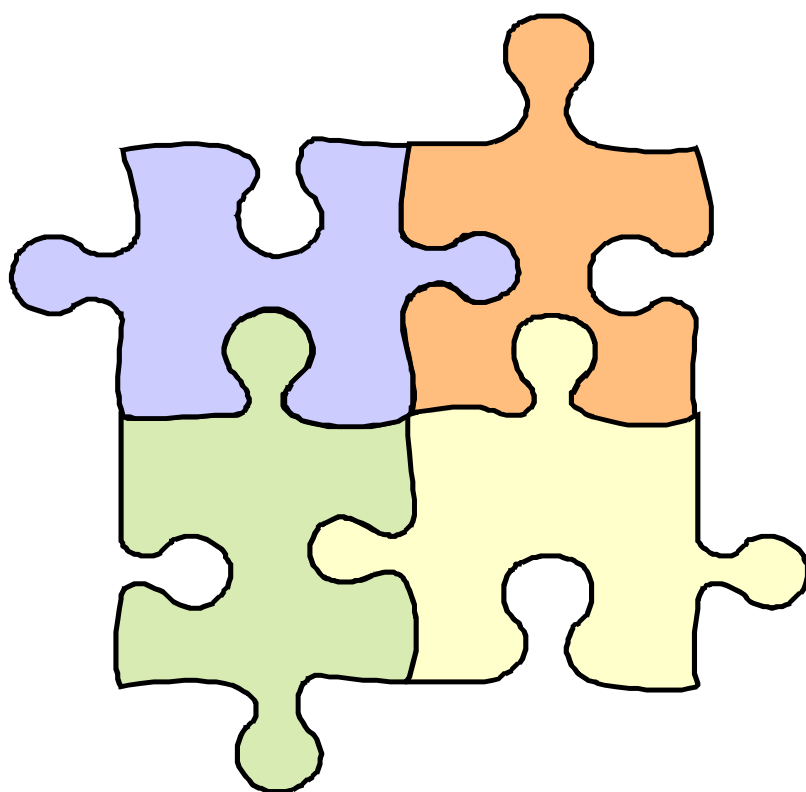


Игровые технологии в системе обучения и воспитания специалиста - технолога

Методические рекомендации



ИВАНОВО
2009

Федеральное агентство по образованию
Ивановский государственный химико-технологический университет
Ивановский государственный университет

**Игровые технологии в системе обучения и воспитания
специалиста - технолога**

Методические рекомендации

Составители: А.В.Чешкова
С.В.Нилова

Иваново 2009

Составители: А.В.Чешкова, С.В.Нилова

УДК 677.027.042:577.1

Игровые технологии в системе обучения и воспитания специалиста – технолога: методические рекомендации «Игровые технологии в системе обучения и воспитания специалиста – технолога». /Сост.: А.В.Чешкова, С.В.Нилова; Иван. гос. хим. - технол. ун - т. – Иваново, 2009. - 32 с.

Методические рекомендации включают в себя описание различных игровых технологий (КТД, дискуссию, дискурсию, имитационные и ролевые игры), которые могут быть использованы как преподавателями высшей школы, так и других образовательных учреждений, выпускающих специалистов технических направлений. Пособие позволит организовать практические занятия в творческом взаимодействии преподавателя со студентами, учитывая условия динамично развивающихся производств.

Табл. 2 . Ил. 9.Библиогр.: 5 назв.

Печатается по решению редакционно-издательского совета ГОУ ВПБ «Ивановского государственного химико-технологического университета»

Рецензенты:

Кандидат педагогических наук А.В.Афонова (Институт развития образования Ивановской обл.); «Институт развития образования Ивановской области» кандидат педагогических наук А.В. Афонова
кандидат философских наук , М.Ю. Иванов (Ивановский Государственный химико – технологический Университет)

Введение

Научно-техническая революция, нарастающий взрыв информации, внедрение «прорывных» технологий в производство требуют и революции в обучении, методы которого сегодня пришли в явное противоречие с современными требованиями к молодому специалисту инженеру или магистру. Знания и умения, приобретаемые обучающимися в настоящее время в высшей школе, не в полной мере соответствуют новым условиям в сфере труда, которая претерпевает радикальные изменения. С одной стороны, путем сокращения курса обучения выпускаются в жизнь широко профилированные специалисты бакалавры, с другой, ставится задача подготовить высококвалифицированного магистра специалиста-руководителя, мыслителя, почти творца. Введение новых подходов к обучению требует усовершенствования рабочих программ выпускающих кафедр, налаживания межпредметных связей, изменения содержания обучения подчас перенасыщенного совершенно лишними предметами и информацией в пользу целевых предметов и дисциплин. В этих условиях, в соответствии рекомендациями ЮНЕСКО предпочтение следует отдавать предметам, которые развивают интеллектуальные способности студентов, позволяют им разумно подходить к техническим, экономическим и культурным изменениям, дают возможность приобретать такие качества, как инициативность, дух предпринимательства и приспособляемость, а также позволяют им более уверенно работать в современной производственной сфере.

