

Министерство образования Республики Беларусь

Учреждение образования

«Полоцкий государственный университет»

Республиканский институт высшей школы



**ИННОВАЦИОННЫЕ ПОДХОДЫ
В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ:
НАЦИОНАЛЬНЫЙ И МЕЖДУНАРОДНЫЙ АСПЕКТЫ**

Электронный сборник статей
международной научно-практической конференции,
посвященной 50-летию Полоцкого государственного университета

(Новополоцк, 8-9 февраля 2018 г.)

Под редакцией
Ю. П. Голубева, Н. А. Борейко

Новополоцк
2018

Инновационные подходы в образовательном процессе высшей школы: национальный и международный аспекты [Электронный ресурс] : электронный сборник статей международной научно-практической конференции, посвященной 50-летию Полоцкого государственного университета, Новополоцк, 8-9 февр. 2018 г. / Полоцкий государственный университет ; под. ред. Ю. П. Голубева, Н. А. Борейко. – Новополоцк, 2018. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).

Представлены результаты новейших научных исследований, посвященных различным аспектам организации образовательного процесса высшей школы в инновационной среде, а именно: проблемам проектирования и реализации компетентностно-ориентированных образовательных программ в учреждениях высшего образования, возможностям использования информационно-коммуникационных технологий в образовательном процессе, вопросам педагогики и методики высшего образования.

Предназначен для научных и педагогических работников высшей школы, будет полезен студентам, магистрантам и аспирантам университетов педагогических специальностей.

Сборник включен в Государственный регистр информационного ресурса. Регистрационное свидетельство № 3141814304 от 05.02.2018.

Компьютерный дизайн *М. С. Мухоморовой*
Техническое редактирование *Т. А. Дарьяновой, О. П. Михайловой*
Компьютерная верстка *Д. М. Севастьяновой*

211440, ул. Блохина, 29, г. Новополоцк, Беларусь
тел. 8 (0214) 39 40 46, e-mail: n.boreiko@psu.by

УДК 378.1

**РЕАЛИЗАЦИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА СЕМИНАРСКИХ ЗАНЯТИЯХ
ПО ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИМ ДИСЦИПЛИНАМ В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ**

*Ф. А. Саглам, доц. кафедры педагогической психологии и педагогики, канд. пед. наук
Казанский инновационный университет имени В. Г. Тимирязова, Россия*

Актуальность исследуемой проблемы обусловлена необходимостью модернизации преподаваемых учебных курсов для улучшения качества профессиональной подготовки студентов.

Поставленная задача требует мобилизации имеющихся навыков, стимулирует усваивать новую информацию, развивать кругозор и, самое главное, побуждает к овладению целого комплекса компетенций, в первую очередь, касающихся сферы профессионального общения и применения таких педагогических технологий, которые позволят активизировать мышление, повысить самостоятельность студентов, внести дух творчества в обучение.

Одной из проблем, с которой сталкивается любой вузовский преподаватель, является необходимость уместить в небольшой по объему часов курс необходимое для изучения содержание материала.

Ролевая эвристическая игра в этом плане является рациональным способом охвата значительного объема содержания в его взаимосвязанном единстве. Одновременно с этим игра обеспечивает мотивационный заряд на самостоятельное расширение познаний по содержанию курса за его пределами. Результат достигается благодаря свободному оперированию профессиональными категориями.

С привнесением личностного отношения, воссоздавая события и «оживляя» персонажей, студенты – участники игры – входят в игровое состояние – специфическое эмоциональное отношение к действительности. Развиваются способности студента к восприятию и сопереживанию. Игры побуждают студента перевоплотиться в партнера, побуждают его примерить на себя пока далекий от его повседневной практики образ. Использование ролевой игры на семинарских занятиях позволяет моделировать учебные и профессиональные ситуации. Моделирование реальности студентами в условиях глобализации возможно осуществить путем понимания мотивационно-потребностной и эмоционально-чувственной сферами партнеров по игре. При этом знания, приобретаемые в игре, приобретут для каждого студента личностно значимую эмоциональную окраску, что поможет им глубже понять, и «прочувствовать» профессиональные задачи и проблемы в контексте современных реалий [1].

