

УДК 371.3(075.8)

А. В. Денисов, кандидат исторических наук, ассистент (БГТУ)**ИГРОВЫЕ МОДЕЛИ ОБУЧЕНИЯ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КАЧЕСТВ БУДУЩЕГО СПЕЦИАЛИСТА
В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ**

На современном этапе Республика Беларусь четко определила ориентир вхождения в мировое образовательное и научное пространство, осуществляет модернизацию учебной деятельности, исходя из опыта стран как ближнего, так и дальнего зарубежья. Поэтому важное значение приобретает подготовка высококвалифицированных специалистов, формирование их профессиональной компетентности, мобильности, повышение мотивации к учебной деятельности, а также формирование профессионального самосознания. В статье рассматривается деловая игра как одно из педагогических условий профессионального формирования учащегося в высшей школе.

At the present stage the Republic of Belarus has clearly defined the landmark entry into the global educational and research space, and carries out modernization of educational activities based on the experience of other countries, both near and far abroad, largely relying on the context of European requirements and taking into account trends in the Bologna Process. In this regard, important to train highly qualified specialists, the formation of their professional competence, mobility, increase motivation for learning activities, as well as the formation of professional identity. The aim of interactive learning is the development of the personality of the future expert, primarily different forms of thinking of each student in the process of learning, and identifying specific goals and objectives of education is considered as a holistic interaction of all participants in the educational process, at which they are the subjects of training, communication and organization.

Введение. Как справедливо отмечалось, в настоящее время, в связи с изменением социально-экономических условий жизни общества, значительно изменилась основная цель профессионального образования. Она заключается в том, чтобы подготовить образованного, квалифицированного специалиста, способного самостоятельно принимать решения в ситуации выбора, готового к сотрудничеству, отличающегося мобильностью [1].

В условиях нарастающей конкуренции среди вузов особую важность приобретает качество обучения, использование передовых интерактивных методик обучения, одной из которых является деловая игра.

Сегодня уже невозможно преподавать дисциплины традиционно, когда в центре педагогического процесса находится преподаватель, а студенты пассивно воспринимают материал и выполняют его требования.

Современная молодежь живет в условиях повышенной информационной и технологической насыщенности (мобильные средства общения, электронные социальные сети и т. д.), работникам сферы образования необходимо научиться жить в том же темпе, создав тем самым условия для непрерывного образовательного процесса.

На наш взгляд, профессиональное становление учащегося высшей школы, студента невозможно без понимания самого себя, своих внутренних способностей, своего потенциала,

своих норм, идеалов, моделей поведения в соответствии с идеалом и требованиями к своей профессиональной деятельности.

Основная часть. Ряд методов обучения получил общее название «деловые игры». Как известно, деловая игра – это форма воспроизводства предметного и социального содержания, профессиональной деятельности специалиста, моделирование отношений, характерных для этой деятельности как целого [2].

Деловая игра является наилучшим из активных методов проведения занятий. Деловые игры в отличие от других традиционных методов обучения позволяют более полно воспроизводить практическую деятельность, выявлять проблемы и причины их появления, разрабатывать варианты решения проблем, оценивать каждый из вариантов решения проблемы, принимать решение и определять механизм его реализации.

Достоинством деловых игр является то, что они позволяют: рассматривать определенную проблему в условиях значительного сокращения времени; приобретать навыки выявления, анализа и решения конкретных проблем; работать групповым методом при подготовке и принятии решений, ориентации в нестандартных ситуациях; концентрировать внимание участников на главных аспектах проблемы и устанавливать причинно-следственные связи; развивать взаимопонимание между участниками игры.

С помощью деловых игр мы можем сформировать у студентов целостное видение профессиональной деятельности, ее динамики; развить проблемно-профессиональный и социальный опыт, а также теоретическое и практическое мышление в будущей профессиональной сфере.

В этих условиях преподаватель должен отдавать предпочтение не информационно-контролирующей, а организационно-стимулирующей функции, культивировать демократический стиль управления, поддерживать инициативу студентов и иметь установку на сотрудничество и солидарную ответственность за результаты деятельности.

Новый тип обучения способствует переосмыслению самооценки знаний как главного показателя образованности человека – они превращаются в средство развития личности студентов. Возрастает роль умения добывать и обобщать информацию из различных источников.

В деловых играх обучение происходит благодаря взаимодействию всех обучающихся. Это общественная деятельность, в которой преподаватель и студенты являются субъектами обучения. Преподаватель лишь руководит умственной деятельностью студента, направляет ее, помогает, используя факты, прийти к определенным выводам.

Современная педагогика богата целым арсеналом интерактивных подходов, среди которых можно выделить следующие:

- творческие задания;
- работа в малых группах;
- обсуждение сложных и дискуссионных вопросов, проблем («Займи позицию (шкала мнений)», проектная техника «Один – вдвоем – все вместе», «Измени позицию», «Карусель», «Дискуссия в стиле телевизионного ток-шоу», «Дебаты, симпозиум»);
- разрешение проблем («Дерево решений», «Мозговой штурм», «Анализ казусов», «Переговоры и медитация» и др.). Рольевые игры – это проявления поведенческого компонента деятельности людей. Они могут принимать различные формы: от простых (минимальных) действий к сложному ряду действий. Также они помогают формировать такие важные ключевые качества специалистов, как коммуникативность, толерантность, умение работать в малых группах, самостоятельность мышления и др.

