

СТАНОВЛЕНИЕ ИГРОВОЙ КУЛЬТУРЫ ПЕДАГОГОВ УНПО, УСПО ПЕРМСКОГО РЕГИОНА В УСЛОВИЯХ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

Кафедра методики профессионального и трудового обучения Пермского областного института повышения квалификации работников образования существует с декабря 1998 года. Существенные изменения в системе образования, развитие инновационных процессов в учреждениях начального и среднего профессионального образования, их переход в новый статус (лицеи, колледжи), открытость, вариативность и многие другие факторы должны были в полной мере найти отражение в системе повышения квалификации педагогов. Уже первые наборы групп слушателей курсовой подготовки высветили ряд важнейших проблем:

возраст – от начинающих, до пенсионеров;

уровень образования (среднее, специальное среднее, высшее, при том, что подавляющая часть мастеров и преподавателей не имела педагогического образования);

разнопредметность и разнопрофильность педагогов и др.

Образовательные учреждения долгое время находились в условиях, когда от педагогов требовались только функциональные умения, и существующая ранее система повышения квалификации педагогических работников профессиональных училищ и техникумов по отраслевому принципу не создала условий для их подлинного творческого и профессионального саморазвития. Выявились явное противоречие между сложившейся системой повышения квалификации и необходимостью ее изменения в рамках разноразности, мобильности, гибкости, преемственности и вариативности.

Долгий путь преобразования указанной системы привел к разработке и реализации различных вариантов учебных планов: для начинающих мастеров производственного обучения; для педагогов, претендующих на первую и высшую квалификационную категорию; краткосрочные проблемные курсы и многие другие. Наряду с меняющимся содержанием велся поиск форм организации лекционно-практических занятий со слушателями курсов.

Одним из важных условий успешной работы педагога в современной профессиональной школе является не только возрастающая ответственность за свое дело, но и ощущение внутренней свободы в работе в противовес некой скованности. В осуществлении формирования педагога нового мышления, особой педагогической культуры деятельность преподавателей кафедры МП и ТО выступает как фрагмент, отдельный этап целостной системы профессионального становления специалистов. Далеко не последняя роль в решении этой сложной задачи отведена игровым технологиям.

Диагностика, посещение занятий, наблюдение, собеседование, отчетные материалы (рефераты, курсовые работы), доклады на семинарах, конференциях

в первые годы работы кафедры показывали, с одной стороны, интерес педагогов к игровым технологиям и, с другой стороны, достаточно низкий уровень их разработки и реализации. Игры, в основном, носили развлекательный характер, были перенасыщены пестрой наглядностью, отсутствовали правила, критерии оценивания учебно-игровой деятельности.

Встала задача построить непрерывный процесс повышения игровой культуры педагогов профессиональной школы: обучение на курсах, консультативная помощь, работа проблемных групп, подготовка открытых занятий, сотрудничество с отдельными педагогами, редактирование и рецензирование докладов, тезисов, организация обмена опытом на секциях ежегодных научно-практических конференций, педагогических чтений, публикация методических рекомендаций, сборников, пособий, статей по игровым технологиям.

На настоящий момент можно говорить о некоторых успехах в решении этой задачи. Игровая культура педагогов профессиональной школы существенно выросла. Это видно из выступлений на конференциях и педагогических чтениях. Сегодня можно констатировать следующие факторы:

педагоги имеют четкое представление о назначении игр, их многофункциональности (обучение, развитие, повышение уровня мотивации учения и труда, формирование коммуникативных умений и пр.);

выделяют такие признаки как экономичность, алгоритмичность, проектируемость, корректируемость, управляемость, результативность;

осознают возможность разработки универсальной (инвариантной) модели игры с вариативными частями, которые могут быть выражены измененным содержанием, количеством этапов или продолжительностью (технологическим циклом) игры.

Авторские и в соавторстве с практическими работниками методические рекомендации, учебно-методические пособия, статьи в центральных журналах позволяют в достаточной мере осуществлять формирование и трансляцию игровой культуры педагогических работников профессиональной школы.

Чем же обусловлено становление игровой культуры педагогов учреждений начального и среднего профессионального образования в Пермском регионе? Прежде всего, следует отметить, что все представленные подходы к классификации игровых технологий в современных научно-методических источниках не устраивают ни исследователей педагогической науки, ни практиков своей громоздкостью, разноплановостью и несовершенством. Следовало на основании эмпирического и научно-исследовательского опыта создать такую классификацию игровых технологий, которая была бы понятна и комфортна для педагогов. Все игры, применяемые на современном этапе, решено было назвать «дидактическими» (от греч. Didaktikos - поучающий) и подразделить их на имитационные, неимитационные и интеллектуальные (телевизионные). Рассмотрим схему:

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Имитационные	Неимитационные
деловые	«б» «м»
ролевые:	КМИ ребусы
(сит. рол., сюж./рол.)	словограммы
учебно-технологические	кресворды и др.
Интеллектуальные	
(ТВ)	

Теоретические основы разработки деловых игр базировались на трудах А.А. Вербицкого, ролевых – М.Л. Пидкасистого, К.Л. Хайдарова, учебно-технологических (УТИ), коммуникативно-мыслительных игр (КМИ) – Г.В. Девяткиной. В блоке неимитационных игр предложено их подразделение на «большие», т.е. игры, технологический цикл которых занимает 1 час или пару, а также «малые», которые занимают часть (5-10 минут) учебного занятия. Данные игры хорошо известны педагогам из многочисленных источников, давно и широко используются в педагогической практике. Что касается интеллектуальных (телевизионных) игр, то существует общеизвестный факт адаптации многочисленного количества ранее имевших место и современных игр педагогами в учебно-воспитательном процессе различных образовательных учреждений. В нашей классификации они отражают двойственную природу: с одной стороны, они имитационные, ибо их воспроизведение не что иное как имитация, с другой стороны, данные игры построены только на теоретическом материале и не могут позволить имитировать какую-либо профессиональную деятельность. Важно было лишь объяснить их основные функции, цели, задачи и место в учебно-воспитательном процессе профессионального учебного заведения.

Предложенные универсальные модели перечисленных игровых технологий в лекционном курсе легли в основу рефератов, курсовых работ слушателей курсов повышения квалификации. Так появились вариативные модели по различным предметам и специальностям. Наиболее достойные из них легли в основу методических рекомендаций и публикаций в центральных изданиях на основе соавторства.

Важно отметить, что совместная деятельность преподавателей кафедры МП и ТО ПОИПКРО и ППТ УГППУ по подготовке педагогов-технологов в значительной мере позволила поднять планку становления игровой культуры педагогов Пермского региона. Руководство дипломными проектами студентов по игровым технологиям позволило расширить рамки общей системы непрерывного образования. Студенты ставились в условия разработки новых вариативных моделей известных игровых технологий, их опытно - экспериментальной проверки, глубокого анализа и выводов, что безусловно отражается на становлении игровой культуры педагогов УНПО и УСПО как г. Пермь, так и в целом Пермского региона.