

Фоминых Мария Вячеславовна

СИСТЕМА ЗАДАНИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ ПРИ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКЕ БУДУЩЕГО ПЕДАГОГА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/1/2010/12/48.html

Статья опубликована в авторской редакции и отражает точку зрения автора(ов) по рассматриваемому вопросу.

Источник

Альманах современной науки и образования

Тамбов: Грамота, 2010. № 12 (43). С. 161-162. ISSN 1993-5552.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/1.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/1/2010/12/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net
Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: almanac@gramota.net

УДК 377.169.3

*Мария Вячеславовна Фоминых**Российский государственный профессионально-педагогический университет*

СИСТЕМА ЗАДАНИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ
ПРИ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКЕ БУДУЩЕГО ПЕДАГОГА
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ®

Педагог профессионального образования должен уметь не только обучать, но и владеть определенным видом профессиональной деятельности, а в необходимых случаях осуществлять ее. При реализации деятельности педагога профессионального образования происходит не процесс простого усвоения «предмета», а процесс овладения специальностью. Миссия профессионально-педагогического учебного заведения – практическая (конкретная) подготовка к определенной профессии. Обучающийся (студент, будущий педагог профессионального образования) профессионально-педагогического учебного заведения включен в свою будущую профессию. В процессе обучения формируется профессиональная деятельность. В данном процессе происходит целостное становление личности, ее образование, социализация, и профессионализация. Это порождает необходимость развития педагогических способностей студентов, так как педагогические способности являются неотъемлемой частью педагогической подготовки будущих педагогов профессионального образования.

Одним из главных направлений современной дидактики является сочетание традиционных методов и приемов обучения с поиском путей и средств, активизирующих развитие педагогических способностей студентов. Среди средств, развивающих педагогические способности студентов в процессе их обучения, можно выделить игровое моделирование.

Мы предлагаем технологию применения трехуровневой системы заданий с использованием игрового моделирования при педагогической подготовке студентов. Данная технология является личностно ориентированной (по Э. Ф. Зееру и Э. Э. Сыманюк [1; 2]).

Приведем определение данного типа технологии «Это упорядоченная совокупность действий, операций и процедур, направленных на развитие личности, инструментально обеспечивающих достижение диагностируемого и прогнозируемого результата в педагогических ситуациях, образующих интеграционное единство форм и методов обучения при взаимодействии обучаемых и педагогов» [1, с. 28]. В этом определении подчеркиваются следующие моменты личностно ориентированных технологий образования: целевая установка на развитие личности; конгруэнтность содержания образования будущей профессиональной деятельности; опора на субъективный опыт обучаемых; интеграционное единство форм, методов и средств обучения; взаимодействие обучаемых и педагогов; индивидуальный стиль педагогической деятельности.

Реализация технологии в образовательном процессе обеспечивается соблюдением следующих условий:

- наличие четкой и диагностически заданной цели обучения, т.е. измеримого представления об ожидаемом результате;
- представление изучаемого учебного материала в виде системы познавательных и практических задач, ситуаций, заданий, проектов, упражнений и др.;
- наличие достаточно устойчивой последовательности, логики, этапов выполнения учебных заданий;
- указание способов взаимодействия участников образовательного процесса;
- мотивационное обеспечение субъектов педагогической деятельности и учение, основанное на реализации их личностных функций в этом процессе;
- указание границ правилосообразной (алгоритмической) и творческой деятельности педагогов, допустимого отклонения от правил;
- открытость обучения профессиональному будущему, направленность на его предвосхищение.

Особенностью технологии заданий с использованием игрового моделирования с целью развития педагогических способностей студентов будет являться не просто эмоциональное переживание тех или иных педагогических ситуаций и проблем, а переживание осознанное, дающее материал для рефлексии. Всякое понимание другого человека, обстоятельств его жизни происходит только через самопонимание. Понимание становится механизмом, помогающим определить смысл педагогической ситуации, интерпретировать характер педагогической проблемы, найти способы ее решения.

