

лению причин брака деталей; контролировать и оценивать результаты производственной работы на уроке. В основе такого процесса должны быть свободное общение; обмен мнениями; обсуждение результатов работы при оценке.

Таким образом, в учебно-воспитательном процессе можно найти возможности для формирования демократических качеств специалиста, для активизации и развития демократизационных процессов в обучении. Главными требованиями в такой работе являются: коллективность учебной деятельности; активность; самостоятельность суждений студента; вариативность путей решения задач, поставленных перед студентом; демократический стиль общения. Важным средством для их реализации является моделирование элементов профессиональной деятельности в учебном процессе.

М.Н. Зотеева

Свердловский инженерно-педагогический институт

ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ САМОУПРАВЛЕНЧЕСКИХ НАЧАЛ ЛИЧНОСТИ

В процессе подготовки высококвалифицированных инженерно-педагогических работников проблема формирования умений самоорганизации и самоуправления, которые фактически являются основой дальнейшей творческой педагогической деятельности, имеет особое значение. Вместе с тем исследования показывают, что уровень сформированности данных умений у студентов инженерно-педагогического вуза довольно низок, активная позиция по отношению к своей учебно-профессиональной деятельности встречается довольно редко.

Это можно объяснить, на наш взгляд, несколькими причинами.

Прежде всего студенты, поступившие в институт после окончания протехучилищ крайне ограниченный опыт организаторской работы. Исследования показали, что 50% студентов I курса фактически не имеют такого сформированного качества, как общественная активность, хотя 80% студентов выполняли постоянные поручения в училище. Это обусловило и достаточно низкую оценку ими важности названного качества для социального и профессионального становления личности инженера-педагога (только 25% студентов оценили его как важное). Следствием этого является и то, что у студентов практически отсутствуют навыки самоорганизации, самоуправления учебной и общественной деятельностью.

Другой причиной сложившейся ситуации является использование в практике вузовского образования преимущественно репродуктивных и утилитарно-эмпирических форм деятельности и общения. Процесс обучения в инженерно-педагогическом вузе еще недостаточно ориентирован на развитие самоуправленческих начал личности, на формирование способности учиться и организовывать свою деятельность: бессистемно используются активные методы обучения, слаба практика организации самостоятельной работы студентов.

На иная обучение в вузе, студент сталкивается с рядом дидактических и социально-психологических трудностей. К дидактическим можно отнести: сложность и разнообразие новых приемов и форм работы; усложнение языка и повышение объема научной информации; возрастание требований к самостоятельности и отсутствие навыков самостоятельной работы. Возникновение этих трудностей приводит к тому, что, не понимая действия механизмов управления учебной информацией* и учебной деятельностью "сверху", студент прибегает к стихийной саморегуляции, которая чаще всего осуществляется методом проб и ошибок.

Наблюдение за работой студентов на занятиях по психолого-педагогическим дисциплинам показывает, что они не владеют навыками све-

ртивания информации, не умеют записывать тезисы лекций, выделять главное и отбрасывать второстепенное. Особую сложность для них представляет, например, следующее: отредактировать искаженный текст или найти орфоэпические ошибки в речи товарища; логически последовательно и кратко прокомментировать предлагаемые высказывания.

Низкий уровень сформированности умения планировать свою работу приводит к тому, что учебные нагрузки студентов, особенно I-II курсов, значительно повышаются и в основном только перед самой сессией. В условиях отсутствия постоянного текущего контроля и дополнительного специального обучения умение самостоятельно организовывать учебную или общественную деятельность у студентов остается практически не развитым. Развитие самоуправления как способности, необходимой для самобразовательной, самовоспитательной и учебной деятельности, становится в вузе крайне важным. Эта способность станет в дальнейшем основой личностного самосовершенствования, которое поможет управлять своей деятельностью, субъективными переживаниями и т.д.

