

ИГРА КАК СРЕДСТВО МОДЕЛИРОВАНИЯ УСЛОВИЙ БУДУЩЕЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

Аннотация

В статье обоснована и описана игра как технология обучения с опорой на опыт использования игровых техник в высшем образовании и в дополнительном образовании взрослых.

The summary

The article substantiates and describes the game as a learning technology based on the experience of using gaming techniques in higher education and in additional adult education.

ВВЕДЕНИЕ

Сегодня, как считают эксперты [5], на смену технико-технологическому способу производства приходит научно-информационный. Роль не только педагога, но и рабочего, техника, инженера как инноватора возрастает многократно. Такой переход предполагает значительное изменение характеристик производства, обуславливает пересмотр требований к работнику, и, соответственно, к его подготовке. Сокращение времени жизни технологии, постоянное совершенствование продукции, повышение ее качества и оригинальности при одновременном требовании снижения себестоимости выдвигают на первый план интеллектуально-инновационные способности специалиста как главного ресурса в экономике. Мы солидарны с выводами В.А. Попко, А.В. Коржуева [10] о том, что такой специалист должен быть способен к рефлексии, аналитике и изменению существующих нормативов в целях прогрессивного развития конкретного вида профессиональной деятельности, готов решать профессиональные и личные задачи в условиях динамичных изменений.

Модификация характеристик продукции, экологическая безопасность, охрана труда работников, предупреждение техногенных катастроф побуждают к все более быстрой смене и совершенствованию технологии производства. Поэтому только при овладении способами решения сначала учебных, а затем – производственных задач в изменяющихся условиях труда будущий выпускник профессиональной или высшей школы станет конкурентоспособным и востребованным профессионалом. Поэтому его подготовку необходимо строить соответствующим образом, отходя от трансли-

руемых до сих пор методик обучения по передаче информации в виде лекций, сообщений, закрепления ее через репродуцирование (устный ответ, доклад, реферат, тест и т. п.). На наш взгляд, именно игровое моделирование в учебном процессе способствует становлению востребованного в настоящее время специалиста с развитым критическим мышлением вне зависимости от осваиваемой специальности, квалификации.

Сущность игрового моделирования, если мы относим его к технической сфере деятельности специалиста, состоит в предварительном исследовании свойств прообраза объекта, системы, анализе условий деятельности, возможности изготовления, монтажа, эксплуатации, контроля и ремонта изделия, в просчете последствий его эксплуатации. Моделирование выступает как многовариативный процесс, так как с одной стороны, конкуренция требует постоянного поиска наиболее эффективного, оригинального решения, а с другой, – оно должно обязательно включать новейшие научные разработки, ориентируясь на перспективу. Поэтому моделирование в учебном процессе условий будущей профессиональной деятельности – это постоянный процесс выбора и обоснования альтернативного решения производственной ситуации, задачи, построенной на ее основе. Еще одной чертой такого подхода в обучении является использование научных основ, технической информации и творчества для синтеза системы или устройства, обладающих максимальной эффективностью при наименьших затратах на производство.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Для успешного осуществления профессиональной деятельности в современных условиях производства необходимо обеспечить высокий уровень подготовки будущего специалиста, который определяется через составляющие профессиональной компетентности. Отметим, что содержательную основу будущей профессиональной деятельности составляют как политехнические знания и умения, так и умения поиска и критического отбора технической информации, технологии проектирования, методики обоснования принимаемых решений, выбора вариантов решений и технических средств, умение анализировать, классифицировать, сопоставлять, синтезировать, дифференцировать и т. д. Системный характер знаний и умений, необходимый для современного специалиста, специфика работы с информацией, с ее поиском, осмыслением, отбором для использования требует введения в процесс обучения интегрирующих элементов (специально организованных занятий, отдельных учебных дисциплин), в ходе освоения которых происходило бы комплексное овладение знаниями и умениями по профессии, развитие критического мышления, коммуникативных и организаторских качеств, предприимчивости, инициативности.

