

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ИГРА
В ПРОЦЕССЕ ФОРМИРОВАНИЯ ОРГАНИЗАТОРСКИХ УМЕНИЙ
У СТУДЕНТОВ ИНЖЕНЕРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ВУЗА

Усложняются требования к современному рабочему, к выполнению им организаторских функций на производстве, растут требования к инженеру-педагогу, который должен уметь выполнять организаторскую деятельность высшего порядка - организацию самих организаторов [1]. Проведенный нами опрос мастеров производственного обучения СПТУ Свердловска и Нижнего Тагила, а также выпускников и студентов-практикантов IV-V курсов СИПИ выявил, что умение организовать непосредственную деятельность коллектива и каждого учащегося по выполнению поставленного задания выделяется как самое значимое и одно из самых трудных при организации внеучебной воспитательной деятельности в СПТУ.

При ранжировании организаторских умений 82,8% мастеров производственного обучения определили данное умение как базовое, 17,2 - оценили его как очень трудное, 39,7% - как трудное.

При определении общего уровня сформированности организаторских умений у студентов СИПИ оказалось, что данное умение (средний балл - 2,61), а также умение проводить работу по формированию коллектива учащихся СПТУ (средний балл - 2,62) занимают самые низкие ранговые места и вызывают наибольшие трудности в практической воспитательной работе в СПТУ.

Согласно принятому в советской психолого-педагогической науке положению, педагогические умения наиболее эффективно формируются в условиях, моделирующих реальную педагогическую действительность [2]. Основным методом формирования практических организаторских умений является упражнение в деятельности, поэтому мы полагаем, что педагогическая игра, возникающая на базе учебной и игровой деятельности и представляющая "модельное замещение практической профессиональной деятельности педагога" [3], предоставляет большие возможности для формирования организаторских умений у студентов.

Исследователи проблем игрового обучения рассматривают педаго-

гическую игру (ПИ) как "целесообразно организованную педагогическую подсистему, ядром которой является обучение профессии через специально подобранные педагогические ситуации" [4]. В качестве составных структурных элементов данной подсистемы выделяют: 1) цель ПИ, 2) содержание ПИ, 3) формы и методы реализации ПИ, 4) преподавателя, 5) обучаемых.

Кратко остановимся на каждом компоненте.

1) Одним из основных принципов организации игрового обучения считают принцип двуплановости игровой учебной деятельности, выражающийся в реализации целей развития, обучения и воспитания личности будущего специалиста посредством достижения игровых целей [5]. Игровая и педагогическая (дидактическая и воспитательная) цели представляют гармоничное единство.

2) Цели ПИ материализуются в ее содержании. Содержанием разрабатываемой системы ПИ является внеучебная организаторско-воспитательная деятельность инженера-педагога в СПТУ.

Не вызывает сомнения тот факт, что для успешного проведения такой деятельности инженеру-педагогу необходимо владеть целым комплексом организаторских умений, но в игре невозможно сформировать и выявить уровень сформированности всех умений, входящих в данный комплекс. Следует выделить умения, которые, представляя наибольшие трудности для инженера-педагога, составляли бы основу для формирования и реализации всех остальных организаторских умений.

Анализируя теоретические источники по проблеме и уровень сформированности организаторских умений мастеров производственного обучения и студентов СИПИ, мы сделали вывод, что в качестве базовых умений для разработки ПИ можно выделить умения, необходимые инженеру-педагогу для выполнения оперативных функций, отражающих этапы управленческого цикла [6], а именно: умения планировать, инструктировать и организовывать непосредственную деятельность коллектива и каждого его члена по выполнению задания, контролировать и подводить итоги. Каждое из данных умений представляет собой совокупность последовательно выполняемых организаторских действий. Овладение этими умениями отвечает первостепенным требованиям, предъявляемым к молодым педагогам. Данные умения могут быть сформированы в короткие сроки, что немаловажно при использовании ПИ в учебном процессе в вузе.