Причиной возникающих социально-психологических трудностей, в частности, является то, что у многих студентов инженерно-педагогического вуза не сформирована на должном уровне мотивация учения и профессионально-педагогическая направленность. Ситуация, складывающаяся при обучении, характеризуется тем, что студенты не всегда четко представляют, как получаемые знания связаны с выполнением будущих профессиональных функций. Кроме того, студенты не до конца осознают, что формирование компетентного специалиста начинается с первого дня обучения в вузе.

Для преодоления возникающих трудностей необходима разработка новых организационных форм образования, например в практику работы некоторых вузов вводят дополнительные спецкурсы ("Основы самовоспитания", "Основы самоуправления учебной деятельностью" и др.),

направленные на развитие и совершенствование способностей студентов управлять учебной и другими видами деятельности. В задачи подобных курсов входят: ознакомление студентов со структурой деятельности; с организацией работ на лекциях, семинарах, практических и лабораторных занятиях, а также с подготовкой к ним; с требованиями к учебной деятельности во время сессии и др. В процессе обучения формируются практические умения эффективно воспринимать материал, составлять конспект лекции, правильно планировать и организовывать свое чтение, развивать культуру умственного труда и др. Важную роль играют педагогические игры. Так, результаты бесед и анкетирования преподавателей Свердловского инженерно-педагогического института, инженерно-педагогических факультетов Магнитогорского горно-металлургического и Волгоградского сельскохозяйственного институтов свидетельствуют о большом интересе к игровому обучению: около 75% преподавателей считают необходимым включение игр в учебные занятия. Они рассматривают игру как средство реализации целого комплекса задач, необходимых для воспитания и углубления интереса к профессии; приближения процесса обучения к реальной педагогической работе и развития самостоятельности; обеспечения доходчивости представления информации и установления быстрой обратной связи на занятии; формирования конкретных профессионально-педагогических умений; постоянной актуализации теоретических знаний из различных областей и др. Преподаватели указывают на трудности, возникающие у студентов в связи с введением в обучение игровых элементов. Они вызваны психологическими причинами: неумением студентов быстро принимать новое, гибко перестраивать свое поведение, входить в различные роли. Таким образом, способности студентов управлять своими действиями в процессе самоорганизации коллективной деятельности в игре, а также регулировать и управлять своими эмоциями и поведением в различных ситуациях находятся на до-

вольно низком уровне развития.

Следует отметить, что развитие современных игровых форм обучения будущих педагогов идет именно от разработки методов подготовки специалистов к организаторско-управленческой деятельности вообще. Игра рассматривается как важное средство развития организаторских способностей. Исходя из деятельностного характера игры, обусловленного ролевой имитацией и групповым взаимодействием её участников, наличия в ней анализа конкретных ситуаций, позволяющего накапливать опыт принятия решений, считается, что игра дает возможность развивать два основополагающих аспекта в работе руководителя: выбор и принятие рационального решения по организации работы коллектива и обеспечение эффективного взаимодействия его членов. К аспектам управленческой деятельности, успешно развиваемым в игре, относят также приобретение опыта анализа информации, ведения переговоров, принятия решений при неполной информации, организации их исполнения, возможность увидеть результаты своих действий, сравнить их с результатами конкурирующих групп и в случае необходимости скорректировать разработанные планы. Такой подход представляет собой лишь общее рассмотрение вопроса, так как формирование управленческих умений понимается не как целенаправленный процесс, а как сопутствующий процессу выработки и принятия какого-либо решения.

Необходимость конкретизации разработки игр в условиях повышения роли человеческого фактора, гуманизации взаимоотношений привела к развитию активного социального-психологического тренинга. Перспективу разработки данного метода ученые видят в исследовании возможностей его использования с целью развития профессиональной социально-психологической компетентности организаторов, повышения их чувствительности к эмоциональным реакциям других, к межличностным явлениям в коллективе, механизмам коллективной деятельности. Основная цель его - в развитии социально-перцептивных способностей, свя-

занных с адекватным отражением эмоциональных состояний и особенностей другого человека, верной оценкой мотивов его поведения, прогнозированием на этой основе особенностей поведения воспринимаемого лица в конкретной ситуации.

