

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ

С.А. ВОЕВОДИНА

*Современная школа предъявляет сегодня особые требования к выпускнику педагогического вуза, к его готовности осуществлять профессиональные функции. Использование игровых технологий в системе подготовки будущих учителей позволяет учесть требования, разрешить одно из основных противоречий между индивидуальным творческим становлением учителя и массово-репродуктивным характером его подготовки. Технологический подход дает возможность эффективно выстраивать процесс обучения, управлять им, получать результаты в соответствии с запланированными целями. А игровое обучение позволяет активизировать и интенсифицировать учебно-познавательную деятельность студентов, перевести их из объектной в субъектную позицию.*

К перспективному направлению в дидактике высшей школы относится разработка и использование игровых технологий обучения. Любая технология имеет средства, активизирующие и интенсифицирующие деятельность обучаемых, в некоторых из них эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям относятся и игровые технологии.

Императивная педагогика должна быть заменена педагогикой сотрудничества и развития, в основе которой - понимание того, что обучение выступает не как средство передачи знаний, умений, навыков, а как средство развития индивидуальных качеств субъекта с помощью знаний, умений и навыков. В настоящее время не может себя оправдать подготовка педагога, ориентированная в основном на усвоение и воспроизведение известных психолого-педагогических знаний, способов и методов педагогической деятельности. Такой педагог сможет лишь подняться до уровня некоторого совершенствования учебно-воспитательного процесса, но не будет способен изменять творчески технологию обучения и воспитания, устранять сложившиеся стереотипные подходы. Значительную часть учебного процесса должна составлять гибкая система использования игровых технологий, важное место в которой должно занять моделирование реальной педагогической деятельности.

Анализ реальной практики организации учебно-воспитательного процесса в высшей школе показывает, что опытные педагоги широко используют игровое обучение в профессиональной подготовке будущих учителей и на эмпирическом уровне достаточно высоко оценивают его эффективность, однако испытывают выраженную потребность в научно обоснованных рекомендациях по его использованию. Технологический подход позволит педагогически целесообразно и эффективно выстраивать процесс обучения с использованием обучающих игр, управлять им, получать результаты в соответствии с заданными целями.

Обучение с использованием игровых технологий реализует в себе следующие методологические принципы: принцип единства содержания и формы; принцип связи теории и практики; принцип моделирования; принцип системности; принцип единства деятельности и личности.

В соответствии с первым принципом содержание обучения должно выражаться в адекватных формах учебной деятельности студентов, обеспечивающих развертку и усвоение социального опыта, который представлен в учебниках.

Информация, содержащаяся в учебниках, должна получить развитую практику применения в рамках учебной деятельности, тем самым превратиться в знания, т.е. соответствовать первому принципу. В деловой игре, например, информация усваивается не про запас, не сама по себе, а в процессе регуляции игровых и учебных действий. Таким образом, реализуется и второй принцип - связи теории и практики.

Принцип моделирования означает, что с помощью системы методов и средств обучения в формах деятельности студентов постепенно как бы прорисовывается предметное и социальное содержание будущей профессиональной деятельности.

Принцип системности предполагает, что с внедрением новой формы учебной деятельности, метода или средства должен перестраиваться весь учебно-воспитательный процесс, деятельность студентов и преподавателя.

Анализ педагогических ситуаций в процессе моделирования педагогической деятельности согласуется с важнейшим методологическим принципом единства деятельности и личности, так как способствует, с одной стороны, освоению различных способов и алгоритмов решения профессиональных задач, формированию и постепенному расширению профессиональных умений и навыков, а с другой стороны - личностному развитию будущего учителя.

Игровые технологии позволяют снять трудности перехода от освоения педагогических умений в лабораторных условиях к их развитию в реальной педагогической деятельности. Показано, что длительный отрыв теоретического обучения от практики затрудняет и сам процесс изучения теории. Отсутствие

у студентов представления о своей будущей педагогической деятельности ведет к абстрактному, умозрительному изучению студентами педагогической теории.