Различают также модель группового решения проблем с помощью метафорического мышления, которая называется «синектика». Это модель групповой творческой деятельности и учебного исследования, разрабатываемая в зарубежной педагогике с 1960-х гг. Синекти-

ка охватывает опыт применения известного метода групповой генерации идей, который называется «мозговой атакой», или «мозговым штурмом».

«Мозговая атака» является одним из системных методов поиска, который эффективен в активизации коллективной творческой деятельности.

Так, используя метод «мозговой атаки» в нашем исследовании, мы можем стимулировать совместную поисковую деятельность студентов в решении учебных задач с использованием домыслов, смелых гипотез, «ложных идей» и интуитивных решений, основанную на эмоционально-образном, метафорическом мышлении.

Следующий метод интерактивного обучения – это дискуссия. Дискуссию как учебную форму работы со студенческим коллективом мы старались не превращать в псевдо-обсуждение, псевдо-поиск различных задач, а делали ее проблемной, используя свернутые формы дискуссии:

- «круглый стол»: беседа, в которой на равных участвовала небольшая группа студентов, при этом происходил обмен мнениями как между студентами, так и с «аудиторией»;
- «заседание экспертной группы» («панельная дискуссия»): сначала проходило совместное обсуждение выдвинутой проблемы всеми участниками группы (с определенным заранее руководителем), а затем достаточно кратко каждый участник выражал свою позицию;
- «форум»: обсуждение, напоминавшее «заседание экспертной группы», в ходе которого эта группа обменивалась мнениями с «аудиторией»;
- «дебаты»: формализованное обсуждение, построенное на основе выступлений участников – представителей двух команд-соперников и возражений к этим выступлениям; вариантам такого обсуждения были «британские дебаты», напоминавшие процедуру обсуждения проблемных вопросов в британском парламенте.
- «заседание суда»: обсуждение, имитировавшее слушание, на котором четко распределялись роли всех участников [3].

Например, в рамках дисциплины «Политология» студентам 3-го и 4-го курсов инженерно-экономического факультета давалось задание в реальном времени доказать либо опровергнуть основные модели и стратегии политического участия, смоделировать конкретные способы политического законотворчества.

На деловую игру можно отвести одно занятие. Срок подготовки – две недели. До этого студенты разбирают на практических занятиях такие темы, как: «Политические партии и общественные организации», «Выборы в политической системе», «Политический процесс»,

«Политическая идеология и политическая культура». Из студенческой группы выделяются две команды, каждая по 3–4 человека. Одна команда представляет либеральную партию, другая консервативную. Остальная часть группы играет роль электорального поля.

Образовательная цель: обобщить и систематизировать знания учащихся о политических идеологиях, демократических способах политического соперничества, избирательной системе Республики Беларусь, избирательном праве, различных вариантах проведения избирательных кампаний и т. д.

Воспитательная цель: способствовать формированию у студентов правовой и политической культуры, гражданской активности, патриотизма.

Развивающая цель занятия: способствовать формированию самостоятельной оценки, политической позиции субъектов, развивать способность к аргументированным устным выступлениям по вопросам политики, применению полученных теоретических знаний на практике.

Межпредметные связи: основы права, экономическая теория, идеология белорусского государства.

Оборудование: Конституция Республики Беларусь (у всех учащихся), Избирательный кодекс Республики Беларусь, видеопроектор (визуально в тезисной форме освещаются схемы и программы кандидатов).

Вначале следует вступительное слово преподавателя. Затем каждая команда по очереди выдвигает аргументы в пользу своей идеологии, взглядов на основные актуальные для студенческой аудитории вопросы (например, на платное высшее образование). Остальные студенты дают свои оценки выступлениям участников.

Предпочтение должно отдаваться тем выступающим, которые правильно изложили политическую позицию своего субъекта, аргументированно отстаивали ее, свободно владели теоретическим материалом и правильно использовали политическую терминологию.

Преподаватель делает общие выводы об уровне подготовки к занятию каждой команды, выставляет общую оценку за устные выступления и по результатам оценки аудитории, комментирует их.

Заключение. Опыт проведения деловых игр показывает, что при правильной организации занятия все учащиеся принимают участие в учебной игре.

Таким образом, использование методов и приемов деловой игры на занятиях, в опытно-экспериментальной работе, безусловно, дает возможность повысить эффективность занятий, интерес студентов к будущей профессиональной деятельности; развить коммуникативные навыки и умения, эмоциональные контакты между студентами (умение жить в диалоговой среде; понимание, что такое диалог и зачем он нужен); сформировать аналитические способности, ответственное отношение к собственным поступкам (способность критически мыслить; умение делать обоснованные выводы, решать проблемы и конфликты, принимать решения и нести ответственность за них); развить навыки планирования (способность прогнозировать и проектировать свое будущее); улучшить навыки самоконтроля и самооценки. Все это позволяет значительно повысить конкурентоспособность выпускников на рынке труда, а также статус самого высшего учебного заведения.

Литература

1. Жарский, И. М. Система менеджмента качества Белорусского государственного университета / И. М. Жарский, А. С. Федоренчик, В. И. Воскресенский // Труды БГТУ. Сер. VIII, Учеб.-метод. работа. – 2009. – Вып. X. – С. 3–8.
2. Кашлев, С. С. Интерактивные методы обучения педагогике: учеб. пособие / С. С. Кашлев. – Минск: Выш. шк., 2004. – 176 с.
3. Кларин, М. В. Интерактивное обучение – инструмент освоения нового опыта / М. В. Кларин // Педагогика. – 2000. – № 7. – С. 12–18.

Поступила 29.03.2012