

На основании анализа результатов анкетирования из полученных данных выделены основные, с точки зрения студентов, слабые звенья в работе кафедры, разработаны мероприятия для устранения причин выявленных несоответствий, принятия корректирующих действий.

Результаты анкетирования учитываются в проводимых на кафедре мероприятиях по совершенствованию образовательного процесса. Назовём основные направления повышения эффективности учебного процесса: коррекция рейтинговой системы активности студентов, обеспечение общедоступности оценок; совершенствование работы студенческого научного кружка на кафедре; перевод учебно-методических материалов в цифровой формат; мотивация самих студентов к получению образования; осуществление постоянного контроля отношения студентов к учебному процессу; выявление студенческих проблем, затрудняющих получение ими образования; улучшение воспитательной работы и профессиональной ориентации студентов.

Проведение анкетирования решает проблему привлечения студентов к управлению образовательным процессом, способствует выявлению и устранению недостатков в его организации, повышению качества образовательных технологий, а также формирует у будущих врачей активную жизненную позицию.

М. В. Фоминых
РГППУ, г. Екатеринбург

ИГРОВОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ В ПРАКТИКЕ ПОДГОТОВКИ СТУДЕНТОВ ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ВУЗА К ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Анализ научно-теоретической литературы позволил установить, что вся история развития человеческой мысли пронизана постоянным стремлением постичь природу человека, понять причины его какой-либо деятельности. Великие мыслители древности – Гераклит, Демокрит, Лукреций, Платон, Сократ, Аристотель – заложили философские основы метода игрового моделирования, который завоевывает все большую популярность среди преподавателей. Под моделью В. А. Штофф [4] понимает такую мысленно представляемую или материально реализованную систему, которая отображает и воспроизводит объект так, что ее изучение дает новую информацию об этом объекте. В последнее время взгляды на существующую систему образования изменились кардинальным образом: общество уже прониклось мыслью, что как содержание, так и методы и средства обучения и воспитания должны быть более гибкими, адаптированными к меняющемуся миру. Усиление ориентации на личность становится

одним из приоритетных направлений в развитии системы образования. Обществу нужны специалисты, полностью понимающие сущность своей деятельности, способные нести ответственность за продукт этой деятельности.

Игровое моделирование опирается на такие важные методические правила, как партнерский стиль игрового взаимодействия и пространственно-временные ограничения сферы общения между участниками игрового обучения, опирающиеся на принцип «здесь и сейчас». А. П. Панфилова рассматривает моделирование в общепринятой трактовке – как процесс исследования объектов познания на их моделях; построение моделей реально существующих предметов и явлений (общественных систем, процессов профессиональной деятельности и т.д.) [2].

Моделирование, в свою очередь, связано с тем, что любая игра – это модель жизни. Опираясь на исследования отечественных и зарубежных ученых в области игрового моделирования, относительно нашего исследования, можно определить, что игровое моделирование – это эвристический инструмент исследования определенных педагогических явлений, процессов или различных педагогических систем путем построения и изучения их моделей с целью дальнейшего их применения в педагогической практике; это важный инструмент развития педагогических способностей обучающегося в процессе изучения им содержания учебных дисциплин. Осуществляется через «погружение» в конкретную ситуацию, смоделированную в учебных и воспитательных целях, и предполагает максимально активную позицию самих обучающихся.

Главные функции модели - упрощение получения информации о свойствах объекта; передача информации и знаний; управление и оптимизация объектами и процессами; прогнозирование; диагностика. В силу многозначности понятия «модель» в науке и технике не существует единой классификации видов моделирования: классификацию можно проводить по характеру моделей, по характеру моделируемых объектов, по сферам приложения моделирования (в технике, физических науках, кибернетике и т.д.). Процесс моделирования включает три элемента: субъект (исследователь); объект исследования; модель, определяющую (отражающую) отношения познающего субъекта и познаваемого объекта.