Игровые технологии обеспечивают естественный переход студента с одного ведущего типа деятельности (учебной) на другой (профессиональный) с соответствующей трансформацией предмета, мотивов, целей, средств, способов и результатов деятельности. Игровые технологии с использованием моделирования педагогической деятельности предполагают процесс постепенного перехода от «традиционного обучения к новому типу обучения - знаково-контекстному» [1], который воссоздает предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и усиливает, на наш взгляд, развивающий характер вузовского педагогического образования.

В настоящее время разработка проблемы использования игры в высшей школе ведется в двух направлениях: в плане моделирования будущей профессиональной деятельности и моделирования межличностных отношений. В связи с этим использование игровых технологий позволит уже с первых дней пребывания будущего учителя в стенах педагогического вуза формировать его будущую профессиональную деятельность.

Анализируя психолого-педагогические источники по проблеме подготовки будущих учителей, необходимо отметить, что многие авторы делают основной акцент при подготовке (в аудиторное время) на профессиональные знания. Приобретение же студентами соответствующих специальных умений и навыков в процессе подготовки переносится на период педагогической практики. На наш взгляд, к практической деятельности студенты должны приступать уже со сформированными (хотя бы основными) умениями и навыками. Моделирование педагогических ситуаций в процессе подготовки учителя (анализ ситуаций, проектирование способов действий в этих ситуациях, разыгрывание действий в условиях предложенных ситуаций) позволяет заранее, еще до непосредственной практики в школе, преобразовывать и синтезировать знания, полученные при изучении отдельных теоретических дисциплин, и использовать их для решения практических задач.

По роду своей деятельности учитель выполняет многообразные функции: он является преподавателем определенного учебного предмета, воспитателем и организатором коллектива учащихся, он ведет методическую работу в школе и систематически повышает свою квалификацию, он работает с родителями и пропагандирует знания среди населения. Но, как указывают М.М. Поташник и Б.З. Вульф, какой бы ни была сфера деятельности учителя, во всех случаях он сталкивается с различного рода ситуациями, выход из которых требует от него достаточно высокой степени развития его компетентности и педагогического мышления [2, с. 3]. Становление профессиональной позиции учителя, формирование его готовности к профессиональной деятельности происходит под непосредственным влиянием педагогических ситуаций и задач, которые он решает либо «заочно», либо находясь в реальном учебно-воспитательном процессе. Таким образом, педагогическую деятельность можно представить как совокупность педагогических ситуаций, выход из которых учитель должен найти в соответствии со знаниями психолого-педагогических закономерностей.

На наш взгляд, анализ педагогических ситуаций должен являться обязательной частью профессиональной подготовки будущего учителя, так как будет являться связующим звеном между педагогической теорией и практикой.

Под педагогической ситуацией мы понимаем совокупность условий и обстоятельств, которые определяют состояние педагогической системы и требуют от педагога принятия профессионально верного решения.

Отбирая педагогические ситуации и задачи, включая их в моделирование педагогической деятельности, которое составляет основу игровых технологий в подготовке учителей, можно эффективно влиять на становление профессионально-субъектной позиции студента, сущность которой составляют отношения к педагогической деятельности, к воспитаннику, к себе и к своему саморазвитию.

Так, в ходе моделирования педагогической деятельности, анализируя ситуации, решая задачи, связанные с их выходом, студенты включаются в «квазипрофессиональную деятельность», т.е. такую деятельность, которая несет в себе черты как учебной, так и будущей профессиональной деятельности. По мнению А.А. Вербицкого, «квазипрофессиональная деятельность» создает оптимальные условия для формирования у студента качеств, присущих специалисту, формирует положительное отношение к профессиональному труду, к педагогической деятельности [1, с. 129].

