

онная связь между показателями шкалы «Аутия (мечтательность) – праксерния (практичность)» с эмоциональным истощением ($r=0,586$, $p=0,007$) и деперсонализацией ($r=0,456$, $p=0,043$); отрицательная корреляционная связь шкалы «Искусственность (проницательность, расчётливость) – безыскусственность (наивность, простота)» с редукцией личных достижений ($r=-0,454$, $p=0,044$).

Таким образом, гипотеза о наличии взаимосвязи черт личности специалиста и компонентами профессионального выгорания частично подтвердилась.

Полученные данные могут быть использованы при организации процесса аттестации, профессионального отбора и повышения квалификации педагогов, в практике управления педагогическими коллективами.

В качестве перспективы работы можно отметить возможность дальнейшего исследования профессионального выгорания экстерналов – интерналов на представителях смежных профессий (например, воспитателей), разработки тренинга по снижению профессионального выгорания.

В.С. Кузнецов, В.А. Лебедева
г. Екатеринбург

Ролевая игра как моделирование информационного пространства для современной молодежи

Современный век называют веком информации. Информация – совокупность данных, зафиксированных на материальном носителе, сохранённых и распространённых во времени и пространстве. Она представлена сейчас информационным пространством – совокупность результатов семантической деятельности человечества. Информационное пространство есть «мир имён и названий», сопряженный к физическому. Успешность существования в настоящее время зависит от умения ориентироваться в нем.

Одним из главных свойств информационного пространства является его структурированность, которое имеет ярко выраженный социальный аспект и может трактоваться как сфера отношений людей и их общностей по поводу информации. Структурированность и отражательность тесно связаны с модальностью информации. Отражать в сознании – значит моделировать. Единое пространство можно представить и как информацион-

ную модель жизнедеятельности социума, отражающую связи между различными объектами. Таким образом, цель введения ролевой игры – сконструировать или смоделировать информационное пространство современного мира на примере одного города, т.е. сделать попытку отразить тот мир, который видит и в котором живет современная молодежь в рамках многофункциональной игры «Information Space», позволяющей школьникам попробовать на себе различные социальные роли, разные профессии, и функции, что позволит научиться мобильно, адекватно реагировать и пользоваться ресурсами информационного пространства. Игра проводится в рамках семидневной зимней смены в загородном лагере. Силами кураторов, администрации школы и лагеря создаются социальные институты, рабочие места, службы оказания помощи, максимально приближенные к реально существующим в современном городе. По итогам диагностики, игроки получают роли с профессиями, максимально противоположными их склонностям для стимулирования игровой активности. В течение всей игры участники могут увольняться, устроившись на другую работу, обходиться случайными заработками, или делать что-либо еще, не запрещенное правилами, т.е. пробовать жить так, как бы им хотелось во взрослой жизни.

Так как успешность обучения выше при активном участии в процессе, то и научить ориентироваться в информационном пространстве лучше всего при помощи модели информационного пространства.

Игра проводится в рамках 7-и дневной зимней смены в загородном лагере на основе результатов диагностики школьников на принадлежность к определенному типу профессии.

Цель игры: научить школьников успешно интегрироваться в информационное пространство.

Задачи игры: 1) выработать навыки профессионального и делового общения; 2) сформировать различные профессиональные компетенции; 3) обучить профессиональному взаимодействию (т.е. налаживать деловые и межличностные контакты, решать конфликтные ситуации, вести деловые беседы).

Игра включает в себя 3 блока:

1. Работа (зарабатывание денег).
2. Личная жизнь.
3. СМИ.

1. Силами студентов различных специальностей создаются рабочие места, максимально приближенные к реальным профессиональным рабочим кабинетам, мастерским и т.п. По итогам диагностики игрокам раздаются роли с профессиями, максимально противоположными их склонностям.

В течение всей игры игроки могут увольняться, устраиваться на другую работу, обходиться случайными заработками, или делать что-либо еще, не запрещенное правилами. Креативность и нестандартный подход всячески поощряются.

Заработанные деньги нужно уметь рационально тратить. Будет существовать несколько видов жилья («элитное», «хорошее», «трущобы»), пунктов питания (разделение столовой на сектора – «ресторан», «кафе», «бесплатная столовая»), места отдыха и развлечений (театр, кино, парк отдыха и т.п.). Посещение мест будет сопровождаться приобретением определенных свойств («бонусов» и «штрафов»), помогающих либо мешающих работе.

2. Является источником информирования / дезинформирования игроков. Служит для того, чтобы научить корректно и эффективно пользоваться информацией.

Целью каждого игрока будет устроиться на работу, которая нравится, и зарабатывать достаточно для удовлетворения потребностей в жилье, еде и развлечениях.

Функции студентов кураторов будут состоять в том, чтобы игровыми средствами направить игроков к адекватным и эффективным способам решения задач, межличностного и профессионального взаимодействия.

При постановке иных целей содержание игры можно дополнять (введение социальных ролей и статусов, отыгрыш семьи и т.д.).

И.А. Курочкина
г. Екатеринбург

Формирование личности будущего педагога через взаимодействие посредством диалога

Противоречивая динамика общественных изменений оказывает свое негативное влияние на взаимодействие субъектов образовательного пространства. Вопросы наследования, охраны и передачи социокультурных