Деятельностная составляющая компетентности будущего выпускника проявляется в характере выполняемых действий во время реализации

учебных ситуаций. Когда в ходе игрового моделирования таких ситуаций решаются чисто учебные задачи, когда цели и задачи уже сформулированы, результат нередко известен не только преподавателю, но и самому обучающемуся, он выводится на уровень «функционера». Он кое-что умеет. И, возможно, эти умения лежат в области заданных квалификационной характеристикой специалиста функций. Однако это еще не значит, что эти умения именно в этом виде будут востребованы на современном рынке труда, так как выпускник не обучен действовать в изменяющихся условиях творческого развития. При решении реальных задач, возникающих и специально организованных преподавателем в процессе игры, обучающимся необходимо пользоваться не отдельными обособленными знаниями, а комплексными, обеспечивающими высокое качество решения учебно-производственных задач. Уже не может работать у обучающегося правило «Сдал экзамен по дисциплине и забыл о ее существовании». Результативность профессиональной деятельности определяется и личностными качествами работника. Активность, инициативность, способность к взаимодействию, ответственность, самостоятельность, направленность личности позволяют успешно решать профессиональные задачи. У большинства обучающихся ряд из них диагностируется в начале обучения на низком уровне. Их также нужно «осваивать» – воспитывать и развивать.

От умений находить варианты оригинального решения в нестандартной ситуации, обосновывать свой выбор, просчитывать и реализовывать свои решения зависит инновационный потенциал специалиста, который сегодня высоко ценится на рынке труда. Поэтому креативная составляющая профессиональной деятельности актуализируется посредством игрового моделирования в процессе обучения.

Выход на обозначенный уровень деятельности требует пересмотра цели образования. Развитие профессиональной компетентности предполагает целостный опыт решения значимых проблем, выполнения ключевых функций, социальных ролей. Важен переход от традиционной – знаниевой модели обучения к модели учения, при которой предусматривается изменение характера учебной деятельности обучающихся. Для учащегося ценность представляет не столько воспроизводство общественного опыта, сколько получение опыта индивидуального, неповторимого. Он должен являться субъектом собственно знания, находиться в центре образовательного процесса. Формирование способностей как основы компетентности требует развития личности обучающегося, умения работать с его внутренним опытом, опираясь на положительные и отрицательные черты индивидуальности для выбора оптимальной стратегии обучения, т. е. требуется личностно ориентированный подход, который позволяет реализовать в процессе обучения игровое моделирование.

В процессе организации взаимодействия педагога и учащегося важно создать условия для развития у субъектов обучения способности к самообразованию, самоопределению, самостоятельности и самореализации. Для приобретения такого опыта необходимо изменить внешний контекст учебной деятельности, которая должна стать для обучающегося активным и рефлексивным процессом. Первым этапом такой деятельности становится диагностика преподавателем уровня развития и степени выраженности качеств, необходимых для осуществления видов деятельности учащегося, которые свойственны данной образовательной области. Далее необходимо, чтобы сам обучающийся фиксировал потребность в своем изменении, продвижении, приобретении знаний и умений для решения образовательных задач. Смещение приоритетов от формирования знаний, умений и навыков как основной образовательной цели к созданию условий для раскрытия личностного потенциала обучающегося, индивидуализация обучения требуют создания условий стимулирования его активности. Это приводит и к изменению понимания смысла собственно учебы. Меняется место знаний в системе обучения. Конкретные знания выступают средством познания и преобразования действительности, а не конечной целью.

Существенным моментом является изменение отношения к незавершенности многих параметров учебной ситуации. Должна быть создана установка на позитивное восприятие неопределенности. Важно научить учащихся самостоятельно вырабатывать ориентиры, контролировать свои эмоции, структурировать, переструктурировать, а в отдельных случаях и продлевать ситуацию неопределенности. Определенность конечна, завершена, неопределенность – это ситуация открытости, свободы, разных возможностей и перспектив. В результате такой работы обучающийся приобретает новый опыт – опыт самостоятельного движения, самоопределения, выработки самостоятельных решений, существования в непредсказуемом будущем и выработки в нем собственных стратегий поведения, развития.

Игра, наряду с трудом и учебой, – один из основных видов деятельности человека. По определению, игра – это «вид деятельности в условных ситуациях, направленный на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [1].

На основании ряда научно-педагогических источников мы выявили основные характеристики игры, которые в нашей интерпретации представлены ниже [2; 3; 4; 6; 7].

Главные черты игр (по С.А. Шмакову):

– процедурное удовольствие – желание играющего принимать участие в игровой деятельности ради удовольствия от самого процесса игры, а не только от результата;

– «поле творчества» – творческий, импровизационный, активный характер игровой деятельности;

– «эмоциональное напряжение» – эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т. п.;

– наличие правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее реализации.

В структуру игры как деятельности входит целеполагание, планирование, реализация цели, анализ результатов. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации. Без анализа результатов, рефлексии игровое обучение не имеет должного эффекта.