Большинство педагогических ситуаций основаны на взаимоотношениях учителя и ученика. Отношение к воспитаннику как субъекту педагогического процесса - залог успешного решения педагогических ситуаций. Действительно, без эмоционально-положительного отношения ученика к педагогу, без желания и умения педагога встать на позицию воспитуемого, разрешить какое-либо противоречие в педагогической ситуации практически невозможно. Моделирование педагогических ситуаций в процессе обучения должно формировать умение решать данные ситуации в русле конструктивного сотрудничества с воспитанником.

Игровые технологии эффективны и в формировании отношения будущего педагога к себе как субъекту педагогической деятельности. Так как они предполагают систематическое включение в решение проблемных педагогических ситуаций, то способствуют формированию активной, творческой позиции будущего педагога, что является одним из самых ярких проявлений субъектности. Преобразование студентом педагогической ситуации и обсуждение результатов работы постепенно утверждают его в роли творца. На это указывает В.А. Слостенин: «Своеобразие педагогического творчества заключается в том, что творческий характер носит не только акт решения педагогической задачи, но и сам процесс воплощения этого решения в общении с людьми, который, будучи творческим актом, в значительной мере базируется на индивидуально-типологических характеристиках педагога» [3, с. 30].

Моделирование педагогических ситуаций, которое составляет основное содержание игровых технологий, играет большую роль в развитии педагога как профессионала, как личности. В этом смысле они являются ориентиром для саморазвития будущих учителей. Сталкиваясь с проблемными ситуациями, студент осознает свое несовершенство, которое может быть преодолено через целенаправленное саморазвитие им себя как профессионала. Поэтому необходимо с первого курса систематически использовать моделирование педагогических ситуаций на семинарских и практических занятиях по педагогике, использовать «пассивную подпрактику» как возможность самостоятельного студенческого исследования наблюдаемых на практике ситуаций и в дальнейшем включать игровые технологии в процесс изучения педагогических дисциплин и прохождения различных видов практики.

Цель нашей работы - разработать технологию конструирования и реализации процесса моделирования педагогических ситуаций. Технологический подход к использованию игрового обучения позволит управлять этим процессом. В исследованиях В.П. Беспалько, П.Я. Гальперина, Н.Ф. Талызиной, использующих основы общей теории управления, показана возможность управления познавательным процессом при выполнении ряда требований. Игровые технологии при правильном их использовании соответствуют этим требованиям:

- указание цели управления;
- установление исходного состояния управляемого процесса;
- определение программы действий, предусматривающей основные переходные состояния процесса;
- получение информации о состоянии управляемого процесса, т.е. обеспечение систематической обратной связи;
- переработка информации, полученной по каналу обратной связи;
- выработка корректирующих воздействий и их реализация.

Игровые технологии, направленные на формирование готовности к педагогической деятельности, представляют собой целостную совокупность действий, операций, процедур, обеспечивающих диагностируемый и гарантированный результат в изменяющихся условиях. К существенно значимым характеристикам технологического подхода с использованием игрового обучения относятся:

- наличие четко и диагностично заданной цели, корректно измеримого результата деятельности;
- представление содержания педагогической деятельности в виде системы познавательных и практических задач, ориентировочной системы и способов их решения;
- достаточно четко определенной последовательности, логики и этапов моделируемой в игре педагогической деятельности;
- индивидуально-групповая дифференциация учебно-профессиональной деятельности студентов;
- мотивационное обеспечение деятельности студентов и преподавателей, основанное на реализации их личностных функций (свободный выбор, креативность, состязательность, жизненный и профессиональный смысл);
- указание границ алгоритмической и творческой деятельности студентов, допустимого отступления от многообразных правил.

С введением технологического подхода в педагогическом образовании формирование готовности к педагогической деятельности становится в определенной мере управляемым. Процесс обучения реализуется как технологический процесс, если отвечает требованиям диагностичности (измеряемости), интенсивности, воспроизводимости, социально-игровой контекстности, моделирования профессиональных ситуаций, сочетания дидактических и личностно-смысловых функций, роли творческой индивидуальности педагога.

