

Приведем пять ключевых компетенций, которым придается особое значение в профессиональном образовании стран Европейского сообщества:

- *социальная компетенция* — способность брать на себя ответственность, совместно с другими людьми вырабатывать решение и участвовать в его реализации, толерантность к разным этнокультурам и религиям, проявление сопряженности личных интересов с потребностями предприятия и общества;

- *коммуникативная компетенция*, определяющая владение технологиями устного и письменного общения на разных языках, в том числе и компьютерного программирования, включая общение через Интернет;

- *социально-информационная компетенция*, характеризующая владение информационными технологиями и критическое отношение к социальной информации, распространяемой СМИ;

- *когнитивная компетенция* — готовность к постоянному повышению образовательного уровня, потребность в актуализации и реализации своего личностного потенциала, способность самостоятельно приобретать новые знания и умения, способность к саморазвитию;

- *специальная компетенция* — подготовленность к самостоятельному выполнению профессиональных действий, оценке результатов собственного труда (Э.Ф. Зеер).

В настоящее время разрабатывается государственный стандарт высшего профессионального образования, в основу которого положен компетентностный подход. Одним из важнейших аспектов данного подхода выступает необходимость формирования у будущих специалистов компетентностей и компетенций широкого спектра действия.

Старикова Л.Д.

УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН

Активные методы обучения — это система методов, направленных не на изложение преподавателем готовых знаний, их запоминание и воспроизведение обучающимися, а на самосто-

ательное овладение знаниями и умениями в процессе мыслительной и практической деятельности.

Среди педагогических средств активизации процесса обучения в вузе особое место принадлежит учебной дидактической (учебно-познавательной) игре, представляющей собой целенаправленную организацию учебно-игровых взаимодействий обучающихся в процессе моделирования ими целостной профессиональной деятельности специалиста.

Учебно-познавательная игра относится к активным формам познавательной деятельности и способствует развитию творчества обучающихся. У всех нас игра ассоциируется с беззаботным, безоблачным детством. Мы привыкли выносить ее за пределы повседневной, «настоящей» жизни взрослых. Не отсюда ли идет противопоставление игры как чего-то несерьезного педагогическому процессу, учебной деятельности вуза? Применяются ли учебно-познавательные игры в учебной деятельности РГППУ? Опрос потоков студентов дневной формы обучения 2-х курсов ХПИ, где автор статьи ведет курс «История педагогики и философии образования» на протяжении трех лет говорит о неутешительной статистике.

Специалисты в области человековедения еще долго будут дискутировать о роли и значении игры на разных возрастных этапах, проблемах взаимосвязи обучения и игровой деятельности. Но так или иначе, учебно-познавательная игра находит свое место и в процессе преподавания педагогики. И если одно и другое органично, естественно связано друг с другом, обязательно найдется место и фантазии, и творческим полетам мысли, пускай несложным, но своим изобретениям и т. д. И как результат всего этого появляется новый, нетрадиционный взгляд на, казалось бы, уже знакомые и ставшие привычными вещи и факты. И все это не под давлением, а по желанию обучающихся — то, о чем мечтают многие педагоги на протяжении столетий.

Анатолий Гин, автор талантливо написанной книги «Приемы педагогической техники», иллюстрирует значение игры весьма простым, но очень показательным примером: «Маленький ребенок не хочет идти купаться в ванне. Мама не тащит его силой, а предлагает: пойдём купать рыбку! Такая цель ребенку приятна и привлекательна, и вот он уже с удовольствием плещется вместе с рыбкой. А мама ненавязчиво достигла своей цели: «отстирывает» малыша-грязнульку. Умная мама использовала простой пе-

дагогический прием, который применим в школе вне зависимости от возраста и предмета обучения».

А теперь давайте зададимся вопросом: так ли это обязательно — «тащить» в «педагогическую ванну» насильно упирающегося студента, как делают еще многие преподаватели? Может быть, есть и другие, более «мирные» пути сотрудничества? Один из таких путей — учебно-познавательная игра. Передовой опыт зарубежных педагогов, многочисленные исследования и публикации советских и российских педагогов (Ю.С. Арутюнов, Н.В. Борисова, А.А. Вербицкий, С.А. Габрусевич, Э.М. Мартузина, А.А. Соловьев и др.) подтверждают, что императивная педагогика (направленная на передачу образов деятельности в виде набора «инструментов» — знаний, умений, навыков; при таком подходе студент ориентируется на одно чистое восприятие) должна быть заменена педагогикой сотрудничества и развития, в основе которой лежит понимание того, что обучение выступает как средство развития индивидуальных качеств субъекта с помощью знаний, умений, навыков.

Учебно-познавательная игра при умелой, продуманной организации процесса преподавания позволит вовлечь практически каждого обучающегося в активную познавательную деятельность. Не случайно А.С. Макаренко и В.Н. Терский (мастер игровой деятельности детей, 15 лет трудился под руководством А.С. Макаренко) считали, что «скука — это враг номер один для всей педагогической деятельности».

