

сравнивается. Обучающиеся учатся выделять главную мысль, выражать свое личное отношение, проводят обоснование, доказательство, моделирование, классификацию, т.е. с учебным материалом проводятся любые мыслительные операции.

Следовательно, поисково-исследовательской работой обучающиеся могут заниматься, когда они владеют приемами продуктивной деятельности.

Пошаговое формирование поисково-исследовательской деятельности позволяет организовать целенаправленное познание обучаемого, в процессе которого актуализируются полученные знания, приобретается личный опыт их практического применения, что позволяет сделать эту деятельность целенаправленной, содержательной и осмысленной. Формируются навыки самостоятельной познавательной деятельности, развиваются творческие способности, которые в результате дают возможность обучающемуся подняться на более сложную ступень познания, обозначить пути продвижения каждого человека от более низкого к более высокому уровню обучения, от репродуктивного к творческому. Можно сделать вывод, что преобладающими категориями оценивания результатов образования являются: понимание – применение – анализ с выходом на синтез.

Таким образом, соотношение разнообразных видов деятельности обучающихся позволяет осуществлять развитие креативных способностей обучающихся, что является одним из способов реализации акмеологического подхода в образовании. Деятельностная направленность образовательного процесса позволяет выйти за рамки стандарта, помогает каждому обучающему найти свое «окно», через которое видится мир каждому свой.

И. А. Голубев
ЯГТУ, г. Ярославль

ПОДГОТОВКА ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ НПО К ПРИМЕНЕНИЮ КОМПЛЕКСНОЙ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ

Проблема коммуникативной компетентности преподавателя наиболее актуальна в учреждениях НПО, откуда ежегодно выпускают рабочих различного профиля по способностям, не соответствующим выбранной специальности. Причиной несоответствия является негативное влияние окружающей среды на активность личности и развитие биологических задатков, вследствие чего подростки вынуждены социализироваться в заведениях начального профессионального образования.

По социальному составу более 76% учеников ПТУ – дети из семей асоциального типа и маргинальных семей, около 7% – сироты и дети, оставшиеся без попечения родителей [5]. Главная задача ПТУ – социализация трудных подростков через получение профессии и последующее трудоустройство. Чтобы их знания и способности соответствовали выполняемой работе, они должны быть компетентны. На наш взгляд, это лучше осуществить через интерес, с одной стороны, и через мотивацию к получению профессии, с другой. Использование игровой деятельности в профессиональной подготовке учащихся ПТУ улучшает межличностные отношения, стабилизирует психологический климат в учебном коллективе и, в конечном итоге, способствует реализации компетентностного подхода в обучении.

Интеграция игровой деятельности в традиционную классно-урочную систему принесет в образовательный процесс уникальные функции, часть которых присуща только игре: развлекательную, коммуникативную, игротерапевтическую, социализирующую (рис. 1). Игровая деятельность должна присутствовать на всех уровнях и пронизывать всю программу предмета, что гарантирует стабильность субъектно-объектного взаимопонимания, а также высокое усвоение учащимися учебного материала.

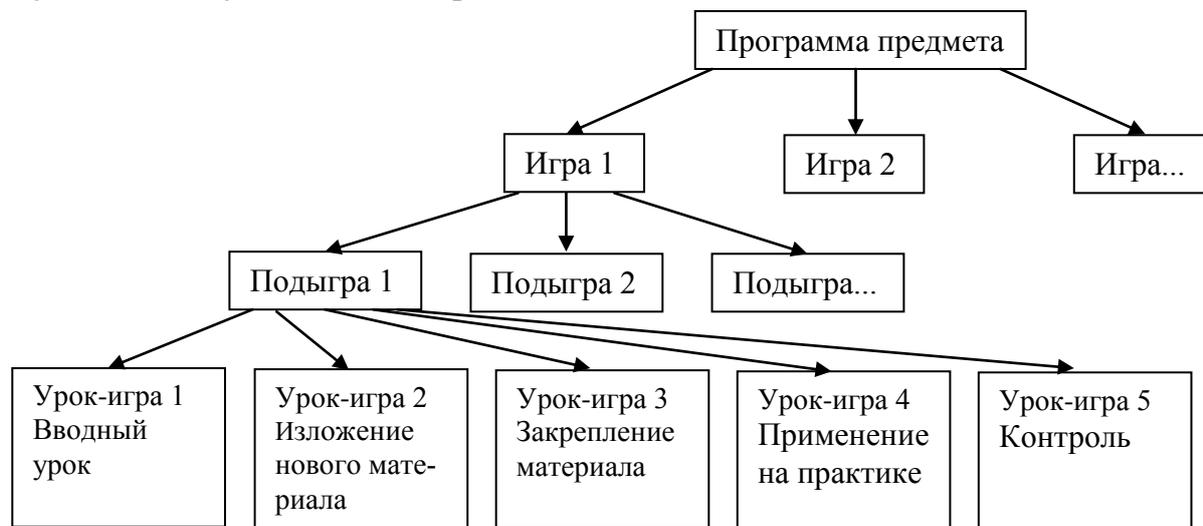


Рис. 1. Игровая технология

Игровая деятельность используется для активизации и интенсификации учебного процесса в четырех случаях: в качестве самостоятельной технологии для освоения понятия, темы или даже раздела; в качестве технологии урока или его фрагмента; как технология внеклассной работы; как элемент другой технологии [4].

Проблема в том, что "разовая" игра дает разовый кратковременный эффект. Целиком "проигрываемая" программа предмета имеет ряд преимуществ, по сравнению с фрагментным применением игровой деятельности: эмоцио-

нальная приподнятость на всем протяжении изучения программы предмета; творческий характер образовательного процесса; свободная, но направляемая развивающая деятельность.