В структуру игры как процесса входят: а) роли, взятые на себя играющими; б) игровые действия как средство реализации этих ролей; в) игровое употребление предметов (замещение реальных вещей условными); г) реальные отношения между играющими; д) сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно оценить развлекательными возможностями. Ее феномен состоит в том, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель человеческих отношений и проявлений в труде. В современном образовании игровая деятельность используется в качестве:

- самостоятельной технологии для освоения понятия, темы, раздела или учебной дисциплины в целом;
- элемента более обширной педагогической технологии;
- отдельного занятия или его части, одного из учебных элементов урока;
- технологии воспитательной работы.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Дидактические игры – игры, специально предназначенные для реализации целей обучения.

Игры помогают сблизить учебную и практическую деятельность обучающихся. Обучающийся, сообразуясь с характером своей роли и ее функциями в реальной жизнедеятельности, должен принимать практические решения. Нередко их необходимо принимать в конфликтной ситуации, заложенной в самом содержании игры. Многие игры требуют принятия коллективных решений, что упражняет их участников в развитии коммуникативных способностей, обогащает опыт работы в группе через сотрудничество, воспитывает культуру несогласия.

Деловая игра – активный метод обучения. По уровню сложности она бывает следующих видов:

- 1) анализ конкретных производственно-профессиональных ситуаций;

2) разыгрывание ролей;

3) полномасштабная деловая игра, имитирующая профессиональную деятельность и последствия принимаемых профессиональных решений.

У деловых игр есть свои достоинства и недостатки, определенные области применения. Деловую игру как форму контекстного обучения следует выбирать для решения следующих педагогических задач:

- формирование у обучающихся целостного представления о профессиональной деятельности и ее динамике;
- приобретение проблемно-профессионального и социального опыта, в том числе и принятия индивидуальных и коллективных решений;
- развитие теоретического и практического мышления в профессиональной сфере;
- формирование познавательной мотивации, обеспечение условий появления профессиональной мотивации.

Не любое содержание профессиональной деятельности подходит для игрового моделирования, а лишь то, которое содержит в себе проблемность и не может быть усвоено индивидуально. Игровая модель задает социальный контекст и представляет собой работу участников деловой игры с имитационной моделью. Имитационная модель получает свое воплощение в цели, предмете игры, взаимодействии участников, системе оценивания. Компоненты игровой модели – сценарий, правила, цели, роли и функции игроков.

Объектом имитации выбирается наиболее типичный фрагмент профессиональной деятельности, требующей системного применения разнообразных умений и навыков. Игровая модель имеет игровые цели. Педагогическая модель имеет две группы целей – обучающие и воспитательные. Предмет игры – это предмет деятельности участников игры, он зависит от модели специалиста и представляет собой перечень процессов или явлений, требующих профессионально компетентных действий. Важный элемент сценария – способ генерирования событий, определяющий динамику и характер развития игрового процесса. Различают три способа генерирования событий: детерминированный, спонтанный, смешанный. Последний из них наиболее присущ деловой игре.

Графическая модель ролевого взаимодействия участников отражает количественный и качественный состав участников, их связи, взаимодействия, пространственное расположение игроков и оказывает большую помощь ведущему и участникам игры.

Комплект ролей и функций игроков должен адекватно отражать профессиональные и социально-личностные отношения, характерные для того фрагмента профессиональной деятельности, который моделируется в игре. Функции игроков, как правило, составляются обобщенно и дополняются инструкциями. Правила игры отражают характеристики реальных процес-

сов и явлений, существующих в прототипах моделируемой реальности в упрощенном варианте. Кроме того, существует «второй план игры» – правила чисто игрового характера, если их не соблюдать, игра перестанет быть игрой, превратившись в занятие тренажерного типа.

Система оценивания обеспечивает контроль принимаемых решений и самоконтроль, предполагает содержательную оценку, обеспечивает соревновательный характер игры, позволяет оценивать деятельность и личностные качества участников игры, а также успешность работы игровых групп. Система самооценки играющих должна быть первичной, а затем следует система оценки преподавателем.

Разбор игры преподавателем и рефлексия ее участников по поводу их навыков на заключительном обсуждении несут основную обучающую и воспитательную нагрузку. Заключительная часть игры — это не столько подведение итогов, сколько анализ причин, обусловивших ее фактические результаты.

Методическое обеспечение игры предполагает наличие следующих материалов: проспект и параметры игры, набор реальной и игровой документации. Степень детализации методических рекомендаций зависит от сложности объекта имитации, контингента и других причин.