Такая направленность сближает ролевые игры с проблемным обучением. Однако если в проблемном обучении главным является вопрос «почему?», то в ролевых играх – вопрос «что было бы, если...?».

Применение ролевой эвристической игры на семинарских занятиях делает ее привлекательной для участников благодаря трем важнейшим характеристикам.

Первая из них состоит в импровизации как пространстве проявления индивидуальных возможностей будущего специалиста: его представлений о профессии, уровне подготовки и прогнозировании своего развития в выбранной сфере труда.

Второй характеристикой является наличие диалогов. Ролевая игра держится на усиленном компоненте взаимодействия, проявляющемся в установлении, поддержании, прерывании контакта, а также манипулировании коммуникативной дистанцией. Кроме этого, интерактивное содержание ролевой игры проявляется в конфронтации позиций исполнителей, обеспечивающих динамику игрового действия.

Третьей обязательной характеристикой ролевой эвристической игры является воображаемая ситуация, принятая исполнителями ролей как реально имеющая место.

Ролевая эвристическая игра основывается на содержательной мотивации и эмоциональной вовлеченности участников в процесс, высоком уровне познавательной (в том числе рефлексивной) активности. Непременным требованием для играющих является наличие социального интеллекта. Предполагается, что у них имеется осведомленность в межличностных отношениях и регуляторные коммуникативные возможности, достаточные для обеспечения активности всех участников взаимодействия при их взаимной ответственности. Квалифицированная работа преподавателя обеспечит максимальную поддержку поиска и создания нового.

Согласно авторской трактовке, ролевая эвристическая игра как синтезированный метод учебной работы объединяет в себе три известных направления ее осуществления: активизацию перцепции, активизацию коммуникации, активизацию взаимодействия [2].

Активизация перцепции направлена на повышение межличностного и межгруппового понимания, она успешно реализуется в различных формах заданий сензитивного типа. Активизация коммуникации конкретизируется в формах групповой дискуссии и группового анализа значимых ситуаций. Активизация взаимодействия находит свое выражение в различных формах осознанного изменения поведения, освоения социальных ролей, игровой психотерапии, психодраматической коррекции.

Разворачивающийся по этапам сюжет ролевой эвристической игры может включать в свое содержание различные формы активизации перцепции, интенсификацию коммуникации и взаимодействия. Каждое из названных направлений активной групповой работы имеет свойственные только ему особенности, ценные для ролевой эвристической игры.

Так, в процессе выполнения заданий на повышение внутриличностной, межличностной, межгрупповой чувствительности участники включаются в новую для них сферу социального опыта. Это опыт открытий, полученных в процессе целенаправленного восприятия, сравнения, предвидения. Благодаря получению разносторонних сведений о себе как личности и профессионале участники расширяют возможности самопонимания.

В коммуникативных, особенно дискуссионных формах активного обучения происходит изменение ситуативных установок участников. Снижается категоричность их оценок, осваивается многовариантный подход к анализу проблем, усиливается принятие партнера по общению.

Формы обучения, направленные на активизацию взаимодействия, позволяют участникам занятий попробовать или освоить новые виды социального поведения, но-

вые профессиональные (руководитель) или новые межличностные (лидер) роли. Выполнение заданий на интенсификацию взаимодействия дает возможность моделировать производственные и межличностные процессы, предоставляет материал для рефлексивного анализа.

В ходе исследования необходимо было решить следующие задачи:

- 1) Раскрыть образовательное значение, разновидности и отличительные черты ролевой эвристической игры.
- 2) Описать характеристики и этапы ролевой эвристической игры.
- 3) Обозначить задачи преподавателя при проведении ролевой игры.
- 4) Выявить возможные трудности для преподавателя при проведении ролевой игры.
- 5) Разработать различные стратегии распределения студентов по группам для осуществления проектной работы.