Рассматривая эти проблемы, важно выделить такую форму социально-психологического тренинга, как психодрама, направленную на разрешение внутренних конфликтов каждого участника путем проигрывания жизненных ситуаций и создания условий для осознания себя как личности, идентичной самой себе. На развитие самоуправленческих начал, самопознание направлен и так называемый сензитивный тренинг, основанный на максимальной самостоятельности участников, которые вынуждены самостоятельно организовывать свои взаимоотношения в группе.

Что касается возможностей игры, исходящих не из целенаправленности, а из реализации самого процесса её развертывания, то они разработаны еще весьма слабо. Речь идет о развитии навыков и умений самоуправления и самоорганизации участников в ходе игры. Совместная деятельность, предполагающая определение коллективных и индивидуальных целей, распределение ролей, процессы взаимодействия как "по горизонтали" между играющими, так и "по вертикали" с преподавателем или экспертами, предоставляет большие возможности для развития обозначенных умений.

Мы рассмотрели основные направления использования деловых и управленческих игр в процессе формирования умений организации, самоорганизации и самоуправления. Игры, применяемые при подготовке будущих инженеров-педагогов, во многом имеют те же возможности для развития самоуправленческих качеств личности, что и проанализированные выше. Следует отметить, что понятие "педагогическая игра", появившееся в последнее время во многих исследованиях, рассматривается в основном на базе накопленного опыта изучения различных

аспектов организации деловой игры. В отличие от деловых игр педагогические игры, на наш взгляд, обладают более свободной формой. В них важна не столько формальная оценка количественных результатов, сколько процесс поиска и принятия решений в изменяющихся условиях. Педагогическая игра имеет интерактивный динамический характер, т.е. основана на коллективной имитации и ролевом взаимодействии. Эти и другие специфические особенности педагогической игры определяются характером педагогической деятельности: отсутствием жестких алгоритмов при решении педагогических задач, многообразием задач и неполнотой информации об условиях учебно-воспитательного процесса, творческим характером принимаемых решений, необходимостью не только разрабатывать игру, но и быть её организатором и критиком, способным делать обобщения возникающих решений.

Для эффективного решения самоуправленческих умений и навыков в игре должно осуществляться имитационное моделирование полного цикла управленческой деятельности, включающего анализ ситуации и выделение основной проблемы, постановку целей и разработку плана действий, выбор способов и средств деятельности и реализацию решения, оценку эффективности полученных результатов. Причем любая деятельность считается оптимальной и наиболее успешной лишь при активном самоуправлении на всех её этапах. Следовательно, звенья самоуправления игровой деятельностью должны соотноситься с этапами этой деятельности.

Рассмотрим некоторые компоненты игрового комплекса с точки зрения вышеназванной позиции. Так, самоуправление при постановке цели игры будет заключаться в намеренном, осознанном согласовании цели с потребностями общества, потребностями личности и с возможностями её реализации. Одним из основных принципов игровой деятельности является принцип двуплановости целей, выражающийся в реализации целей обучения, воспитания и развития личности будущего

специалиста посредством достижения игровых целей. Начиная игру, студент должен осознавать гармоничное единство её игровых и педагогических целей. Эмоциональность игровой деятельности, профессиональная направленность сюжетов игр позволяют успешно сочетать внутреннюю потребность и общественную необходимость моделирования будущей педагогической деятельности. В игре переплетаются различные виды мотивации: результативная и процессуальная, коллективная и индивидуальная, познавательная и профессиональная. Имея в качестве основной единицы обучения не порцию информации, а ситуацию в её предметной и социальной определенности, студент ориентируется сам в её содержании и определяет цели и задачи.

