

- преподаватели совместного обучения должны быть дополнительно подготовлены к реализации обучения студентов в мультикультурной группе;
- методика организации позитивного взаимодействия и учебного общения между студентами в такой группе должна основываться на использовании преимущественно коллективных форм и методов их совместной деятельности.

Список литературы

1. Новиков А.М. От педагогики индустриального к педагогике постиндустриального общества [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.anovikov.ru/artikle/ped.htm>

2. Кубрушко П.Ф., Ложкина Н.А. Формирование компетенций специалиста в процессе совместного обучения российских и зарубежных студентов // Инженерная педагогика: сб. ст. в 3 т. — М.: Центр инженерной педагогики МАДИ, 2014. — Вып. 16. — Т. 3. — С. 135–143.

3. Зимняя И.А. Ключевые компетентности как результативно-целевая основа компетентностного подхода в образовании. — М.: Исслед. центр проблем качества подготовки специалистов, 2004. — 38 с.

4. Casner-Lotto J., Barrington L. Are they really ready to work? Employers' perspectives on the basic knowledge and applies skills of new entrants to the 21st century U.S. workforce // International Journal of Selection and Assessment, 9, 52–69. — 2006. — 64 с.

5. Леднев В.С., Кубрушко П.Ф. Основы теории содержания профессионально-педагогического образования: монография. — М.: Эгвес, 2006. — 288 с.

УДК 377:371.68

В.А. Кальней, доктор пед. наук

Е.Н. Милёшкина

Академия социального управления

ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКЕ СПЕЦИАЛИСТОВ СПО

Многообразие проявлений современной действительности, потребность в постоянной адаптации к новым условиям жизни, к новым технологиям профессионального труда и разностороннее взаимодействие с деловыми партнерами, понимание новых форм отношений, складывающихся между людьми во всем мире, поиск консенсусов для решения глобальных проблем — все это требует от специалистов во всех сферах деятельности мудрого и гибкого поведения, высокой не только функциональной, профессиональной, коммуникативной, но и информационной грамотности.

Подготовка специалистов, адекватно отвечающих требованиям времени — одна из важнейших задач профессионального образования. Современное состояние качества обучения профессионалов и требование рынка труда предполагают внедрение научно обоснованных и экспериментально проверенных нововведений в технологии обучения, которые должны стать важным средством в подготовке и повышении квалификации специалистов, способствовать ломке традиций, не оправдавших ожидания, избитых стереотипов педагогической деятельности.

В связи с этим возникла необходимость поиска и освоения новых форм учебных взаимодействий между участниками процесса обучения.

Сейчас в процессе обучения все чаще стали применяться игровые технологии, выступающие в роли специфического активного метода обуче-

ния, которые позволяют значительно активизировать познавательную и мыслительную деятельность обучающегося.

В разные годы игра привлекла к себе пристальное внимание исследователей и практиков в различных областях профессиональной деятельности.

В России дидактические игры появились уже в конце XVIII в. В 1793 г. была издана игра Хамова по освоению детьми азбуки в процессе игры, а в 1886 г. — игра капитана Н.А. Сыкалова для обучения солдат уставу царской армии.

Исторический подход к развитию игры как специфической формы деятельности отражен в работах не только психологов, но и педагогов, социологов, философов. На основе различных исследований игрового поведения были разработаны разносторонне направленные игровые методики обучения. При всем различии главной отличительной чертой этих методик является протекание обучения при определяемой условностью ситуации неосознанности настоящих целей деятельности [1–5].

Известные исследователи методов активного обучения Я.М. Бельчиков и М.М. Бирштейн отмечают, что деловые игры впервые были разработаны и применены в нашей стране в 1932 г. Их создание было откликом на потребность промышленности, первый опыт проведения производственных игр сразу же получил признание и бурное развитие. Метод был подхвачен многими промышлен-

ными предприятиями и использован для ускорения управления предприятиями — быстрого освоения вводимой в то время новой диспетчерской системы управления.