В Концепции модернизации российского образования основная цель высшего образования определяется как подготовка специалиста соответствующего уровня и профиля, конкурентоспособного на рынке труда, компетентного, ответственного, свободно владеющего своей профессией и ориентированного в смежных областях деятельности, способного к эффективной работе по специальности на уровне мировых стандартов, готового к профессиональному росту, социальной мобильности.

В современной модели образования¹ особо выделяют четыре базовые компетентности: информационную, коммуникативную, самоорганизации и самообразования.

«Владение информационными технологиями, умение заботиться о своем здоровье, вступать в коммуникацию, решать проблемы – новые составляющие современного востребованного обществом качества образования. Наиболее характерен переход от установки на запоминание большого количества информации к освоению новых видов деятельности – проектных, творческих, исследовательских. Таким образом, основой

¹ Современная модель образования, ориентированная на решение задач инновационного развития экономики //Материалы министерства образования и науки Российской Федерации для обсуждения на августовских педагогических совещаниях работников образования «Актуальные задачи современной модели образования» 2008 г.

современных образовательных стандартов становится формирование базовых компетентностей современного человека:

- информационной (умение искать, анализировать, преобразовывать, применять информацию для решения проблем);
- коммуникативной (умение эффективно сотрудничать с другими людьми);
- самоорганизации (умение ставить цели, планировать, ответственно относиться к здоровью, полноценно использовать личностные ресурсы);
- самообразования (готовность конструировать и осуществлять собственную образовательную траекторию на протяжении всей жизни, обеспечивая успешность и конкурентоспособность)»

1. Исторические аспекты применения игровых технологий в образовательном процессе вуза

Задача обеспечить формирование базовых компетентностей особенно актуальна в условиях перехода к новым образовательным стандартам образования и развития компетентностного подхода к образованию. В понимании компетентностного подхода возьмем за основу определение А. В. Хуторского «Компетентность – владение, обладание человеком соответствующей компетенцией, включающей его личностное отношение к ней и предмету деятельности»². Компетентность предполагает наличие минимального опыта применения компетенции. Поэтому задачи моделирования предстоящей профессиональной деятельности не только путем увеличения срока производственных практик, но и иными педагогическими методами являются актуальными и требующими оригинального решения, и игровые технологии становятся эффективным инструментом системы воспитания специалистов для завтрашнего дня.

Традиционный образовательный процесс в высшей школе осуществляется в рамках организационных форм обучения, среди которых выделяют лекции, семинарские, практические и лабораторные занятия, самостоятельную работу, курсовое и дипломное проектирование, ознакомительную и производственную практику и некоторые другие. Специфика высшего профессионального образования заключается в непосредственном взаимодействии образования и научной деятельности, преподавании учебных дисциплин на уровне, максимально приближенном к актуальным достижениям науки и практики, повышенных требованиях к социально-гражданской и деловой подготовке выпускников высших учебных заведений. Вместе с тем, успешное выполнение требований к современному вузовскому образованию возможно лишь при сочетании применения

² Хуторской А.В. Ключевые компетенции как компонент личностно-ориентированной парадигмы образования // 4-я Всероссийская дистанционная августовская педагогическая конференция "Обновление российской школы" <http://www.eidos.ru/conf/2002/>

традиционного дидактического комплекса и методов и приемов активизации мыслительной и практической деятельности обучающихся, что является важным фактором повышения эффективности усвоения и практического овладения изучаемым материалом.

Одним из перспективных методов преподавания при подготовке магистров на заключительной стадии обучения (1-2 курс магистратуры) или инженеров (5,6 курс) может стать ролевая игра как форма активации и выявления у студентов нескованного, оригинального воображения. Большинство исследователей психолого-педагогических проблем высшей школы (Н.В. Борисова, А.А. Вербицкий, А.М. Князев, С.Д. Неверкович и др.) считают использование в образовательном процессе технологий активного обучения, в том числе игровых технологий, наиболее перспективным направлением повышения качества образования. Технологии активного обучения приобретают все более важное значение в вузовском образовании, существенно приближая образовательный процесс в вузе к предстоящей профессиональной деятельности.