Техническое обеспечение деловой игры. Различают ручные и машинные игры, однако между ними нет четкой грани, речь идет, как правило, о степени использования персонального компьютера в игровом процессе. В сценарии должны быть четкие указания на это. Технические средства выбираются в зависимости от целей и содержания игры и выполняют только те функции, без которых нельзя обойтись или которые с трудом выполняются вручную.

Игровые техники разнообразны. Педагог выбирает и использует ту, которая более всего подходит для достижения результата обучения через содержание дисциплины, учитывая другие факторы и условия.

Использование игровых технологий авторами в практике преподавания дисциплины «Педагогика» в системе высшего образования и дополнительного образования взрослых показало возрастание эффективности процесса обучения, наибольшего достижения качества его результатов. Результаты анализа мнений студентов и слушателей показали их однозначную оценку эффективности использования игры в процессе обучения. При этом были отмечены повышение мотивации учения (95 % респондентов), активность (самооценка – 89 %), самореализация в процессе игры (49 %), достижение необходимых результатов обучения (самооценка – 76 %).

Большинство обучающихся (студентов и слушателей) отметили положительные эмоции при применении игр в процессе обучения, повышение интереса, собственной активности. При рефлексии результатов обуче-

ния респондентами-обучающимися было отмечено, что применение игровых техник значительно приблизило запланированный максимальный результат обучения, сделало процесс обучения менее напряженным.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игровое моделирование является необходимым условием реализации современного образовательного процесса в любой целевой аудитории, на любом уровне основного образования. Игра как средство моделирования условий будущей профессиональной деятельности в процессе обучения показывает самые эффективные результаты у большинства обучающихся.

Дата поступления – 17.09.2018.

Список использованных источников

1. Белорусская педагогическая энциклопедия : в 2 т. / редкол. : Н.П. Баранова [и др.]. Минск, 2015.
2. Беляева, О.А. Педагогические технологии в профессиональной школе : учеб.-метод. пособие / О.А. Беляева. 8-е изд., стер. Минск, 2016.
3. Даутова, О.Б. Традиционные и инновационные технологии обучения студентов : учеб. пособие : в 2 ч. / О.Б. Даутова, О.Н. Крылова, А.В. Мосина ; под ред. А.П. Тряпицыной. СПб., 2010.
4. Дичковская, И. Инновационные педагогические технологии : учеб. пособие / И. Дичковская. Киев, 2004.
5. Долженко, О.В. Современные методы и технологии обучения в техническом вузе : метод. пособие / О.В. Долженко, В.Л. Шатуновский. М., 1990. 191 с.
6. Кузьминский, А.И. Педагогика высшей школы : учеб. пособие / А.И. Кузьминский. Киев, 2005.
7. Малафійк, И.В. Дидактика : учеб. пособие / И.В. Малафійк. Киев, 2009.
8. Общая и профессиональная педагогика : учеб. пособие для студентов, обучающихся по специальности «Профессиональное обучение» : в 2 кн. / под ред. В.Д. Симоненко, М.В. Ретивых. Брянск, 2003.
9. Педагогика профессионального образования : учеб. пособие для студентов высш. учеб. заведений / Е.П. Белозерцев [и др.] ; под ред. В.А. Сластенина. М., 2006.
10. Попко, В.А. Теория и практика высшего профессионального образования : учеб. пособие для системы дополн. пед. образования / В.А. Попко, А.В. Коржуев. М., 2004.
11. Селевко, Г.К. Энциклопедия образовательных технологий : в 2 т. / Г.К. Селевко. М., 2005.
12. Смирнов, В.И. Общая педагогика в тезисах, дефинициях, иллюстрациях / В.И. Смирнов. М., 2000.
13. Учебно-методический комплекс по дисциплине «Педагогика» для специальностей (направления специальности): 1-08 01 01-01 «Профессиональное обучение (машиностроение)», 1-08 01 01-05 «Профессиональное обучение (строительство)», 1-08 01 01-06 «Профессиональное обучение (агроинженерия)»,

1-08 01 01-08 «Профессиональное обучение (экономика и управление)» / сост. С.И. Журавлева. Мозырь, 2016.

Резюме

Игровые технологии являются неотъемлемой частью процесса обучения современного специалиста. Грамотно и четко реализованная, дидактически верно разработанная игра позволяет формировать те компетенции, достижение которых невозможно иным способом. Реализация игровых технологий в педагогической практике показывает высокие результаты.