На начальных стадиях развития метода были предприняты попытки использования бихевиористской концепции обучения для объяснения эффектов деловой игры, преимущественно использовались работы Е. Хилгарда, отражающие главным образом торндайковские законы обучения. Вскоре стала очевидной не только узость данной схемы, но и прямое противоречие отдельных ее положений игровому опыту. В конце 60-х гг. XX в. произошла переориентация на работы Д. Брунера. Сформулированные им законы обучения больше соответствовали практике проведения деловых игр, а также обосновывали то положение, что наилучшим способом приобретения навыков является замещение опыта, даваемое играми, а не лекциями или иными дидактическими методами.

Начиная с середины 80-х годов прошлого века создание и использование игр приняло массовый характер, но, как правило, в порядке личной инициативы. Позднее в составе научно-методического совета Минвуза СССР появился совет по АМО (активным методам обучения), а в Академии педагогических наук — Совет по деловым играм.

С этого момента игровые технологии стали развиваться весьма интенсивно. Впервые были опубликованы теоретические работы по игровому моделированию. Возникли имитационные игры, причем не только на экономические, управленческие, но и на другие темы, например биологические, медицинские, экологические и др.

Игротехнические разработки тех лет практически не предусматривали психологического сопровождения деловых игр. Следовательно, и проблемы взаимодействия участников игр, способы их организации, коммуникативные средства передачи информации и взаимопонимания в те годы специально не моделировались и, таким образом, на играх не анализировались, хотя и использовались. Интерактивная сторона игровых разработок была слабая.

Позднее имитационными и деловыми играми стали интересоваться психологи, педагоги и даже социологи, но разрабатывали игры в основном экономисты. Однако нельзя не отметить тот факт, что сами разработчики и организаторы почувствовали дефицит психолого-педагогических и коммуникативных знаний.

Многие организаторы учебного и производственного игрового процесса нуждались в развитии своей психолого-педагогической компетентности, а участники игр — в профессиональном анализе их психологических проблем. Появилась потребность в привлечении к деловым играм психологов для отработки специальных психологиче-

ских техник и технологий, приемов «погружения» в игры и «выгрузки» из них, методов адаптации участников друг к другу и конструктивных стратегий взаимодействия, поэтому в конце 80-х годов прошлого века появился новый класс учебных игр, знакомящих обучаемых уже не только с профессиональной, но и с социальной средой, в которой им предстоит работать и принимать решения.

В настоящее время в мире используется несколько тысяч деловых игр, связанных с разными аспектами новых хозяйственных механизмов. Появилась потребность в обучении специалистов сотрудничеству, эффективной интерактивной коммуникации, мобильности, стрессоустойчивости.

Выступая как свободный диалог, игра тем самым является особой формой состязательного общения людей, в которой каждый человек приобретает потребность в преодолении сложившихся способов действий и в переходе к новым их способам. В игре человек испытывает свои способности, знания, экспериментирует с общими схемами новых способов своих действий в различных суженных по времени ситуациях (игра — хороший «запасной» полигон для проверки общих схем этих способов). Иными словами, игра развивает сознание человека и его готовность к осуществлению новых видов деятельности, т. е. интенсивно развивает его творческие возможности, позволяет видеть отдаленную перспективу своей профессиональной деятельности, вырабатывать эффективные стратегии ее реализации. Подготовка специалистов посредством игр — это не «натаскивание» на формирование отдельных умений и навыков, а подлинное развитие их сознания и личности.

Педагогическая суть игровых технологий — активизировать мышление, повысить самостоятельность будущего специалиста, внести дух творчества в обучение. Это игра, так как обучающийся еще не владеет в полной мере своей специальностью. Цель игры — сформировать определенные навыки и умения обучающегося в его активном творческом процессе. Социальная значимость игровых технологий состоит в том, что в процессе решения определенных задач активизируются не только знания, но и развиваются коллективные формы общения.