Необходим переход от преимущественно информационного обучения к активному обучению с включением элементов проблемности, игровых технологий, научного поиска, придание образовательному процессу в вузе интенсивного, развивающего характера. Потребность такой перестройки диктуется широкими возможностями при поиске нужной информации с использованием Интернета и электронных библиотек. В современных условиях студент должен знать, где и каким образом найти требуемый материал, умело оперировать им, применяя совокупность знаний и навыков в сочетании с игрой воображения.

За последние 20-25 лет дидактический комплекс вузовского образования пополнился новыми образовательными технологиями, которые имеют следующие характерные черты: доминирование игровых процедур; использование принципа моделирования; осуществление интенсивного межличностного общения; реализация принципа партнерства и т.д.

Способ, метод, средство обучения определяют название многих существующих технологий, таких как догматические, репродуктивные, объяснительно-иллюстративные, программированного обучения, диалогические, коммуникативные, творческие, игровые и др. Следовательно, по логике указанных авторов, если в основе технологии лежит игра, то такая технология будет называться игровой технологией.

Й. Хейзинга в своей книге «Homo ludens»³ упоминает об агональной основе культурной жизни, суть которой состоит в том, что культура возникает в форме игры. Философию "игрокультуры" рассматривали Й. Хейзинга, Э. Берн, Е. М. Минский, И. А. Берлянд, Е. А. Хруцкий, Н. П. Аникеева, В. В. Петрусинский, В. К. Тарасов.

Сущность и принципы применения игровых технологий в образовательном процессе вуза исследовались в трудах О.С. Анисимова, Н.В. Борисовой, А.А. Вербицкого, С.А. Габрусевича, С.Р. Гидрович, Д.Н.

Кавтарадзе, А.М. Князева, С.Д. Неверковича, ПИ. Пидкасистого, А.М. Смолкина, И.Н. Сыроежина и других ученых, где предложены подходы к их классификации, решены методологические и методические проблемы использования игровых технологий в вузовском образовании, подтверждена ведущая роль преподавателя в игропроцессе. Вопросы игротехнической подготовки преподавателей рассматривались Я.М. Бельчиковым, М.М. Бирштейн, Н.В. Борисовой, В.П. Бугриным, Л.Л. Графовой, В.Б. Кузовым, В.Я. Платовым, Э.В. Стадниковой, Е.А. Хруцким и другими учеными. В их трудах выявлены особенности деятельности преподавателя - игротехника, сформулированы некоторые требования к его знаниям, умениям и личностным качествам, обосновано содержание и раскрыты основные этапы подготовки руководителей деловых игр.

Степень активизации учебно-познавательной деятельности обучающихся ряд авторов (Я.М. Бельчиков, М.М. Бирштейн, Н.В. Борисова А.М. Смолкин и др.) кладут в основу систематизации методов активного обучения. Так, Н.В. Борисова разделяет их на имитационные и неимитационные. К имитационным она относит такие методы проведения занятий, которые позволяют строить учебно-познавательную деятельность обучающихся на имитации профессионального труда. В свою очередь, имитационные методы делятся Н.В. Борисовой на игровые и неигровые.

Несомненно, что применение данных приемов эффективно только при условии наличия специально разработанного методического обеспечения, создания положительной мотивации игротехнической деятельности и атмосферы; использования специально разработанных критериев оценки результативности подготовки преподавателей вузов к игротехнической деятельности. Методологической основой исследования служат основные положения диалектической теории познания, фундаментальные работы ведущих педагогов (В.П. Беспалько, А.А. Вербицкого, А.С. Макаренко, А.М. Смолкина, В.А. Сухомлинского и др.) и психологов (Б.Г. Ананьева, П.К. Анохина, И. А. Зимней, А.Н. Леонтьева, А.К. Марковой, С.Л. Рубинштейна и др.).

В данной работе проведен анализ педагогической и методической практики применения игровых технологий в обучении студентов специальности «Химическая технология и оборудование текстильного производства»; представлены данные педагогического наблюдения; оформлен педагогический эксперимент, методы самооценки студента и студентов-коллег по ролевой игре.

Деловая игра – это такой вид деятельности, результатом которого становится производство какого-либо материального или идеального продукта с заранее заданными свойствами. Ролевые игры допускают поведение человека, ограниченное определенной ролью, которую он в игре берет на себя. Игра регулируется определенными стандартами и правилами.