Однако ограничение содержания ПИ лишь оперативными организаторскими умениями в отрыве от организаторских умений социально-пси-

хологического характера, предполагающими оказание воздействия педагога на коллектив и его отдельных членов, делает наш подход поверхностным и формальным, поэтому для овладения на первоначальном уровне мы включили их в содержание ПИ.

С вопросом содержания неразрывно связан и вопрос сюжета игры. За основу сюжетов разработанных нами ПИ взяты ситуации, моделирующие процесс организации ряда внеучебных воспитательных мероприятий в СПТУ.

Внеучебная воспитательная работа в профтехшколе имеет ряд особенностей. Эффективность ее зависит от профессиональной направленности содержания и правильного планирования мероприятий, обеспечивающих систему воздействия на сознание, чувства и практическую деятельность учащихся СПТУ с учетом постепенного усложнения тематики мероприятий [7].

С учетом данного положения разрабатывались сюжеты ПИ "Политинформация", "Групповое собрание", "Техническая конференция", "Диспут", "Тематический вечер".

3) Содержание как определяющая, ведущая сторона целостной системы реализуется через методы и формы. Метод определяется как способ практического осуществления чего-либо. Исходя из этого, рассматривая данный компонент системы, нам следует ответить на вопрос: "Каким образом мы сможем добиться поставленной цели ПИ?"

На основании анализа особенностей организаторской деятельности, специфики содержания организаторских умений инженера-педагога, уровня их сформированности у студентов СИПИ и трудностей, испытываемых ими в процессе организации внеучебной воспитательной работы в СПТУ, была разработана система ПИ.

I этап - серия фрагментарных ПИ по алгоритму. С учетом принципов проблемности и доступности процесс игрового обучения предполагает расположение отдельных игр в порядке возрастания их сложности и психолого-педагогического эффекта, прежде чем предлагать студентам комплексную ПИ, требующую свободной импровизации и творческого самовыражения всей группы и каждого студента, следует ознакомить их и обучить алгоритму выполнения организаторского цикла для дальнейшего его усвоения и закрепления в ходе последующих игр.

Вопрос о необходимости обучения студентов в первую очередь организаторской деятельности поднимается практически всеми исследователями данной проблемы (В.С.Кузнецова, Б.Д.Красовский, Л.Т.Тютя и др.). Они отмечают, что на начальном этапе обучения, когда

уровень сформированности организаторских умений низок, студенты должны усвоить основной алгоритм выполнения организаторского цикла. Советские психологи считают наиболее перспективным обучение в игре на основе теории планомерного формирования действий, для этого необходимо выделить схему ориентировочной основы действий для реализации деятельности, имитируемой в игре.

В соответствии с содержанием оперативных организаторских умений: планирования, организации непосредственного взаимодействия исполнителей, подведения итогов – нами разработана серия фрагментарных ПИ, в ходе которых студенты овладевают алгоритмом выполнения организаторских действий.

II этап – серия ситуационно-ролевых игр "Конфликт". Проведение данного этапа направлено на формирование организаторских умений социально-психологического характера. Его цель состоит в приобретении студентами опыта принятия решений в конфликтных ситуациях и овладении различными способами воздействия на коллектив и, силами коллектива, на отдельных учащихся СПТУ.

В основу ситуационно-ролевых игр положены реальные конфликтные ситуации, отобранные из творческих сочинений-описаний педагогических ситуаций мастерами производственного обучения и ряда литературных источников по вопросам организации внеучебной воспитательной работы в СПТУ. Содержание каждой ситуации отредактировано с учетом специфики организаторских умений инженера-педагога и четкого определения целей использования ситуации в процессе игрового обучения.