Следует учесть, что подготовка к занятию с применением игровых методов — дело трудоемкое, а часто и неблагодарное для самого преподавателя. Но даже и в случае неудачи не стоит расстраиваться и опускать руки. Необходимо учиться у мастеров своего дела, не бояться перенимать ценный опыт.

Игра стимулирует самостоятельность и активность студентов, формирует у них потребность в приобретении знаний и навыков, необходимых в практической профессиональной деятельности. Вовлечение в игру, игровое освоение профессиональной деятельности на ее модели, как говорит педагогическая теория и подтверждает практика, способствует системному, целостному осознанию профессии. Увлекательность игры облегчает процесс усвоения знаний, делает его менее драматичным. Получение новых знаний, осознание того, что в игре получены искомые результаты, вызывает эмоциональный подъем участников.

Рассматриваемая с позиций учебной деятельности как сложная педагогическая технология, учебная игра представляет собой специфический способ управления учебно-познавательной деятельностью студента.

Сущность дидактической игры как средства обучения состоит в ее способности служить целям обучения и воспитания, а также в том, что она переводит указанные цели в реальные результаты. Способность эта заключена в игровом моделировании в условных ситуациях основных видов деятельности личности, направленных на воссоздание и усвоение социального и профессионального опыта, в результате чего происходит накопление, актуализация и трансформация знаний в умения и навыки, накопление опыта личности и ее развитие.

Игра как метод обучения является нормативной моделью процессов деятельности. В частности, такой моделью является роль, содержащая в себе набор правил, определяющих как содержание, так и направленность, характер действий играющих.

Особое регулятивное значение в данном виде обучения принадлежит игровой проблеме: именно она составляет ядро игровой роли и обуславливает воспитательную и обучающую ценность той или иной конкретной игры. В игре именно проблема выступает источником развития, «приводит в движение» роль, она же создает проблемные ситуации игры.

Учебная дидактическая игра — вариативная, динамично развивающаяся форма организации целенаправленного взаимодействия всех ее участников при педагогическом руководстве со стороны преподавателя. Сущность этой формы составляет взаимосвязь имитационного моделирования и ролевого поведения участников игры в процессе решения ими типовых профессиональных и учебных задач достаточно высокого уровня проблемности.

Игра раскрывает личностный потенциал студента: каждый участник может продиагностировать свои собственные возможности в отдельности и в совместной деятельности с другими участниками. Студенты становятся творцами не только профессиональных ситуаций, но и «создателями» собственной личности. Они решают задачи самоуправления, ищут пути и средства оптимизации профессионального общения, выявляют свои недостатки и предпринимают меры по их устранению. В этом им помогает преподаватель.

Трансформация личностных качеств студентов происходит на всех уровнях подготовки и проведения игры. Перед студентами ставится цель вжиться в образ специалиста, роль которого они будут выполнять. При подготовке игры преподаватель, как правило, рекомендует им попытаться мыслить за своего персонажа, продумать подготовительный этап так, как продумал бы его специалист. В то же время студент учится преодолевать трудности вербального (словесного) и невербального (языка жестов) общения.

В процессе подготовки и проведения дидактической игры каждый студент должен иметь возможность для самоутверждения и саморазвития. Преподаватель обязан помочь студенту стать в игре тем, кем он может стать, показать ему самому его лучшие качества, которые могут раскрыться в динамике общения. Успех в имитируемой ролевой деятельности вызывает у исполнителей веру в свои силы и возможности, желание вновь пережить игровые ситуации, чтобы найти в себе новое, профессиональное важное. «Голова, наполненная отрывочными, бессвязными знаниями, похожа на кладовую, в которой все в беспорядке и где сам хозяин ничего не отыщет; голова, где только система без знания, похожа на лавку, в которой на всех ящиках есть надписи, а в ящиках пусто», — писал К.Д. Ушинский.

Учебная игра — это контролируемая система, так как процедура игры готовится и корректируется преподавателем. Если игра происходит в прогнозируемом режиме, преподаватель может не вмешиваться в игровые отношения, а лишь наблюдать и оценивать игровую деятельность студентов.

Если действия выходят за пределы прогнозируемого результата, срывая цели занятия, преподаватель может скорректировать направленность игры, ее эмоциональный режим.

Игра может быть рассмотрена и как саморегулируемая система. Если обычные занятия предусматривают общение преподавателя и студентов «по вертикали», когда преподаватель полностью диктует направление и режим работы, выявляя недоинформированность студентов по ряду вопросов, то отношения в дидактической игре между ее участниками складываются «по горизонтали». Она вырабатывает основу свободных, творческих отношений равно информированных партнеров.