Технологии заданий с использованием игрового моделирования с целью развития педагогических способностей студентов должна отвечать некоторым принципиальным условиям понимания в педагогической герменевтике:

- способность к самоосмыслению (пониманию себя), «перенесению - себя - на - место - другого»;
- способность к диалогическому мышлению, ведущей идеей которого является взаимопонимание;
- рефлексивный характер образовательного процесса;

- творческое самопроявление будущего педагога игре, мыследействии, конфликте, апробации новых моделей поведения;
- всесторонний учет характеристик педагогической среды, в пространстве которой будет разворачиваться технологический процесс;
- опора на субъектный опыт личности.

В качестве критериев создания технологии выступают реализация субъектности будущего педагога; адаптированность методической системы (конструкции методик, приемов и техник) к образовательной практике; полилог, результативность педагогической деятельности, совпадение результатов технологического процесса с диагностично заданной целью; обеспечение единства личностно-смыслового и когнитивного развития будущих учителей.

Социальная активность участников интерактивных игр проявляется в том, что они инициируют отвечающее учебным и развивающим целям взаимодействие друг с другом, приемы и техники обмена информацией, способы общения с организатором игры, с экспертами.

Познавательная активность участника интерактивной игры проявляется в инициировании отвечающей учебным целям постановки вопросов, определении способов диагностики и анализа материалов игры, изложении или презентации новых результатов, оказании влияния на содержание самой технологии обучения и развития.

К технологии игрового моделирования мы относим:

- «инсценировка», «разыгрывание» ситуации в ролях;
- ролевые игры с предписаниями и конкретными ролями;
- тренинг (организационный, коммуникативный, сензитивный, управленческий, корпоративный, видео-тренинг и т.д.);
- имитационные игры;
- игры-симуляции;
- деловые игры (аттестационные, дидактические);
- мыследеятельностные имитационные технологии (организационно-деятельностная игра, инновационная игра, поисково-апробационная игра, проблемно-деловая игра и т.д.);
- креативные интерактивные технологии (мозговой штурм и его разновидности, синектика, метод ассоциаций, метод Дельфи и т.д.).

Наша трехуровневая система заданий предполагает постепенное включение студента в деятельность исходя из принципа «От простого к сложному». В связи с этим мы ставили определенные цели, прежде чем приступить к тому или иному уровню их выполнения. При выполнении заданий стимулирующего характера, то есть самых простых заданий, нашей целью являлась развитие педагогических способностей при помощи заданий с использованием игрового моделирования, где основные условия их выполнения диктуются извне, то есть полностью определяются преподавателем. На данном этапе студентам предлагались задания, подталкивающие к размышлению, поиску проблемы, без сознательного поиска путей ее решения и причин. Здесь использовалось имитационное игровое моделирование. Применялись тренинговые упражнения (импровизация, драматизация) на основе несложных ситуативных игр. Целью выполнения заданий второго уровня, продуктивного, являлось применение уже усвоенных знаний, умений и навыков в определенных педагогических ситуациях. На данном этапе студентам предлагались задания, ориентированные на поиск проблемы и путей ее решения, осмысление правильности путей ее решения. В этом виде деятельности от студентов уже требовались воображение, смекалка, творческая педагогическая инициатива. Здесь использовалось игровое моделирование с опорой на ролевую игру. Предъявляя задания третьего уровня, креативного, мы преследовали цель применения уже закрепленных педагогических знаний, умений и навыков в педагогических ситуациях, где студенты сами являются инициаторами и способны проследить проявление педагогических способностей при решении сложных проблемных ситуаций. На данном этапе студентам предлагались задания, где необходимо не только понять причины возникшей проблемной ситуации, но и продумать, как ее предупредить и избежать в дальнейшем. Здесь мы использовали игровое моделирование на основе деловых и учебно-деловых игр.

Для проведения игровых технологий на высоком профессиональном уровне, для организации группового взаимодействия и придания учебному процессу интерактивного характера, для диагностики образовательной и развивающей результативности преподавателю нужны не только педагогические умения и навыки, но и новая компетентность, которая включает в себя специальные коммуникативные, интерактивные, перцептивные и игротехнические знания, умения и навыки.

Список литературы

1. Зеер Э. Ф. Основы личностно ориентированного образования. Екатеринбург: Изд-во Урал. гос. проф.-пед. ун-та, 2001. 51 с.
2. Зеер Э. Ф. Психология профессий: учебное пособие для студентов вузов. 2-е изд., перераб., доп. М.: Академический проект; Екатеринбург: Деловая книга, 2003. 336 с.