Разработка игровых технологий в значительной степени связана с теми практическими задачами, которые встали в области обучения, в частности подготовки квалифицированных кадров. Перед специалистами стоит задача поиска таких методов, которые бы давали возможность обучить практической деятельности еще до того, как наступила реальная ситуация и началась реальная деятельность, научить такому опыту, который невозможно передать словами. Именно недостаточность таких традиционных «вербальных» методов обучения, как

лекция, семинарские занятия, вынуждала исследователей искать новые способы и пути передачи знаний, информации, опыта. Имитационные или деловые игры, воспроизводящие реальные условия практической деятельности, стали одним из таких новых методов обучения. Деловые игры направлены на обучение техники принятия решения, умениям на практике применять теоретические знания, полученные на других курсах, учащиеся убеждаются в необходимости теоретической подготовки для практической деятельности, а также получают представления о той или иной реальности, проблемах, усваивают необходимые понятия и теории, обучаются выполнению ролей, приобретают навыки общения, взаимодействия с людьми и т. п. Игра, в отличие от традиционных методов обучения, дает развивающий эффект, который зачастую превалирует над обучающимися; происходит изменение их установок. В результате участия в деловых играх отмечается общее повышение мотивации к изучению предмета, активация интереса к курсу, воображения, творческого поиска, экспериментирования и т. п. Сам процесс усвоения знаний в игре носит естественный и произвольный характер.

Возможно, что принятие игровой роли, ролевых задач обеспечивает естественную мотивацию и произвольный характер усвоения. Действительно, необходимость играть хорошо, а следовательно, принять различные механизмы, организовать получение информации, переработать ее настолько насущна в игре, что превращает участника игры в «требователя». Игра стихийно передает необходимость делать обобщение, теоретизировать, подготавливать необходимые материалы.

Среди других факторов, обеспечивающих повышение мотивации к обучению, — создание неформальной обстановки обучения, необходимость быстрых действий, возможность удовлетворения различных потребностей учащихся, преодоления

предубежденности к традиционным формам обучения и т. п.

Условность игровой деятельности, отсутствие риска неудачи приводят к тому, что человек может себе позволить временно ослабить действие системы установок, открывая путь ранее недоступной ему информации (вследствие селективного действия установочных механизмов). Так происходит расширение опыта и затем возможно изменение реальных установок человека.

Деловая игра способствует овладению аналитической деятельностью в учебном процессе, так как в основе ее лежит системно-мыслительная методология, опирающаяся на логико-аналитические процедуры принятия решений, предполагающих когнитивное, дивергентное и конвергентное мышление (по Дж.П. Гилфорду).

В современной системе образования, которое ориентировано на компетентностный подход, возрастает необходимость применения игровых технологий, так как создает возможность использования имитационных производственных ситуаций в аналогичной реальной производственной деятельности.

Список литературы

1. Новиков А.М. Российское образование в новой эпохе. Парадоксы наследия, векторы развития. — М.: Эгвес, 2000. — 272 с.
2. Панфилова А.П. Игротехнический менеджмент. Интерактивные технологии для обучения и организационного развития персонала: учеб. пособие. — СПб.: ИВЭСЭП, «Знание», 2003. — 536 с.
3. Применение активных методов обучения и контроль знаний студентов (Из опыта работы ссузов): сборник НМЦ СПО. — М.: Отдел тиражирования НМЦ СПО, 1998. — 110 с.
4. Трайнев В.А. Деловые игры в учебном процессе. Методология разработки и практика проведения. — М.: Дашков и К; МАН ИПТ, 2002. — 360 с.
5. Шестак Н.В. Технология обучения в системе непрерывного профессионального образования в здравоохранении. — М.: Изд-во СГУ, 2007. — 370 с.

УДК 378.147:811.161.1

Л.З. Тенчурина, доктор пед. наук

Московский государственный агроинженерный университет имени В.П. Горячкина

ОПЫТ РАЗРАБОТКИ ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОГО И ТЕКСТОВОГО КОНТЕНТА ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ ТЕКСТОВ СРЕДСТВ МАССОВОЙ ИНФОРМАЦИИ НА ЗАНЯТИЯХ ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ

В функционировании русского языка на современном этапе все явственнее начинают проявляться такие факты, как смягчение отдельных языковых норм; введение новых языковых формул в официальном и обиходно-бытовом общении;

определенное его упрощение за счет более свободного включения в литературный язык профессиональной, разговорной, просторечной, диалектной, подчас даже сниженной лексики; усиление эмоционально-экспрессивной составляющей языка и т. д.