые показанный в 1987 г. и вызвавший тогда широкий общественный резонанс. С тех пор сменилось целое поколение, однако проблема «отцов и детей» и сегодня не потеряла своей актуальности. Проблемность – вот самое главное требование к подобного рода мероприятиям. Сценарий дискуссии строится вокруг конфликтной ситуации, выход из которого ищут участники при помощи ученых, специалистов, просто уважаемых людей с большим жизненным опытом. Такой жанр предполагает оперативность и быстроту в задавании вопросов и изложении ответов. За сравнительно короткое время необходимо обсудить довольно большой объем информации. Динамичность – еще одно требование, предъявляемое к такого рода мероприятиям. Таким образом, у студентов вырабатываются многие значимые умения и навыки, которые порой очень сложно развить во время традиционных учебных занятий. Аудио- и видеосопровождение мероприятия становится хорошей практикой для студентов в подборе нужных материалов. Заседание лучше всего сопровождать видеосъемкой, для того чтобы впоследствии проанализировать ход мероприятия, речевое поведение участников и т.д.

При подготовке студентов к педагогической практике мы используем и другие задания в форме дискуссии и обсуждений, например:

1) подготовь импровизированное родительское собрание в форме дискуссии «Поощрение и наказание в сфере воспитания и образования: формы, требования к поощрению и наказанию»;

2) провести дискуссии на темы «Лень – двигатель прогресса?», «Наглость – второе счастье?», «Лучше горькая правда, чем сладкая ложь?» и др.;

3) провести импровизированное мероприятие со школьниками «Разговор с учащимися» на следующие темы: «Жить – Родине служить», «Вежливость – это сила, слабость или необходимость», «Дисциплина – это послушание или активная работа?», «Какого человека можно назвать успешным?», «Красота спасет мир?»;

4) подготовить импровизированный фрагмент классного часа на следующие темы: «Курить – здоровью вредить», «Могут ли дети справедливо критиковать взрослых?», «Нужны ли в школе отметки?».

Итак, в ходе проведения деловых игр у обучающихся формируются следующие коммуникативные умения, которые определяют формирование коммуникативных компетенций. Деловая игра позволяет сочетать речевую, игровую и учебную деятельность одновременно. Вызывая большой интерес у обучающихся, деловые игры дают им возможность овладеть устными формами общения в различных ситуациях, наглядно демонстрируя пути и возможности практического применения полученных знаний.

Список литературы

1. Адольф В.А., Лукьяненко М.В., Чурляева Н.П. Количественная оценка компетентности выпускников интегрированной системы обучения и возможности ее повышения // Педагогическое образование и наука. – 2011. – № 11. – С. 22–31.
2. Евтихов О.В., Адольф В.А. Особенности организации практико-ориентированного обучения студентов на основе проведения деловой игры // Инновации в образовании. – 2014. – № 12. – С. 106–112.
3. Кукс А.В. Конструирование речевой маски в игровом дискурсе: автореф. дис... канд филол. наук. – Новосибирск, 2010. – 25 с.
4. Нищета В.А. Риторизация языкового образования как инновационная педагогическая технология // Международная научно-практическая конференция «Современное профессиональное образование: теоретические основы и прикладные аспекты». [Электронный ресурс] – М., 2013.– Режим доступа: <http://econf.rae.ru/article/7586>.

5. Суворова П.Е. Ментальное пространство как код модели мира // Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. И.Я. Яковлева. – 2011.– № 4-2. – С. 157-160.

Рецензенты:

Игнатова В.В., д.п.н., профессор, заведующий кафедрой психологии и педагогики ФГБОУ ВО «Сибирский государственный технологический университет», г.Красноярск;

Адольф В.А., д.п.н., профессор, заведующий кафедрой педагогики ФГБОУ ВО «Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева», г. Красноярск.