В процессе ролевой игры возможна реализация идеальных отношений между личностью и коллективом, когда, с одной стороны, представлена полноценная свобода творчества не ограниченная рамками коллектива (общественным мнением, традициями, целью деятельности коллектива, характером межличностных отношений, обязанностями и т.п.), с другой стороны, созданы условия для развития принципиально новых коллективных идей не ограничивающих самораскрытие, самореализацию личности. (рис. 1).

Использование игровых технологий позволяет индивидуализацию обучения соединять с реализацией коллективных форм учебных занятий. "Это важнейшая предпосылка успешной подготовки специалиста для коллективного по своей сути профессионального труда" (Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. М.: Высш. шк., 1991. С. 29). "Коллективность не навязывается, она появляется в результате собственной самоорганизации и самодисциплины" (Шмаков С. А. Феномен коммунарской методики //Сов. педагогика. 1988. № 5. С. 63).

Игровые технологии в образовательном процессе вуза могут осуществляться как сотворчество участников образовательного процесса, а сотворчество существовать в форме игры, как особая форма совместной деятельности.

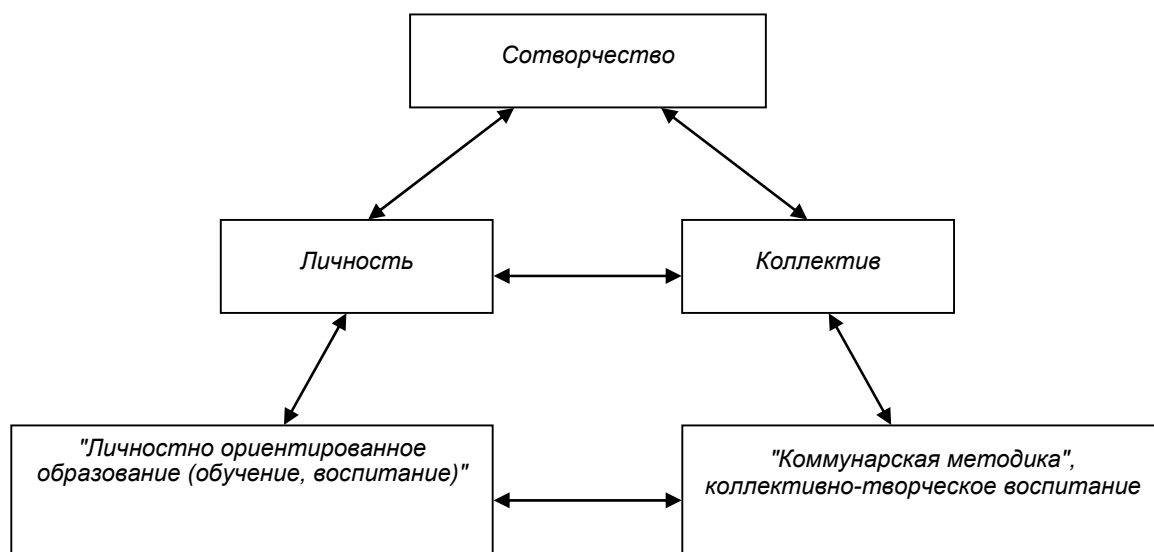


Рис. 1. Идеал гармонии личности и коллектива

Термин "сотворчество" имеет две смысловые части – приставку "со", служащую для образования имен существительных и глаголов, означая общее совместное участие в чем-нибудь, и самостоятельное понятие "творчество", которое в своем определении имеет ключевые слова – "деятельность" и "мышление".

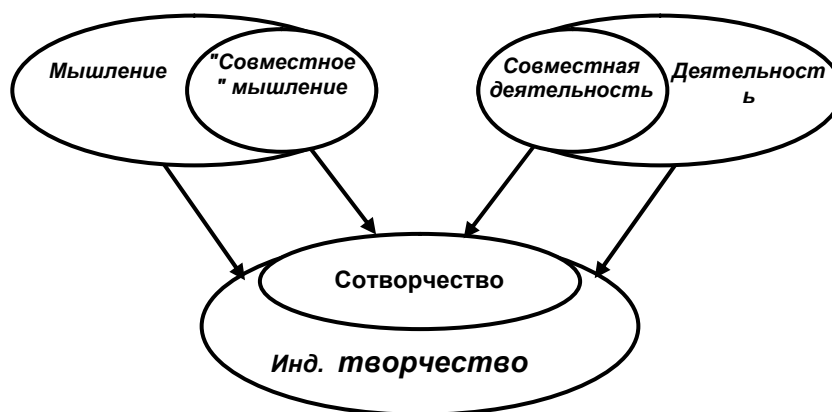


Рис. 2. Конструирование дефиниции

Предлагаемая в методических рекомендациях система педагогических инструментов, на наш взгляд, позволяет преподавателю объединить интересы и личности и коллектива. Последовательность инструментов расположена таким образом, что их реализация на практике создает условия для творческого взаимодействия (сотворчества) преподавателя и студентов и, возможно, определяет путь гармоничной адаптации будущих выпускников в рабочем коллективе в условиях производства.