Преподаватель исключается из числа непосредственных партнеров, он как бы уходит на второй план, в среду зрителей;

это обстоятельство снимает определенный психологический барьер общения. Студент наполняет роль индивидуальными средствами самовыражения, борется за профессиональное и интеллектуальное признание в группе.

Качество знаний в игровой форме в значительной степени зависит от авторитета преподавателя. Преподаватель, как показывает опыт, не имеющий глубокого и стабильного контакта с членами группы, не сможет на высоком уровне провести игру. Если преподаватель не вызывает доверия у студентов своими знаниями, педагогическим мастерством, человеческими качествами, игра не даст запланированного результата или даже будет иметь противоположный результат. Как справедливо замечал В. Ключевский, «чтобы быть хорошим преподавателем, нужно любить то, что преподаешь, и тех, кому преподаешь».

Опыт показывает, что любовь студентов к предмету зависит не столько от его содержания, сколько от личности преподавателя. Поэтому при планировании игровых форм обучения необходимо выяснить отношение студентов к преподавателю, например, путем анкетирования, которое расценивается ими как акт доверия, формирует их положительную преднастройку, заинтересованное отношение и ответственность за игровую деятельность. Ведь, как известно, «большинству из нас больше запоминается не то, чему нас учат, а то, как нас учат» (Э. Сервус).

При подготовке к игровой деятельности следует соблюсти следующие методические требования:

- игра — логическое продолжение и завершение конкретной теоретической темы (раздела) учебной дисциплины, практическим дополнением к теме (разделу) или же завершением изучения дисциплины в целом;

- максимальная приближенность к реальным производственным условиям;

- создание атмосферы поиска и непринужденности;

- тщательная подготовка учебно-методической документации;

- четко сформулированные задачи, условия и правила игры;

- выявление вариантов возможных решений указанной проблемы;

- наличия необходимого оборудования.

Важными параметрами структуры учебной игры являются ее конструктивные свойства, отражающие функциональное единство целей, структуры и содержания игры.

Дидактическая игра — это аналог профессиональной культуры: чем она сложнее, тем глубже процесс становления профессионализма участников игры, тем богаче потенциал профессиональных возможностей данного человека.

Увлекательная игра, обучающая принципам рациональной организации труда в профессии и дающая простор для самовыражения, удовлетворяет ее участников, стимулирует их самостоятельность и активность, потребность в приобретении знаний и навыков, необходимых в практической профессиональной деятельности.

Вовлечение в игру, игровое освоение профессиональной деятельности на ее модели способствует системному, целостному осознанию профессии. Увлекательность игры облегчает процесс усвоения знаний, делает его менее драматичным. Получение новых знаний, осознание того, что в игре получены искомые результаты, вызывает эмоциональный подъем участников. Как известно, «чтобы переварить знания, надо поглощать их с аппетитом» (А. Франс).

Технология игровых методов обучения нацелена на то, чтобы научить обучающихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, т. е. формировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

В вузе при преподавании педагогических дисциплин могут применяться различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психо- и социодрама.

Имитационные игры. На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Сценарий имитационной игры кроме сюжета события содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

Операционные игры. Помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

Исполнение ролей. В этих играх отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица.

«Деловой театр» — разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке.

Психодрама и социограмма. Они весьма близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это также «театр», но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию, оценивать состояние другого человека.

Дидактическая игра может и должна включать в себя то новое и прогрессивное, что появляется в учебной работе и практике. Новые тактические приемы и операции апробируются в играх в самых различных вариантах и сочетаниях задолго до того, как станут применяться в профессиональной деятельности.

Литература

1. Гин, А.А. Приемы педагогической техники: Свобода выбора. Открытость. Деятельность. Обратная связь. Идеальность [Текст]: Пособие для учителей / А.А. Гин. — Гомель, 1999. — 88 с.

2. Кашлев, С.С. Современные технологии педагогического процесса. [Текст] / С.С. Кашлев. — Мн., 2001. — 95 с.

3. Цыркун, И.И. Система инновационной подготовки специалистов гуманитарной сферы. [Текст] / И.И. Цыркун. — Мн., 2000. — 326 с.

Тихонова Н.Р.

АСПЕКТЫ НРАВСТВЕННОГО ВОСПИТАНИЯ В КОЛЛЕДЖЕ

*Нравственность — это разум сердца.
Г. Гейне*

Вопрос о нравственном облике студента является актуальным и сегодня, ведь проблема воспитания нравственной культуры приобретает значение первостепенной важности в общей системе профессионального обучения. Анализ ситуации, сложившейся в последнее десятилетие, показал:

- нравственные ценности в студенческом коллективе из области ответственности одного студента за другого, из области сопереживания сместились к проявлению практичности и рационализма;
- в результате этого усиливается разобщенность студентов, снижается нравственность, происходят конфликты, потеря смысла жизни, криминализация сознания.