Основными условиями выбора ситуаций являлись: 1) адекватность содержания и сущности поставленных в них проблем реальной действительности; 2) личностная значимость их для обучающихся или персонализация [8]. Игровая ситуация должна быть приближена к реальной действительности, условность ее заключается лишь в ограниченности, выделении и акцентировании главных, с точки зрения целей ПИ, моментов, которые должны усвоить играющие. Данное условие определяет эффективность ПИ как средства подготовки студентов к наиболее целесообразному поведению в будущей профессиональной деятельности. Второе условие способствует развитию мотивации у участников игры, повышению интереса, активизации творческих возможностей, быстрому и легкому вхождению в роль, включению в поиск оптимального решения.

III этап – комплексная ПИ "Организация воспитательного мероприятия в СПТУ" ("Политинформация", "Групповое собрание", "Техническая конференция" и т.д.). Игра, проводимая на данном этапе, включает в

себя полный технологический цикл с обязательным введением возмущающего воздействия (варианта возможных неожиданностей) на основе опыта, накопленного студентами на предыдущих этапах, а именно: 1) подготовка к игровому занятию; 2) построение имитационной игровой модели; 3) реализация ее в игре; 4) введение возмущающего воздействия (возникновение проблемной ситуации); 5) разрешение проблемной ситуации; 6) анализ и обсуждение результатов ПИ и деятельности каждого исполнителя, синтез полученных результатов с имеющимися знаниями и опытом.

Основная цель игры состоит в обучении студентов организации и проведению внеучебных воспитательных мероприятий в СПТУ, приближении процесса обучения к реальной практической организаторско-воспитательной деятельности мастера производственного обучения. Студенты вырабатывают свой стиль организаторской деятельности, развивают оперативное мышление.

4) Организация и проведение ПИ во многом зависит от преподавателя, ведущего игровое занятие. Основная его задача заключается в объединении целей и содержания ПИ, личностного творческого потенциала студентов и имеющихся у них теоретических и практических знаний, умений и опыта. Конкретные методические указания даются в каталоге каждой ПИ, но в целом нельзя строго регламентировать деятельность преподавателя: она зависит от артистического и педагогического мастерства, интуиции, способности вживаться в образы участников ПИ.

5) Проведение игры зависит и от ее участников, от их подготовки и активности, можно говорить о формировании психологической готовности участников и их игрового опыта. Организация разработанной системы ПИ на основе принципов сочетания алгоритмизации и импровизации выполняемых действий, постепенного усложнения содержания и характера игр предоставляет для этого реальные возможности.

Мы рассмотрели основные компоненты ПИ, направленной на формирование организаторских умений, при условии постоянного включения студентов в подобную систему деятельности учебные занятия в вузе будут иметь большую эффективность, помогут в формировании профессиональной направленности.

Направленность личности понимается как возникающая в процессе жизни и воспитания "устойчивая доминирующая иерархическая система мотивов". Понятие профессионально-педагогической направленности имеет сложную структуру и включает ряд компонентов: 1) представление

о цели и содержании предстоящей педагогической деятельности; 2) потребность в педагогической деятельности; 3) осознанная психологическая готовность заниматься педагогической деятельностью; 4) устойчивый, глубокий интерес к педагогической деятельности.

Важность использования активного игрового обучения обусловлена тем, что абитуриенты, поступающие в инженерно-педагогический институт, как правило, имеют инженерно-техническую, а не педагогическую направленность, обладают довольно ограниченным опытом общественной организаторской работы.

В педагогической игре переплетаются различные виды мотивации: результативная и процессуальная, коллективная и индивидуальная, познавательная и профессиональная.

В результативной мотивации отражается осознание участниками итогов игровых действий, она обычно задается в виде числа баллов выигрыша или проигрыша играющих групп. Результативность игрового обучения тесно связана с принципом соревнования, являющимся одним из видов побуждения участников к игре, мобилизации их физических и интеллектуальных сил. Однако вследствие специфики моделируемого воспитательного процесса, результаты которого гораздо труднее количественно обработать, так как они проявляются в течение длительного времени, не следует преувеличивать роль соревновательного элемента, чтобы студенты не увлеклись скорейшим достижением конечных результатов в ущерб качеству выполняемой работы.