Первоначальное освоение студентами практической деятельности может происходить на лабораторных занятиях, проводимых с использованием *ролевых (деловых или имитационных игр)*³.

Имитационные игры позволяют использовать внутреннее противоречие между "Я – действующим", "Я – отраженным" и "Я – творческим" как "фундаментальное условие профессионального развития" (Митина Л.М., Кузьменкова О.В., 1998), создать условия для успешности деятельности, что стимулирует развитие у субъекта интереса и потребности совершенствования в ней, повышает его уровень притязаний.

В процессе каждой имитационной игры моделируется фрагмент урока или внеурочного дела по предмету специализации, воспитательного дела с использованием одной из конкретных педагогических технологий (игра, беседа, дискуссия и т.п.). Студентам заранее определяются задания по подготовке этих проектов, примерные даты их апробации. Помимо ведущего имитационной игры, реализующего одну из педагогических технологий, каждый студент в соответствии с графиком исполняет роль эксперта, наблюдающего за игрой и дающего по ее окончании оценку, анализ.

Структура занятий, которая соответствует этапам, изложенным в теории поэтапного формирования умственных действий с заранее намеченными свойствами П.Я. Гальперина, состоит из следующих элементов.

- постановка учебных задач, мотивация деятельности студентов;

³ Творческое взаимодействие в образовательном процессе: Поиск гармонии личности и коллектива: методические рекомендации для преподавателей и студентов/ М.И.Морозова, С.В.Нилова: Иван. гос. ун-т. - Иваново, 2001.

- актуализация знаний о конкретных технологиях, осваиваемых студентами на данном занятии;

- подготовка к игре: уточнение ролей в имитационной игре, определение заданий для ее анализа, создание комфортных условий посредством установок;

- проведение имитационной игры;

- саморефлексия. Коллективный анализ имитационной игры;

- самостоятельная работа студентов (фиксация в тетрадях плана реализованного проекта, наиболее интересных и эффективных приемов, творческих находок, представленных в ходе игры и коллективного анализа);

- обобщение, выводы по итогам деятельности.

Ролевые игры занимают особое место в процессе организации обучения. Дидактическое значение этих игр заключается в следующем.

- В ходе имитационных игр у студентов формируются основы *профессиональных умений*. Как известно, под умением понимается владение способом применения знаний в практической деятельности. Следовательно, основой умений, с нашей точки зрения, следует считать положительный результат, полученный при первичном использовании технологий, приемов педагогической деятельности.

- Имитационные игры способствуют активному *осмыслению действий и операций*, входящих в состав педагогической деятельности. Игра переводит студентов в *позицию активных участников* образовательного процесса, что не может не отразиться на эффективности процесса обучения. Как отмечал А. Н. Леонтьев (1977), деятельностное отношение между человеком и предметом является условием адекватности и полноты его познания.

- Имитационная игра создает условия для реализации контекстного подхода (А. А. Вербицкий, 1991) в профессиональном обучении, который способствует активному формированию *профессиональной мотивации и профессиональной направленности* студентов.

- Собственно игровые возможности данной формы обучения позволяют создать условия для *активного развития мыслительных процессов, ценностных отношений, навыков межличностного взаимодействия*. Следует отметить также, что игровые действия сопровождаются положительными эмоциями, а достижение игровой цели приносит чувство удовлетворения. Это способствует *активизации протекания психических процессов*, устойчивости внимания, длительности запоминания, *повышению работоспособности* и, что немаловажно, порождает *интерес и желание* заниматься учебной деятельностью.

- Имитационные игры дают возможность осуществить *личностно ориентированный* (индивидуальный) подход к обучению студентов, "персонифицировать" профессиональную подготовку. Игровая форма позволяет создать условия для самопознания, самооценки возможностей и способностей, предопределяющих успешность будущей деятельности, и своевременной коррекции негативных проявлений личности будущего педагога.