На этапе подготовки участников к игре они учатся самостоятельно формировать игровые группы: выбирать лидера в соответствии с инициативой, организаторскими способностями, уровнем профессиональных знаний, определять экспертную группу, распределять роли. Соревновательный элемент в игре, правильное перераспределение функций преподавателя и студентов ставят участников игры перед необходимостью прогнозировать результаты деятельности группы и отдельных её представителей, производить самостоятельную коррекцию в случае необходимости, таким образом, также развиваются и самоуправленческие навыки.

Эффективным приемом усиления направленности игры на формирование рассматриваемых навыков может являться введение в игровой процесс специальных ролей или "организационных служб" (групп). Такие группы должны быть ориентированы на специальную деятельность по укреплению коллективной самоорганизации и продуктивного взаимодействия обучающихся в игре. Это могут быть группы "организаторов", "проектантов", "генераторов идей", "критиков-аналитиков", группы "проблематизации" и даже группа "психологической коррекции" и др. "Организатор" или группа "организаторов" следит за правильным вы-

полнением и координацией управленческих действий участников игры; группа "проблематизации" - за выявлением наиболее значимых конфликтных ситуаций, подлежащих решению; группа "критиков-аналитиков" занимается анализом наиболее оптимальных мнений и решений; деятельность группы "психологической коррекции" может быть направлена на оперативную помощь по поддержанию положительного психологического климата в процессе игрового взаимодействия.

Таким образом, работа подобных групп или участников увеличивает возможности педагогической игры в плане развития умений самоорганизации и самоуправления учебной деятельностью, создает условия для их постоянной корректировки, приучает к осмыслению своей деятельности и отстаиванию своей точки зрения. Коллективная игровая деятельность ставит участников игры перед необходимостью, с одной стороны, самостоятельно выполнять все управленческие действия, а с другой - объединять различные точки зрения в единое представление. Это обуславливает формирование у студентов отношений сотворчества, развитие умений сочетать свои интересы и желания с интересами коллектива, считаться с мнениями партнеров, руководить и подчиняться, осуществлять взаимоконтроль и помощь, коллективно добиваться поставленной цели.

Этап подведения итогов, коллективной и экспертной оценки хода и результатов игры также важен в плане развития названных умений. Задание представить краткий отчет о работе мини-групп, работа в качестве "экспертов" со схемами анализа игры активизирует внимание студентов, формирует у них умение свертывать информацию (схема анализа игры должна представлять собой графически изображенный игровой комплекс со всеми его компонентами), а затем во время выступления воспроизводить материал по структурно-логической схеме. Дальнейшая разработка игры как средства развития инициативного поведения её участников и их умений управлять собой идет, в частности,

в направлении включения в игру элементов и приемов, основывающихся на социально-психологическом тренинге. К таковым можно отнести анализ ситуаций типа "я - в глазах других". Экспертная группа при этом делится на две подгруппы: анализирующую общий ход и результаты игры и оценивающую действия студента в роли инженера-педагога с точки зрения "учащихся".

Контингент студентов инженерно-педагогического вуза, состоящий преимущественно из выпускников профтехучилищ, дает возможность успешно проводить такую работу. Организация непосредственной обратной связи сразу по окончании игры, высказывания "экспертов", анализ действий "инженера-педагога" в доброжелательной атмосфере, создаваемой преподавателем, позволяют найти верное поведение в создаваемой игровой ситуации. Психологи считают, что рефлексирование через восприятие своего поведения другими является важной предпосылкой продвижения к более глубокому объективному познанию себя и окружающих.

Таким образом, игра имеет большое значение как метод и форма организации обучения, направленные на развитие самоуправленческих качеств студента. Систематическое её использование позволяет снимать как дидактические, так и социально-психологические трудности, с которыми студент сталкивается в вузе. Игра изменяет взаимоотношения преподавателя и студентов в процессе обучения в плане их большей демократизации, у студентов развивается стремление к коллективной работе и самостоятельному принятию решений, они превращаются из потребителей информации, предлагаемой преподавателем, в активных организаторов, понимающих содержание и задачи игры, самостоятельно собирающих информацию, разрабатывающих ход игры, делающих выводы и обобщения.