Процессуальная мотивация проявляется в результате постоянного включения студентов в целенаправленную активную деятельность, моделирующую как профессионально-предметную, так и социальную стороны будущей профессиональной деятельности. Это способствует превращению студентов из объекта в субъект обучения и воспитания, что в свою очередь обуславливает развитие профессиональных интересов. Мотивационное обеспечение во многом осуществляется за счет сюжета ПИ: при использовании в качестве основной единицы обучения "не порции информации, а ситуации в ее предметной и социальной определенности, деятельность обучающихся приобретает черты сложной квазипрофессиональной деятельности, в которой проявляются особенности учебной и будущей профессиональной деятельности". В этом случае студент осознает и как бы "пропускает через себя" конкретные цели и содержание.

Четкая структура построения ПИ согласно принципу возрастания сложности развивающего психолого-педагогического эффекта игр, а также принципу сочетания алгоритмизации и импро-

визации выполнения организаторских действий, способствует развитию процессуальной мотивации.

Коллективная и индивидуальная мотивации в игре получают свое выражение в основных принципах ее организации: совместной деятельности участников в условиях ролевого взаимодействия и диалогическом общении и взаимодействии, которые предполагают реализацию схемы "субъект-объектных" отношений, выступающей необходимым условием развития личности педагога. С одной стороны, в игре развиваются коллективистские качества, с другой - самоорганизация, самоанализ, самоконтроль.

Использование в ПИ элементов социально-психологического тренинга служит совершенствованию социально-психологической подготовки будущих инженеров-педагогов, которая пока еще отстает от современных требований, обусловленных возрастающей ролью человеческого фактора во всех сферах общественной жизни. Специфика контингента учащихся СЯТУ, наличие большого количества педагогически запущенных подростков требуют от инженера-педагога быстроты реакции, эмпатии, умения наблюдать и находить целесообразную форму воздействия на учащихся.

Включение в игры элементов социально-психологического тренинга, предполагающего постоянно и четко организуемую обратную связь, является необходимой базой для развития организаторских умений у будущих инженеров-педагогов. Оно предполагает формирование умения управлять своим поведением, развивает способность быстро находить целесообразную форму общения.

Образцы ситуаций, лежащих в основе игр, носят эмпирический характер и не могут определять поведение во всех ситуациях педагогической деятельности, но они позволяют увеличить объем знаний о действиях в различных ситуациях, способствуют получению обобщений еще до непосредственного приобретения личного опыта, дают возможность выработать определенные навыки организационно-воспитательной работы. После участия в играх студенты становятся более раскованными, общительными, снижается уровень их тревожности и эмоциональной напряженности.

Организаторские умения, особенно социально-психологического характера, долговременны по развитию и формируются непосредственно в деятельности инженера-педагога, включение в учебный процесс системы ПИ является средством интенсификации данного процесса, а также средством формирования профессионально-педагогической направленности у будущих инженеров-педагогов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Уманский Л.И. Психология организаторской деятельности школьников. М., 1981.
2. Слостенин В.А. Формирование личности учителя советской школы в процессе профессиональной подготовки. М., 1976.
3. Харченко С.Я. Педагогическая игра как метод формирования у студентов общественно-политических умений. Л., 1984.
4. Страздас Н.Н. Система дидактических игр как средство формирования педагогической умелости и направленности. Л., 1980.
5. Вербицкий А.А. Игровые формы контекстного обучения. М., 1983.
6. Шакуров Р.Х. Социально-психологические проблемы руководства педагогическим коллективом. М., 1982.
7. Зыкова Э.Н. Внеклассная работа как средство воспитания у учащихся ПТУ любви к профессии. М., 1979.
8. Богомолова Н.Н. Ситуационно-ролевая игра как активный метод социально-психологической подготовки // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии. М., 1977. С. 183-204.