В процессе использования игровых технологий студенты принимают участие в имитации реальной педагогической деятельности. Они должны научиться анализировать конкретные практические ситуации, найти верные решения. В результате формируется творческое мышление (способность поставить проблему, оценить ситуацию, выдвинуть возможные варианты решения и, проанализировав эффективность каждого, выбрать наиболее оптимальный вариант), профессиональные умения педагога, деятельность которого, в конечном счете, состоит в управлении педагогическим процессом, состоящим из бес-

конечного количества педагогических ситуаций. Этот процесс характеризуется высоким уровнем эмоциональной напряженности. Взяв на себя ту или иную роль, участники имитационной игры вступают во взаимоотношения друг с другом, при чем интересы их могут не совпадать. В результате создается противоречивая ситуация, сопровождающаяся естественной эмоциональной напряженностью, что создает повышенный интерес к ходу игры, к ее содержанию, основой которого является будущая профессиональная деятельность. Участники могут показать не только профессиональные знания и умения, но и общую эрудированность, такие черты характера, как решительность, оперативность, коммуникативность, инициативность, активность, от которых нередко зависит ход игры и которые необходимы будущему педагогу.

Одним из важных признаков технологического подхода является наличие достаточно четко определенной последовательности, логики и этапов деятельности. Последовательность анализа и решения педагогической ситуации должна соответствовать логике решения учебно-педагогической задачи. При этом очень важно учитывать при решении логику и структуру педагогической деятельности.

Поэтому мы предлагаем следующую схему анализа и решения педагогической ситуации:

1. Выявить педагогические факты, содержащие проблему, противоречие, которое привело к возникновению данной ситуации.
2. Определить возможные причины возникновения данного противоречия.
3. Поставить цель педагогического воздействия.
4. Выдвинуть возможные гипотезы решения.
5. Выбрать и обосновать оптимальные варианты решения.
6. Проанализировать полученные результаты.
7. Спрогнозировать, как данное решение скажется на формировании и развитии личности.

Таким образом, умение анализировать педагогические ситуации следует рассматривать как способность устанавливать существенные и несущественные признаки наблюдаемых педагогических фактов, сопоставлять их, определять сходства и различия, устанавливать причинно-следственные связи и зависимости между ними и теми обстоятельствами, в которых они протекают, и на этой основе вырабатывать педагогически целесообразную стратегию и тактику воздействия на коллектив, отдельную личность. В этом определении мы хотели бы подчеркнуть последнее положение о стратегии и тактике педагогического воздействия, т.е., предпринимая педагогические действия по решению педагогической ситуации, необходимо предвидеть, как скажется деятельность учителя на дальнейшем поведении и, в конечном счете, на дальнейшем развитии школьника или класса.

Моделируя в игре педагогическую деятельность с учетом технологического подхода, мы выходим на профессиональное обеспечение готовности к данной деятельности. Готовность к педагогической деятельности в данном случае будет выступать в роли регулятора деятельности и поведения в ситуациях решения разнообразных педагогических задач.

Игровые технологии дают возможность сформировать целостное представление о педагогической деятельности и ее динамике; развить творческое и практическое мышление в профессиональной сфере; сформировать познавательную мотивацию и обеспечить условия появления профессиональной мотивации. На наш взгляд, они также способны разрешить одно из основных противоречий, существующих в системе подготовки будущих учителей, - это противоречие между индивидуальным творческим процессом становления будущего учителя и массово-репродуктивным характером его подготовки.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. - М., 1991. - 251 с.
2. Поташник М.М., Вульф Б.З. Педагогические ситуации. - М., 1983. - 144 с.
3. Сластенин В.А., Подымова Л.С. Педагогика: инновационная деятельность. - М., 1997. - 224 с.