Подробно и детально проанализировав работы исследователей игрового моделирования, мы пришли к выводу, что игровая деятельность зачастую кажется непродуктивной, так как ее результаты отсрочены во времени и выражаются в виде умственных знаний, умений, навыков, опыта, поведения и образа мыслей, которые весьма трудно измерить, тем не менее, она намного эффектив-

нее многих традиционных способов обучения. необходимость формирования практических умений и навыков в режиме игрового взаимодействия, требует соблюдения комплекса общих принципов:

- принципа обучающей направленности игрового моделирования (выражается в передаче и усвоении новых знаний, умений и навыков. Причем обучающиеся не получают «готовые знания», а сами приходят к ним в силу своей активности);

- принципа упражнения (включение активности участников); подготовленности (касается индивидуальной мотивации участников игрового обучения и внутреннего желания сделать все возможное для принятия решения по предлагаемой проблеме);

- контур регулирования процесса игрового взаимодействия включает в себя блоки: концептуальный, сценарный, постановочный, сценический, блок анализа, критики и рефлексии, блок оценивания работы участников игры и блок обеспечения информацией.

Нами установлено, что на основе применения игрового моделирования подготовка студента профессионально-педагогического ВУЗа к педагогической деятельности происходит вследствие:

- развития умения высказывать идеи и предложения;
- совершенствования навыков взаимодействия с различными людьми;
- отработки умения спонтанно отвечать на вопросы и решать неординарные ситуации;
- визуализировании собранных идей;
- развития навыков педагогического такта;
- возможности развить свой ум, поскольку необходимо выстроить интригу и реализовать ее;
- развития психологической пластичности;
- развития умения ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно в своем вымышленном мире;
- выработке активного отношения к жизни и целеустремленность в выполнении поставленной цели.

На основании анализа ряда исследований игрового моделирования основными его атрибутами можно отметить следующие:

- игровое моделирование имитирует тот или иной аспект целенаправленной человеческой деятельности;

- участники игрового моделирования получают разнообразные игровые и профессиональные роли, которые определяют различие их интересов и побудительных стимулов в игре;

- игровые действия регламентируются системой правил, штрафов и поощрений;
- в игровом моделировании преобразуются пространственно-временные характеристики моделируемой деятельности;
- преимущественное большинство деловых игр носит условный характер;
- контур регулирования процесса игрового взаимодействия включает в себя блоки: концептуальный, сценарный, постановочный, сценический, блок анализа, критики и рефлексии, блок оценивания работы участников игры и блок обеспечения информацией.

Использование моделирования в обучении имеет два аспекта. Во-первых, моделирование служит тем содержанием, которое должно быть усвоено обучающимися в результате обучения, тем методом познания, которым они должны овладеть. Во-вторых, моделирование является учебным действием и средством, без которого невозможно полноценное обучение (Л. М. Фридман) [3]. Смысл моделирования заключается в возможности получения информации о явлениях, происходящих в оригинале, путем переноса на него определенных знаний, полученных при изучении соответствующей модели (Т. Ю. Основина) [1]. Основными атрибутами игрового моделирования являются имитация того или иного аспекта человеческой деятельности; участники игрового моделирования получают разнообразные роли, определяющие интересы и побудительные стимулы в игре.

Таким образом, игровое моделирование является многомерным динамическим образованием. Сложность изучаемой проблемы приводит к тому, что игровое моделирование пока остаётся достаточно дискуссионной темой: в специальной литературе до сих пор нет единого взгляда на иерархию видов игрового моделирования. Анализ философских, педагогических и психолого-педагогических исследований показал, что изучение игрового моделирования приобрело особую научно-теоретическую значимость. Однако игровое моделирование относится к малоизученным вопросам.

Литература

1. Основина Т. Ю. Профессиональная компетентность как критерий готовности специалиста к профессиональной деятельности [Текст] / Т. Ю. Основина // Вестник Челябинского государственного университета. – 2008. – № 12. – С. 103–112.
2. Панфилова А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога [Текст]: учебное пособие для студентов высших учебных заведений / А. П. Панфилова / под общ. ред. В. А. Сластенина, И. А. Колесниковой. – М.: Издательский центр «Академия», 2006. – 366 с.
3. Фридман Л. М. Педагогический опыт глазами психолога [Текст]: Кн. для учителя / Л. М. Фридман. – М.: Просвещение, 1987. – 224 с.
4. Штофф В. А. Моделирование и философия [Текст] / В. А. Штофф. – М.- Л., 1986. – С. 52.