Теоретико-методологической основой исследования явились концептуальные положения педагогики и психологии, относящиеся к определению понятий ролевая эвристическая игра, игра-обсуждение; игра-исследование, проектно-ролевая игра, семинарское занятие. Для анализа обозначенной проблемы использовались критериально-ориентированный и деятельностный подходы, а также общенаучные и специальные методы, составляющие инструментарий педагогической науки, в частности: компаративный, сравнительный. Мы разработали методические рекомендации к организации эвристических ролевых игр в образовательном процессе. Представленные материалы позволяют активизировать участие студентов в учебном процессе и помогут определить пути установления более продуктивных образовательных отношений.

Семинарское занятие в форме эвристической ролевой игры может быть условно разделено на четыре этапа.

Первый этап – подготовительный – предшествует проведению учебного занятия. С будущими участниками действия обсуждаются общий замысел и стратегия игры, уточняется сценарий или план ее проведения, проводится инструктаж, готовятся необходимые материалы. Преподаватель объясняет студентам игровую задачу, распределяет роли, отсылает к литературным источникам.

Второй этап – вступительный – предваряет основную работу непосредственно на самом семинарском занятии. Уточняется и корректируется цель игрового занятия, формулируются познавательные задачи, определяется форма отчетности или критерии оценки в баллах, если занятие проводится в условиях рейтинговой системы оценивания в вузе.

Третий этап – деятельностно-игровой – занимает основное время занятия. Он характеризуется вовлечением всех студентов в игровое действие по правилам его проведения. Происходит развертывание игрового сюжета, за осуществлением которого следит преподаватель, который координирует действия участников и поддерживает их при снижении игровой активности средствами краткого резюмирования, поощрения удачных игровых ходов, усиления экспертной роли зрителей.

Четвертый этап – оценочный – предполагает проведение анализа игрового действия и квалификацию действий участников на предмет их активности. Выслушиваются мнения присутствующих, обсуждается процесс и результативность игрового занятия. Заслушивается заключение экспертной группы, подводятся окончательные итоги. Для того, чтобы определить отсроченный эффект проведенной игры, на последующем занятии может быть проведен анкетный опрос или устное блиц-интервью.

Преподаватель в ходе игры может принимать на себя обязанности, которые либо носят открыто организующий характер (инструктор, ведущий, тренер), либо реализуются через игровую роль (председатель) [3].

Таким образом, в современных условиях высшего профессионального образования, когда знаниевая модель постепенно заменяется компетентностной, игровые методики приобретают особую значимость. Они позволяют осуществить связь между классическими знаниями, умениями и навыками и важнейшими компетенциями, которые могут и должны быть сформированы у будущих специалистов.

Таким образом, описанные технологии и методы позволяют преподавателю выступать в качестве организатора, ведущего, помощника, который предоставляет студентам самостоятельность в принятии решения, т.е. осуществляет учебное сотрудничество.

Список использованных источников

1. Манушин, Д. В. Новое понятие «глобализм», вызовы и кризисы глобализма: антикризисный подход / Д. В. Манушин. – Современные гуманитарные практики гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений : материалы Всероссийской научно-практической конференции. – 2017. – С. 113–119.
2. Саглам, Ф. А. Психолого-педагогические условия развития рефлексивного мышления педагогов – слушателей курсов в системе дополнительного профессионального образования / Ф. А. Саглам, А. И. Скоробогатова, Г. Р. Ягудина // Эффективные системы менеджмента: качество, инновации, устойчивое развитие : материалы VI Междунар. науч.-практ. форума / под ред. И. И. Антоновой. – 2017. – С. 321–329.
3. Саглам, Ф. А. Организация диалогического взаимодействия преподавателя психологии со студентами на занятиях в вузе / Ф. А. Саглам // Карельский науч. журнал. – 2013. – № 4. – С. 94–97.