Механизм игровой деятельности опирается на потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении и самореализации. Игровая форма обучения способствует использованию различных мотивов: коммуникативных, моральных, познавательных. Проблема заключается в умелом использовании преподавателем игровой деятельности, для достижения максимальной мотивации и наилучших результатов обучения.

Создание программы предмета как игры - сложная творческая задача. Продумывание игровой деятельности начинается с верхнего уровня и движется к урокам-играм. Для проработки программы предмета как игры необходимо знать классификацию педагогических игр и возможные последствия их применения. Вариативность игр не ограничена, что гарантирует оптимальное использование имеющихся в распоряжении материальных, человеческих, информационных, социальных и духовных ресурсов.

Необходимым условием является открытость игры для участников, а также знание и понимание правил игры. В этом случае с учащихся снимается большая часть психологической нагрузки, создаваемая балльной оценочной системой, а с преподавателя – поиском индивидуального подхода к учащимся.

Управление игрой – неотъемлемая часть процесса. Уникальность игры заключается в том, что при стихийном развитии в конечном итоге она является управляемой и ведет к заранее поставленной цели. Педагог должен обладать актерским мастерством и ораторским искусством для решения ряда задач: выбор игры; предложение игры учащимся; оснащение игры; распределение ролей; развитие игровой ситуации.

Игра «Союз Великих Станочников» предназначена для изучения дисциплины «Металлорежущие станки» (рис. 2). По окончании изучения предмета каждый учащийся должен войти в Союз Великих Станочников, для чего необходимо соблюсти ряд условий и выполнить определенный набор требований. Для вхождения в Союз следует стать членом каждой гильдии и сдать норматив преподавателю или председательствующей группе. Ученик, ставший первым Великим Станочником, выбирается ее председателем и вместе с преподавателем рассматривает следующие две кандидатуры (три Великих Станочника являются председательствующей группой), после чего преподаватель отходит на второй план, а председательствующая группа в процессе внеклассной работы утвер-

ждает или отклоняет новые кандидатуры (преподаватель выполняет выборочную проверочную работу, оценивая справедливость решений).



Рис. 2. Игровая технология по дисциплине «Металлорежущие станки»

Гильдий шлифовальщиков в зависимости от количества учащихся в группе может быть несколько (допустим, две). Первые два ученика, сдавшие норматив преподавателю, выбираются председателями гильдий шлифовальщиков. Далее ученики сдают нормативы председателю или выбранному председателем помощнику. Ученик волен выбирать в какую из гильдий шлифовальщиков ему вступать (сдавать норматив). Если преподаватель выборочной проверкой обнаруживает некомпетентного члена гильдии, то гильдия наказывается дополнительными заданиями, председатель снимается с поста и выбирается новый председатель голосованием гильдии, некомпетентный член гильдии сдает норматив снова. Председатель гильдии имеет приоритет при вступлении в Союз Великих Станочников. Перед тем, как стать членом Союза, председатель должен подготовить себе замену.

Приоритет при вступлении в гильдию имеет Главный конструктор (Главный оператор, Главный шлифовщик). Для вступления в Гильдию шлифовальщиков необходимо сдать норматив на Мастера Шлифования, т.е. быть конструктором, оператором и шлифовщиком. Первые два-три ученика (допустим, три), сдавшие преподавателю норматив конструктора, становятся Главными конструкторами и принимают нормативы у последующих. Если преподаватель выборочной проверкой обнаруживает некомпетентного Конструктора, то Главный конструктор, утвердивший его кандидатуру, снимается с должности и на-

казывается дополнительными заданиями. Главный конструктор при переходе в Гильдию должен подготовить себе замену.

Уроки проводятся в игровой форме с применением педагогических игр. Закрепление материала происходит в процессе движения учащихся по иерархическим ступеням игры. Для игры возможна разработка атрибутики (отличительные признаки мастера, председателя гильдии, члена союза). В игре осуществляется личностно-ориентированный подход. Проблема общения с наиболее трудными учениками решается посредничеством через Главных конструкторов и Председателей.

Обучение преподавателей игровым технологиям в рамках педагогической акмеологии решит проблему коммуникативной компетентности.

Литература

1. Анисеева Н. П. Воспитание игрой: кн. для учителя. – М.: Просвещение, 1987. – 144 с. – (Психол. наука – школе).
2. Беспалько В. П. Слагаемые педагогической технологии. – М.: Педагогика, 1989. – 192 с.
3. Пидкасистый П. И., Хайдаров Ж. С. Технология игры в обучении и развитии: Учебное пособие. - М.: МПУ, 1996. – 269 с
4. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. Т. 1. М.: НИИ школьных технологий, 2006. 816 с.
5. <http://www.sevkraiy.ru> Соловьев Е.: ПТУ: между «совком» и капиталом, ст. от 08.09.2005

Г. А. Гриценко, О. А. Чикова, А. Н. Константинов
УрГПУ, г. Екатеринбург

АКМЕОЛОГИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ УЧЕБНО-ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ

Со времен Александрийской школы (144 г. до н.э., Апполодор) под «акме» имелось в виду такое состояние индивидуума, при котором достигается высший результат его деятельности («звездный час») [4]. Создателями акмеологии в России были Н. А. Рыбников (1928), Б. Г. Ананьев, А. А. Бодалев, Н. В. Кузьмина, А. А. Деркач, А. М. Зимичев и др. [1]. Акмеология (греч. актмē - вершина + logos - наука, учение) – наука о закономерностях (путях) достижения совершенства во всех видах индивидуальной деятельности человека. В представлениях российских исследователей «акме» показывает, насколько взрослый человек состоялся как физический индивид, как гражданин, как личность, как специалист-труженик в какой-то области деятельности, как супруг, как роди-